



Schleswig-Holstein  
Ministerium für Allgemeine und  
Berufliche Bildung, Wissenschaft,  
Forschung und Kultur

# Ergänzung zu den Fachanforderungen

Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien

Allgemeinbildende Schulen

Primarstufe

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

2. überarbeitete Auflage

## Impressum

Herausgeber: Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur  
Brunswiker Straße 16-22, 24105 Kiel

Layout: Stamp Media GmbH, Agentur für Kommunikation & Design, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, [www.stamp-media.de](http://www.stamp-media.de)

Druck: Schmidt & Klaunig, Druckerei & Verlag seit 1869, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, [www.schmidt-klaunig.de](http://www.schmidt-klaunig.de)  
Kiel, Juni 2024

Die Landesregierung im Internet: [www.schleswig-holstein.de](http://www.schleswig-holstein.de)

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben.

Bestellungen können unter [www.fachanforderungen.de](http://www.fachanforderungen.de) aufgegeben werden.

Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

# Ergänzung zu den Fachanforderungen

Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien

Allgemeinbildende Schulen

Primarstufe

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

2. überarbeitete Auflage



# Inhalt

**Ergänzung zu den Fachanforderungen:**  
**Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien** ..... 4

1 Medienkompetenz ..... 4

2 Kompetenzbereiche ..... 6

3 Schulinternes Fachcurriculum..... 8

4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz..... 9

# Ergänzung zu den Fachanforderungen: Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien

## 1 Medienkompetenz

### Grundlagen und Lernausgangslage

Die Vorgaben zur Medienkompetenz orientieren sich an der Strategie der Kultusministerkonferenz *Bildung in der digitalen Welt*, beschlossen am 08.12.2016. Die *Ergänzung zu den Fachanforderungen: Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien (2024)* umfasst inhaltlich dieselben Anforderungen wie die vorherige Auflage (2018). Es wurden jedoch Beispiele der Anwendung künstlicher Intelligenz in die tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz (siehe Kapitel 4) integriert. Diese Ergänzung gilt sowohl für die Primarstufe als auch für die Sekundarstufe I und die Sekundarstufe II.

Medien sind Bestandteil aller Lebensbereiche. Die rasante technologische und konzeptionelle Entwicklung im digitalen Medienbereich führt zu einem stetigen Wandel im Alltag der Menschen. Digitale Medien, Werkzeuge und Kommunikationsplattformen verändern Kommunikations- und Arbeitsabläufe, erlauben neue kreative Prozesse und schaffen damit neue mediale Wirklichkeiten.

Da die Digitalisierung alle Lebensbereiche und in unterschiedlicher Intensität alle Altersstufen umfasst, beginnt das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in der Primarstufe und wird in der Sekundarstufe I und II vertieft und ausgeweitet.

Die Fachanforderungen weisen im 2. Kapitel des allgemeinen Teils (siehe Fachanforderungen, Allgemeiner Teil, 2024) eine Übersicht über die Kompetenzbereiche der in allen Fächern zu erwerbenden Medienkompetenz aus. In den fachspezifischen Teilen der Fachanforderungen wird darauf Bezug genommen.

In der *Ergänzung zu den Fachanforderungen: Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien (2024)* werden die Kompetenzbereiche ausführlich beschrieben und die fächerübergreifend angestrebten Kompetenzen am Ende der Primarstufe und Sekundarstufe I konkretisiert. In der Sekundarstufe II werden die in der Sekundarstufe I erreichten Medienkompetenzen erneut aufgegriffen, erweitert, vertieft und spezialisiert. Dabei nehmen unter

anderem die Komplexität der Aufgabenstellung und der Grad der Selbstständigkeit bei deren Bewältigung zu.

