

Rahmenplan Gymnasium

Stand: 01.08.2023



SACHSEN-ANHALT

Ministerium für Bildung

Lernen in der digitalen Welt

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1	Bildung und Erziehung 4
2	Entwicklung kursbezogener Kompetenzen 5
3	Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen 5 bis 8 11
3.1	Schuljahrgänge 5/6 12
3.2	Schuljahrgänge 7/8 23

1 Bildung und Erziehung

Teilhabe und Teilnahme am gesellschaftlichen Leben

In den verschiedenen Kompetenzschwerpunkten des Kurses beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler individuell, kooperativ und reflektiert in unterschiedlichen und zumeist fächerübergreifenden Lernszenarien mit ihrem Lernverhalten und ihrem Mediengebrauch. Sie erwerben Kompetenzen in der Nutzung von Informatiksystemen als Grundlage digitaler Medien und werden an die Arbeit mit digitalen Geräten, Werkzeugen und Konzepten herangeführt. Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Medien¹ und Medientechnologien hinsichtlich ihrer Potenziale und Wirkungen für das eigene Lernen und integrieren sie methodisch flexibel in die individuelle wie kollaborative Bearbeitung und Lösung von Aufgabenstellungen. Damit erwerben alle Schülerinnen und Schüler grundlegende medienbildnerische sowie informatische Kompetenzen, um aktiv ihre Persönlichkeit zu entwickeln und die Gesellschaft mitzugestalten.

Lebensweltbezogenes Lernen

Die Schülerinnen und Schüler erwerben in diesem Kursangebot grundlegende Kompetenzen in der Nutzung, Reflexion und Gestaltung digitaler Lern- und Kommunikationswerkzeuge sowie den zugrundeliegenden Informatiksystemen. Sie setzen diese angemessen zur effizienten Gestaltung von Lernprozessen ein und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen wie gesellschaftlichen Teilhabe und Teilnahme sinnvoll an. Die informatische Bildung ermöglicht den Schülerinnen und Schülern in unserer gegenwärtigen sowie zukünftigen Gesellschaft informatische Sachverhalte zu verstehen und als Grundlage medialer Prozesse anzuwenden. Sie erwerben Kompetenzen für einen zielgerichteten Umgang mit digitalen Angeboten in einer Kultur der Digitalität. Durch ihren kreativen Umgang mit Medien erweitern sie ihre kulturellen, künstlerischen und kommunikativen Erfahrungen. Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich generations-, gender- sowie milieuspezifische Formen der Mediennutzung aus ihrer Lebenswelt.

¹ Medien eröffnen mittelbar und unmittelbar Interaktions- und Kommunikationsgelegenheiten und können von daher wertvolle Reflexionsanlässe für die Persönlichkeitsentwicklung offerieren. Demgemäß erscheint es zweckmäßig, von „Medien“ auch im Kontext der Persönlichkeitsentwicklung so zu sprechen, dass damit mehr als nur der physische Gegenstand selbst, sondern immer auch das in *und* durch Medien Eröffnete gemeint ist. Um dieser Annahme Rechnung zu tragen, wird hier ein breites Medienverständnis angelegt, weshalb darunter Begriffe wie z. B. Schrift, Buch, Fotografie, Telegrafie, Film, Radio, Fernsehen, Internet, Computer, Videoplattformen, Soziale Netzwerke, Smartphone, Internet der Dinge sowie Computerspiele u. v. m. gesammelt werden können.

Sie reflektieren diese in Bezug auf ihre Sozialisation und entwickeln ein Grundverständnis für die individuelle, gemeinschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung von Medien.

2 Entwicklung kursbezogener Kompetenzen

Das Kompetenzmodell für das Kursangebot (Abb. 1) baut auf der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“² auf, berücksichtigt auch das 4K-Modell des Lernens³ und greift die Dagstuhl-Erklärung auf⁴. Das Aufwachsen in einer Kultur der Digitalität ist mit diversen Herausforderungen verbunden, die informatische Kompetenzen erfordern. Im Mittelpunkt sämtlicher, hier aufgeführter Bezugsdokumente stehen der Erwerb und die Entwicklung von Kompetenzen für eine von digitaler Kultur und informatischer Bildung geprägten Gesellschaft. Dabei sind alle Kompetenzbereiche untrennbar miteinander verbunden.