### Der Beitrag der Medienkompetenz zur allgemeinen und fachlichen Bildung

Eine Stärkung der Medienkompetenz ist sowohl auf die Nutzung von Medien zur sinnvollen Unterstützung von Lernprozessen als auch auf die Thematisierung von Medien als Gegenstand von Unterricht gerichtet. Schülerinnen und Schüler lernen, selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ, produktiv und kreativ gestaltend mit digitalen Medien umzugehen. Sie reflektieren ihren eigenen Umgang mit Medien und setzen sich kritisch mit Inhalten der digitalen Welt auseinander. Hierbei ist verantwortliche, auf demokratischem Grundverständnis basierende Mitgestaltung und Auseinandersetzung mit den kontinuierlich entstehenden neuen Inhalten und Strukturen wesentlich.

Die Strategie der Kultusministerkonferenz *Bildung in der digitalen Welt (2016)* sieht vor, dass Medienkompetenz integraler Bestandteil eines jeden Faches ist. Jedes Fach leistet seinen fachspezifischen Beitrag zum Erwerb der Kompetenzen, damit Schülerinnen und Schüler aktiv an der digitalen Welt partizipieren können. Durch fachliche Sach- und Handlungszugänge werden Kompetenzen mit grundlegenden (fach-)spezifischen Ausprägungen erworben. Die Entwicklung der Kompetenzen findet somit (analog zum Lesen und Schreiben) in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt. Die Lernenden müssen auch darauf vorbereitet werden, dass die Digitalisierung als offener Prozess einem stetigen Wandel unterliegt.

Lehrkräfte sollten in der Lage sein, selbst digitale Medien in ihrem jeweiligen Fachunterricht professionell und didaktisch sinnvoll zu nutzen sowie gemäß dem Bildungs- und Erziehungsauftrag inhaltlich zu reflektieren. Dabei setzen sie sich mit der jeweiligen Fachspezifik sowie mit der von Digitalisierung gekennzeichneten Lebenswelt und den daraus resultierenden Lernvoraussetzungen ihrer Schülerinnen und Schüler auseinander. Lehrkräfte sollten aufgeschlossen sein, die rasanten Entwicklungen im Bereich der Digitalisierung anzunehmen, für zukünftige

ge Erfordernisse offen sein und mit der Unbestimmtheit dieser Prozesse konstruktiv umgehen.

### **Didaktische Leitlinien**

Für den schulischen Bereich gilt, dass Lehren und Lernen in der digitalen Welt dem Primat des Pädagogischen – also dem Bildungs- und Erziehungsauftrag gemäß Schulgesetz – folgen muss. Das heißt, dass die Berücksichtigung des digitalen Wandels dem Ziel dient, aktuelle bildungspolitische Leitlinien zu ergänzen. Es gilt, Selbstständigkeit durch Veränderungen inhaltlicher und formaler Gestaltung von Lernprozessen zu fördern, individuelle Potenziale innerhalb einer inklusiven Bildung zu stärken und diese durch Nutzung digitaler Lernumgebungen besser zur Entfaltung zu bringen.

Die Einbeziehung digitaler Medien in die schulischen Lehr- und Lernprozesse bedeutet, dass Bildung und Erziehung nicht nur mit Medien umgesetzt werden und über Medien vermittelt stattfinden, sondern auch, dass Medien ebenfalls zu eigenständigen Lerngegenständen werden, dass der sachgerechte Gebrauch im Umgang mit Medien erlernt wird, dass eine individuelle, eigenverantwortliche und kritische Haltung zu Medien und zur Mediennutzung entwickelt wird, dass Medienkompetenz gleichermaßen eigenständig zum Kompetenzbereich wird und dass die reale und virtuelle digitalisierte Welt im Kontext zeitgemäßer Bildungs- und Erziehungsvorgänge zu begreifen und zu berücksichtigen sind. Somit sind Lernerfahrungen, auch außerschulische, immer auch im Sinne einer Medienethik mit den Implikationen auf die Persönlichkeitsbildung zu bedenken. Ein systemisches Bildungsverständnis nimmt demnach auch die Entwicklung der Gesamtpersönlichkeit der Lernenden in den Blick.