² Kultusministerkonferenz (Hrsg.) (2017): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. (Beschluss der KMK vom 08.12.2016 i.d.F. vom 07.12.2017). URL: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf. (Stand: 11.01.2023).

³ Kultusministerkonferenz (Hrsg.) (2021): Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. URL: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf. (Stand: 11.01.2023) (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 09.12.2021).

⁴ Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digitalen vernetzten Welt. URL: <https://www.keine-bildung-ohne-medien.de/wp-content/uploads/2017/11/dagstuhl-erklaerung-bildung-in-der-digitalen-welt-2016.pdf>. (Stand: 11.01.2023).

Kompetenzmodell und Kompetenz- bereiche

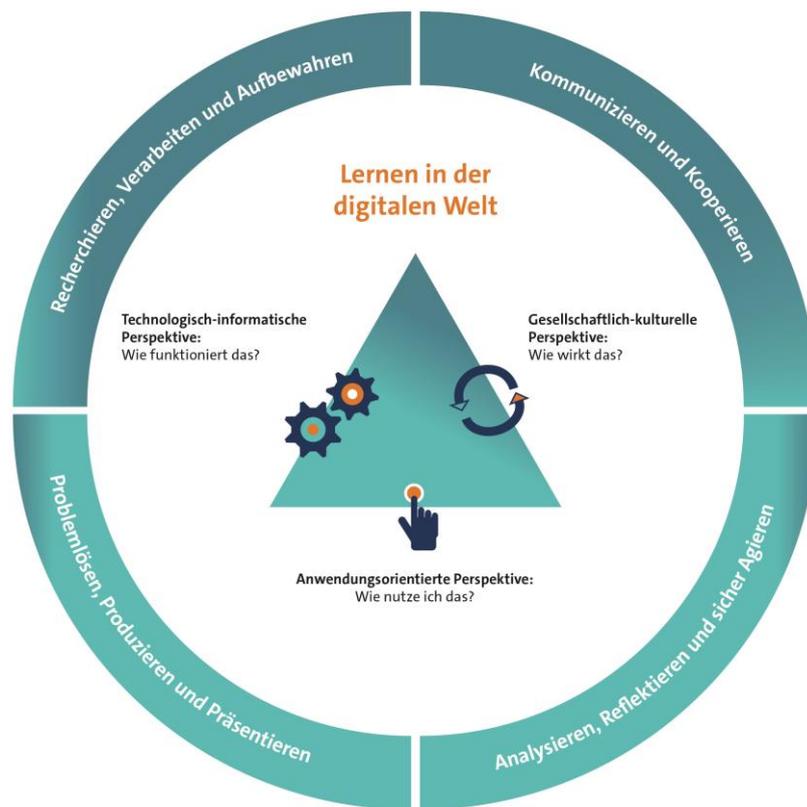


Abb. 1: Kompetenzmodell für das Kursangebot „Lernen in der digitalen Welt“

Die vier Kompetenzbereiche lauten:⁵

- Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren,
- Kommunizieren und Kooperieren,
- Problemlösen, Produzieren und Präsentieren,
- Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren.

Dabei korreliert der Kompetenzbereich „Modellieren und Implementieren“, der in der Informatik eine zentrale Rolle spielt, weitgehend mit dem Kompetenzbereich „Problemlösen, Produzieren und Präsentieren“.

Die Kompetenzen werden im Zusammenhang mit den grundlegenden Wissensbeständen erworben, geübt und gefestigt und sollen auch unmittelbar in Verbindung mit Fachunterricht des jeweiligen Schuljahrganges Anwendung finden. Darüber hinaus bieten sich vielfältige Möglichkeiten im Rahmen des fächerverbindenden und -übergreifenden Arbeitens (siehe Grundsatzband, Kap. 4).

⁵ Die sechs Kompetenzbereiche des KMK-Modells wurden aus Gründen der Praktikabilität in vier Kompetenzbereiche zusammengefasst.