**2 Kompetenzbereiche**

**2 Kompetenzbereiche**

Die Strategie der Kultusministerkonferenz *Bildung in der digitalen Welt* (2016) umfasst die nachfolgend aufgeführten sechs Kompetenzbereiche:

- K 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- K 2: Kommunizieren und Kooperieren
- K 3: Produzieren und Präsentieren
- K 4: Schützen und sicher Agieren
- K 5: Problemlösen und Handeln
- K 6: Analysieren und Reflektieren

Ziel ist es, dass jedes einzelne Fach mit seinen spezifischen Zugängen zur digitalen Welt seinen Beitrag für die Entwicklung der in dem nachfolgenden Kompetenzrahmen formulierten Anforderungen leistet.

Entsprechend der Strategie der Kultusministerkonferenz lassen sich die Kompetenzbereiche wie folgt weiter ausdifferenzieren:

**K 1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren**

**1.1. Suchen und Filtern**

- 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- 1.1.3. in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- 1.1.4. relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

**1.2. Auswerten und Bewerten**

- 1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

**1.3. Speichern und Abrufen**

- 1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
- 1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

**K 2 Kommunizieren und Kooperieren**

**2.1. Interagieren**

- 2.1.1. mithilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- 2.1.2. digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen

**2.2. Teilen**

- 2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen
- 2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)

**2.3. Zusammenarbeiten**

- 2.3.1. digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
- 2.3.2. digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

**2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)**

- 2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
- 2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
- 2.4.3. ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen
- 2.4.4. kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

**2.5. an der Gesellschaft aktiv teilhaben**

- 2.5.1. öffentliche und private Dienste nutzen
- 2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
- 2.5.3. als selbstbestimmte Bürgerin oder selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

**K 3 Produzieren und Präsentieren**

**3.1. Entwickeln und Produzieren**

- 3.1.1. mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden
- 3.1.2. eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen

**3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren**

- 3.2.1. Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen
- 3.2.2. Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

**3.3. rechtliche Vorgaben beachten**

- 3.3.1. Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen
- 3.3.2. Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
- 3.3.3. Persönlichkeitsrechte beachten



#### **K 4 Schützen und sicher Agieren**

##### **4.1. sicher in digitalen Umgebungen agieren**

- 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- 4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

##### **4.2. persönliche Daten und Privatsphäre schützen**

- 4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen
- 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- 4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren
- 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen

##### **4.3. Gesundheit schützen**

- 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- 4.3.2. digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen
- 4.3.3. digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen

##### **4.4. Natur und Umwelt schützen**

- 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

#### **K 5 Problemlösen und Handeln**

##### **5.1. technische Probleme lösen**

- 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren
- 5.1.2. technische Probleme identifizieren
- 5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

##### **5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen**

- 5.2.1. eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- 5.2.3. passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren
- 5.2.4. digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

##### **5.3. eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen**

- 5.3.1. eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
- 5.3.2. eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen

##### **5.4. digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen**

- 5.4.1. effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen
- 5.4.2. persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können

##### **5.5. Algorithmen erkennen und formulieren**

- 5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen
- 5.5.2. algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren
- 5.5.3. eine strukturierte algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden

#### **K 6 Analysieren und Reflektieren**

##### **6.1. Medien analysieren und bewerten**

- 6.1.1. Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
- 6.1.2. interessen geleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
- 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

##### **6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren**

- 6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
- 6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und gegebenenfalls modifizieren
- 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen
- 6.2.4. wirtschaftliche Bedeutung digitaler Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen
- 6.2.5. Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen
- 6.2.6. Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

### 3 Schulinternes Fachcurriculum

#### 3 Schulinternes Fachcurriculum

Der Erwerb der notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten und die Entwicklung entsprechender Kompetenzen für ein Leben in einer digitalen Welt gehen über die notwendigen informationstechnischen Grundkenntnisse weit hinaus und betreffen alle Unterrichtsfächer. Sie können daher keinem isolierten Lernbereich oder Unterrichtsfach zugeordnet werden.

Das Ziel aller Schularten ist, die Schülerinnen und Schüler im Unterricht aller Fächer dazu zu befähigen, digitale Produkte und die eigene Medienanwendung kritisch zu analysieren und zu reflektieren, um diese Medien zielgerichtet, eigenverantwortlich und sozial verantwortlich sowie sinnvoll zu nutzen. Ziel ist es außerdem, die Schülerinnen und Schüler zu befähigen, an den offenen digitalen Prozessen verantwortlich zu partizipieren. Dies ist eine fachspezifische und zugleich eine überfachliche Aufgabe.

Jedes Fach leistet zur Entwicklung der Medienkompetenzen seinen Beitrag und nimmt seine spezifischen Bezüge dazu perspektivisch in das schulinterne Fachcurriculum auf. Die schulinternen Fachcurricula sind mit den Kompetenzbereichen der Strategie der Kultusministerkonferenz abzugleichen und gegebenenfalls zu ergänzen. Bereits existierende schulinterne Methoden- oder Mediencurricula sind stetig anzupassen.

Die überfachliche schulinterne Abstimmung unterstützt den systematischen Erwerb der Medienkompetenzen. Bei Nutzung von Tabellen für die Darstellung der Medienkompetenzen in den Fächern könnte die Abdeckung über alle Fächer über verknüpfte Tabellenblätter dargestellt werden.

#### 4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz

In der folgenden Tabelle sind für die Jahrgangsstufe 4 und das Ende der Sekundarstufe I die fächerübergreifend angestrebten Kompetenzen beschrieben. Sie sind sechs verschiedenen Kompetenzbereichen zugeordnet und stufenbezogen konkretisiert. Durch die Gegenüberstellung der Kompetenzbeschreibungen für die beiden Stufen werden die Entwicklung und die Schwerpunktsetzung aufgezeigt. Mit der Kennzeichnung **grau hinter-**

**legt** und **grau hinterlegt fett** wird für die Sekundarstufe I eine Differenzierung bezogen auf die Anforderungsebenen **Mittlerer Schulabschluss** und **Allgemeine Hochschulreife** dargestellt (siehe Fachanforderungen, Allgemeiner Teil, 2024). Nicht hinterlegt sind die Kompetenzen, die alle Schülerinnen und Schüler erreichen sollen. Mit der Kennzeichnung *kursiv* gedruckt werden Beispiele der Anwendung der beschriebenen Kompetenzen im Umgang mit text- und bildgenerierender künstlicher Intelligenz (KI) dargestellt.

Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
<b>K 1</b>	<b>Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</b>		
<b>1.1.</b>	<b>Suchen und Filtern</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.1.1.	Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen	– mit Unterstützung aufgabenbezogene Suchinteressen klären und diese festlegen.	– Suchinteressen klären, Arbeits- und Suchaufträge analysieren und dafür Suchstrategien <b>entwerfen bzw. anwenden</b> .
1.1.2.	Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln	– einfache Suchstrategien nutzen und entwickeln und diese unter Anleitung weiterentwickeln.	– Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen vergleichen und analysieren.
1.1.3.	in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen	– für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL) nutzen. – altersgerechten digitalen Medien gezielt Informationen entnehmen und diese verwenden.	– eine <b>detaillierte</b> Sammlung relevanter Quellen erstellen (z. B. Favoritenliste zu einem Thema). – verschiedene digitale Quellen und Medien reflektiert nutzen. – <i>textgenerierende KI zur Informationssuche reflektiert nutzen.</i>
1.1.4.	relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	– mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportale lernen. – Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen. – Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen) kopieren, diese in eigene Dateien einfügen und das Ergebnis ausdrucken.	– <b>fundierte</b> Medienrecherchen durchführen und dabei <b>fortgeschrittene</b> Suchstrategien anwenden (z. B. Suchoperatoren, Filter). – <i>bei der Anwendung text- und bildgenerierender KI geeignete Prompts verwenden, um Informationen zu generieren und zu reflektieren.</i>

Fortführung der Tabelle »

4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz

Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
<b>1.2.</b>	<b>Auswerten und Bewerten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.2.1.	Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten	– Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammenführen und diese darstellen.	– die Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit von Informationen und Daten sowie der zugehörigen Informationsquelle bewerten.
1.2.2.	Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	– zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden.	– <i>die Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit von Informationen, die mit text- und bildgenerierender KI erzeugt wurden, überprüfen und bewerten.</i>
<b>1.3.</b>	<b>Speichern und Abrufen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
1.3.1.	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen	– Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden.	– relevante Suchergebnisse filtern, diese selbstständig strukturiert und geordnet zusammenführen und sie geordnet abspeichern.
1.3.2.	Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren		– gespeicherte Daten abrufen. – Daten in einer geteilten Lernumgebung organisieren und strukturieren.
<b>K 2</b>	<b>Kommunizieren und Kooperieren</b>		
<b>2.1.</b>	<b>Interagieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.1.1.	mithilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren	– altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden.	– aktiv eine Vielzahl an Kommunikations-Tools nutzen (z. B. E-Mail, Chat, SMS, Instant Messaging, Blogs, soziale Netzwerke).
2.1.2.	digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen	– digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen.	– diese unterscheiden und diese zielgerichtet und situationsgerecht auswählen.
<b>2.2.</b>	<b>Teilen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.2.1.	Dateien, Informationen und Links teilen	– mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen.	– ihre Suchergebnisse und <b>ihre Erkenntnisse</b> online angeben und gezielt an andere weitergeben.
2.2.2.	Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)		– die Regeln zu Quellenangaben von genutzten Informationen und Werken wiedergeben und diese beachten.

4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz

Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
<b>2.3.</b>	<b>Zusammenarbeiten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.3.1.	digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen	– mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten nutzen.	– digitale Medien zum Austausch, zur Kooperation und zur Problemlösung in einer Gruppe nutzen. – sich mittels Medien vernetzen, kommunizieren und neue Kontakte knüpfen.
2.3.2.	digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen		– mittels E-Collaboration-Tools gemeinsam mit anderen Inhalte erstellen und diese selbstständig verwalten (z. B. Kalender, Projektmanagementsysteme).
<b>2.4.</b>	<b>Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.4.1.	Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden	– einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien angeleitet einhalten (z. B. SMS, E-Mail, Chat).	– Regeln der Online-Kommunikation wiedergeben und diese beachten. – die Verhaltensregeln der realen und der virtuellen Welt in Beziehung setzen und diese gleichermaßen beachten.
2.4.2.	Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen		– ihr Kommunikationsverhalten situations- und adressatengemäß sowie auf unterschiedliche Ziele eigenständig ausrichten.
2.4.3.	ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen		
2.4.4.	kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen		
<b>2.5.</b>	<b>an der Gesellschaft aktiv teilhaben</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
2.5.1.	öffentliche und private Dienste nutzen		– sich aktiv in virtuellen Räumen beteiligen und als selbstbestimmte Bürgerin oder selbstbestimmter Bürger agieren (z. B. E-Government, Online-Banking, Online-Shopping).
2.5.2.	Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen	– eigene Medienerfahrungen weitergeben.	– eigene Medienerfahrungen strukturiert weitergeben und diese in kommunikative Prozesse einbringen. – eigene Erfahrungen mit text- und bildgenerierender KI weitergeben und diese in kommunikative Prozesse einbringen.
<i>Fortführung der Tabelle »</i>			

4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz

Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
2.5.3.	als selbstbestimmte Bürgerin oder selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben		<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>detailliert</b> den Medieneinfluss auf die Meinungsbildung in einer Gesellschaft analysieren und diesen sowie seine Wirkung erkennen.</li> <li>– für die Weitergabe eigener Ideen ausgewählte Medienangebote nutzen.</li> </ul>
<b>K 3</b>	<b>Produzieren und Präsentieren</b>		
<b>3.1.</b>	<b>Entwickeln und Produzieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.1.1.	mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort, Drucker, digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Speichern und Öffnen von Dateien).</li> <li>– mit grundlegenden Elementen von Bedienungsoberflächen umgehen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– selbstständig und sachgerecht geeignete Werkzeuge für die Gestaltung von verschiedenen Medienarten auswählen (z. B. Adressat, Inhalt, Intention, Wirkung).</li> </ul>
3.1.2.	eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>komplexe</b> digitale Inhalte produzieren (z. B. Texte, Tabellen, Bilder, Audiodateien) und in unterschiedlichen Formaten mittels digitaler Anwendungen veröffentlichen.</li> <li>– <b>selbstverantwortlich</b> festlegen, welche Nutzungsrechte sie sich einräumen und welche sie sich vorbehalten.</li> <li>– <i>text- und bildgenerierende KI nutzen, um digitale Inhalte zu produzieren.</i></li> <li>– <i>festlegen, welche Nutzungsrechte an Produkten text- und bildgenerierender KI sie sich einräumen und welche sie sich vorbehalten.</i></li> </ul>
<b>3.2.</b>	<b>Weiterverarbeiten und Integrieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.2.1.	Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen	<ul style="list-style-type: none"> <li>– einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>erweiterte</b> Funktionen von Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen, Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen anwenden.</li> </ul>

4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz

Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
3.2.2.	Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	– Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte benennen (z. B. in Hinblick auf Weiterverarbeitung, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	– <b>selbstständig</b> die algorithmischen Strukturen der Werkzeuge bei einer Medienproduktion berücksichtigen und nutzen. – vorhandene digitale Produkte kooperativ unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Lizenzformen weiterentwickeln. – <i>vorhandene digitale Produkte mittels text- und bildgenerierender KI weiterentwickeln.</i>
<b>3.3.</b>	<b>rechtliche Vorgaben beachten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
3.3.1.	Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen	– mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z. B. Persönlichkeitsschutz).	– Chancen und Risiken sowie rechtliche Grundlagen im Umgang mit Medien/medialen Angeboten analysieren und berücksichtigen (z. B. Datenschutz, Datensicherheit, Urheberrecht, Lizenzrecht). – <i>Chancen und Risiken sowie rechtliche Grundlagen im Umgang mit text- und bildgenerierender KI analysieren und berücksichtigen.</i>
3.3.2.	Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen		
3.3.3.	Persönlichkeitsrechte beachten		
<b>K 4</b>	<b>Schützen und sicher Agieren</b>		
<b>4.1.</b>	<b>sicher in digitalen Umgebungen agieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.1.1.	Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen	– Risiken und Gefahren von Schadsoftware benennen (z. B. Viren, Trojaner).	– regelmäßig <b>selbstständig</b> die Sicherheitseinstellungen und Sicherheitssysteme ihrer Geräte und der benutzten Anwendungen kontrollieren. – Risiken auf Webseiten, in Spam- und Phishing-Mails erkennen und deren schädigende Wirkung vermeiden.
4.1.2.	Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	– angeleitet Geräte und Produkte vor Schadsoftware schützen.	– die digitalen Geräte <b>gezielt</b> vor Schadsoftware schützen und <b>selbstständig</b> die Sicherheitseinstellungen und die Firewall ihrer digitalen Geräte konfigurieren.
<i>Fortführung der Tabelle »</i>			

4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz

Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
<b>4.2.</b>	<b>persönliche Daten und Privatsphäre schützen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.2.1.	Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen	– angeleitet Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust vermeiden.	– gezielt Empfehlungen anwenden und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter einhalten.
4.2.2.	Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen	– angeleitet die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen erläutern und diese nutzen.	– die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen wiedergeben und diese nutzen.
4.2.3.	Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren	– angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten (z. B. zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten).	– eigenständig ihre Online-Identitäten gestalten und diese bestmöglich kontrollieren.
4.2.4.	Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen		– souverän Anwendungen zur Sicherung und zum Schutz ihrer Privatsphäre nutzen. – sich mit rechtlichen Vorgaben zum Datenschutz auseinandersetzen.
<b>4.3.</b>	<b>Gesundheit schützen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.3.1.	Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen	– angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren. – bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Sucht).	– bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Schuldenfalle, Sucht).
4.3.2.	digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen		– Suchtgefahren vermeiden, <b>das eigene Suchtpotenzial analysieren und bewerten</b> und sich dementsprechend gesundheitsbewusst verhalten.
4.3.3.	digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen		– bei süchtigem Verhalten Unterstützung finden.
<b>4.4.</b>	<b>Natur und Umwelt schützen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
4.4.1.	Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen	– Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papier sparen beim Verzicht von Ausdrucken, digitale Steuerung der Raumtemperatur).	– positive und negative Wirkungen der digitalen Technologie für sich selbst und auf die Umwelt analysieren und erkennen. – <b>fundiert</b> Stellung zur Wirkung der digitalen Technologie nehmen und einen Beitrag zum Umweltschutz leisten.



Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
<b>K 5</b>	<b>Problemlösen und Handeln</b>		
<b>5.1.</b>	<b>technische Probleme lösen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.1.1.	Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren	– ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben.	– Anforderungen an digitale Umgebungen beschreiben.
5.1.2.	technische Probleme identifizieren		– die bei der Nutzung digitaler Werkzeuge auftretenden technischen Probleme identifizieren und diese selbstständig lösen. – gezielt text- und bildgenerierende KI nutzen, um Aufgaben oder Problemstellungen zu lösen.
5.1.3.	Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	– einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen.	– gezielt passende Anwendungen, Geräte, Programme, Software oder Services bestimmen, um Aufgaben oder Problemstellungen eigenständig fundiert zu lösen. – gezielt text- und bildgenerierende KI nutzen, um Aufgaben oder Problemstellungen zu lösen.
<b>5.2.</b>	<b>Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.2.1.	eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden	– gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen.	– digitale Anwendungen selbstständig bedarfsgerecht auswählen. – die Anwendung text- und bildgenerierender KI bedarfsgerecht auswählen.
5.2.2.	Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren		
5.2.3.	passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren		– technische Probleme unter Anpassung der Einstellungen oder der Optionen bei Anwendungen eigenständig lösen.
5.2.4.	digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	– angeleitet grundlegende Einstellungen von Programmen für ihren Gebrauch anpassen (z. B. Schrift, Farbe, Formatierungen bei Texten und Grafiken).	
<i>Fortführung der Tabelle »</i>			

4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz

Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
5.3.	<b>eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.3.1.	eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln	– Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen.	– ihre digitalen Fähigkeiten auch selbstkritisch analysieren und ihre digitalen Fähigkeiten und Kenntnisse regelmäßig eigenständig auf den neuesten Stand bringen.
5.3.2.	eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	– Lösungen anderen mitteilen.	– eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen.
5.4.	<b>digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.4.1.	effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen	– effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens auswählen und diese nutzen (z. B. Lernspiele, E-Book, Rechentrainer).	– zur Unterstützung des schulischen Lernens geeignete Online-Lernumgebungen identifizieren, erproben und zur Wissensaneignung, -generierung oder zur Zusammenarbeit nutzen. – zur Unterstützung des schulischen Lernens textgenerierende KI erproben und sie zur Unterstützung bei der Wissensaneignung oder -generierung nutzen.
5.4.2.	persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können		– Bereiche ihrer Lernbiografie mithilfe digitaler Anwendungen selbstständig planen, reflektieren, kontrollieren und steuern.
5.5.	<b>Algorithmen erkennen und formulieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
5.5.1.	Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen	– angeleitet formale Abläufe erkennen (z. B. beim Handy, mp3-Player).	– algorithmische Strukturen in digitalen Anwendungen erkennen und diese darstellen.
5.5.2.	algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren		– abschätzen, welche Abläufe sich für eine Automatisierung eignen.
5.5.3.	eine strukturierte algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden	– sich mit einfachen Abläufen und Systematiken auseinandersetzen (z. B. durch Veranschaulichung des Programmierens).	– einfache Abläufe in einer geeigneten Programmierumgebung umsetzen (z. B. Makros).

4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz

Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
<b>K 6</b>		<b>Analysieren und Reflektieren</b>	
<b>6.1.</b>	<b>Medien analysieren und bewerten</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
6.1.1.	Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten	– beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt.	– ästhetische, ethische und formale Kriterien zur Bewertung der Medienproduktion reflektiert und eigenständig anwenden. – Kriterien zur Bewertung von Produkten text- und bildgenerierender KI anwenden.
6.1.2.	interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen	– erkennen, dass mediale und virtuelle Konstrukte und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind.	– fundiert Wirkung und Einfluss medialer Produkte auf die Gesellschaft und das eigene Handeln bewerten.
6.1.3.	Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	– erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Medienutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele).	– <b>profund</b> die durch Medien vermittelten Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen analysieren und bewerten sowie damit konstruktiv umgehen.
<b>6.2.</b>	<b>Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</b>	Die Schülerinnen und Schüler können ...	Die Schülerinnen und Schüler können ...
6.2.1.	Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen	– ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen.	– <b>detailliert</b> Funktion und Bedeutung digitaler Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und erläutern. – Funktion und Bedeutung text- und bildgenerierender KI für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und erläutern.
6.2.2.	Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren	– reale Folgen medialer und virtueller Handlungen (z. B. Social Media, Cybermobbing) benennen und ggf. mit Unterstützung modifizieren. – über den eigenen Mediengebrauch berichten und diesen einschätzen (z. B. Medientagebuch).	– die Qualität verschiedener Informationsquellen kriteriengeleitet analysieren und diese Quellen kritisch beurteilen. – die Qualität von textgenerierender KI als Informationsquelle kriteriengeleitet analysieren und kritisch beurteilen. – den eigenen Mediengebrauch reflektieren und modifizieren. – den eigenen Gebrauch text- und bildgenerierender KI reflektieren und modifizieren.
Fortführung der Tabelle »			

4 Tabellarische Übersicht der Entwicklung der Medienkompetenz

Kompetenzen		Jahrgangsstufe 4	Ende der Sekundarstufe I
6.2.3.	Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen		<ul style="list-style-type: none"> <li>– Geschäftspraktiken ausgewählter kommerzieller Dienstleister und Services beschreiben.</li> <li>– sich sicher unter Beachtung der rechtlichen Grundlagen in virtuellen Räumen bewegen.</li> <li>– Möglichkeiten und Gefahren realistisch bewerten.</li> <li>– digitale Möglichkeiten der Bekanntmachung und Finanzierung von Projekten erläutern.</li> </ul>
6.2.4.	wirtschaftliche Bedeutung digitaler Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen		
6.2.5.	Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen		<ul style="list-style-type: none"> <li>– die Bedeutung digitaler Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung benennen.</li> <li>– sich reflektiert mithilfe von Kommunikationsmedien an politischen Entscheidungs- und Meinungsbildungen beteiligen (z. B. Online-Petition).</li> <li>– Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und Teilhabe erkennen <b>und diese detailliert analysieren.</b></li> </ul>
6.2.6.	Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren		

### Entwicklung der Medienkompetenz in der Sekundarstufe II

In der Sekundarstufe II werden die in der Sekundarstufe I erreichten Medienkompetenzen erneut aufgegriffen, erweitert, vertieft und über die Situationen sowie Arbeitsaufträge und über die Unterrichtsfächer hinweg generalisiert und spezialisiert. In diesem Prozess nehmen folgende Aspekte zu:

- die Komplexität der Aufgabenstellungen auch in Bezug auf die Medienkompetenzen,
- die Verbindung von Aufgabenstellungen und Medienkompetenzanforderungen,
- die Selbstständigkeit und der Umfang geforderter Medienkompetenzen,
- die Eigenverantwortlichkeit beim Lernen in der digitalisierten Welt,
- die Reflexionstiefe und die Kritikfähigkeit,
- die Analyse- und die Synthesefähigkeit in der digitalen Welt,
- die Synthesefähigkeit zwischen realer und digitaler Welt,
- die Kreativität,
- die Unbestimmtheit bezüglich der Digitalisierung.

Besonders bedeutsam ist in der Sekundarstufe II die zunehmende Spezifik der Medienkompetenzen entsprechend des jeweiligen Profils. Dementsprechend ist in den Profilen der Oberstufe die besondere Medienkompetenzausprägung bzw. -entwicklung anzudenken und umzusetzen. Hierdurch gewinnen die spezialisierten und die profilbezogenen Medienkompetenzen eine besondere Bedeutung im Rahmen der Entwicklung einer Studierfähigkeit.