Die Schülerinnen und Schüler erkennen – bezogen auf ein bestimmtes Problem oder eine Lernaufgabe – Informationsbedarfe und sind in der Lage, diese zu recherchieren und die gefundenen Informationen zu bewerten, strukturiert zu speichern sowie effizient zu nutzen. Dabei setzen sie verschiedene analoge und digitale Medien ein.

*Recherchieren,
Verarbeiten und
Aufbewahren*

Am Ende des Schuljahrganges 8 können die Schülerinnen und Schüler:

- themen- und aufgabenbezogene Informationsbedarfe erkennen und Suchstrategien formulieren, nutzen und reflektieren,
- Informationen aus Medien gewinnen und auswerten,
- die Relevanz und Qualität von Quellen einschätzen; dabei Fakten und Meinungen unterscheiden,
- inhaltliche, ethische und formale Kriterien für die eigene Auswahlentscheidung nutzen,
- geeignete Werkzeuge zur Informationsverarbeitung auswählen und anwenden,
- Informationen und deren Quellen systematisch dokumentieren, strukturieren, speichern und sichern,
- Zusammenhang zwischen Informationen und Daten beschreiben
- unterschiedliche Speichermedien anwenden,
- unterschiedliche Anwendung der analogen und digitalen Informationsverwaltung aus ökologischer Sicht bewerten.

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, Medien hinsichtlich des Einsatzes, der Wirkung und der Potenziale zu bewerten, auszuwählen und verantwortungsbewusst zu verwenden. Ziel des medialen Handelns der Lernenden ist die Gestaltung von kommunikativen, kollaborativen und kreativen Lernszenarien. Schülerinnen und Schüler erschließen sich durch digitale Technologien gemeinschaftlich neue Kommunikations- und Arbeitsräume und beschreiben diese aus informatischer Perspektive.

*Kommunizieren
und Kooperieren*

Am Ende des Schuljahrganges 8 können die Schülerinnen und Schüler:

- verschiedene Kommunikations- und Kooperationsformen bewusst und zielgerichtet anwenden,
- unterschiedliche Medien entsprechend den Herausforderungen eigenständig und kriteriengeleitet auswählen sowie für den Lernprozess einsetzen,
- Informationen rechtskonform und ergebnisorientiert austauschen,

- ihr Verhalten in einer Kultur der Digitalität hinsichtlich Potenzialen und Risiken einordnen und reflektiert handeln,
- unter Verwendung von Fach- und Bildungssprache kommunizieren.

*Problemlösen,
Produzieren und
Präsentieren*

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sach-, situations-, funktions- und adressatengerecht in Produkte zu überführen und zu präsentieren. Sie können Handlungsfolgen zur Lösung von Problemen formulieren, modellieren und mit Hilfe von Informatiksystemen implementieren.

Am Ende des Schuljahrganges 8 können die Schülerinnen und Schüler:

- Informatiksysteme analysieren, bewerten und problembezogen nutzen,
- Sachverhalte modellieren, Lösungsstrategien formulieren, implementieren und testen,
- Fehler erkennen, interpretieren und Handlungsstrategien ableiten,
- Produkte planen, in verschiedenen Formaten gestalten und diese realisieren,
- Probleme identifizieren und individuell sowie kollaborativ effektive Lösungsstrategien entwickeln,
- sach-, situations- und adressatengerecht sowie strukturiert präsentieren, veröffentlichen oder teilen,
- Urheber-, Nutzungs- und Verwertungsrechte sowie Datenschutz bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen

*Analysieren,
Reflektieren und
sicher Agieren*

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sowohl analoge als auch digitale Medien hinsichtlich ihres Einsatzes, ihrer Nutzungsweisen und Potenziale zu analysieren, zu reflektieren und konstruktiv mit ihnen umzugehen. Sie kennen und berücksichtigen die Chancen und Herausforderungen einer maßgeblich von Medien durchdrungenen Gesellschaft und bewegen sich darin sicher.

Am Ende des Schuljahrganges 8 können die Schülerinnen und Schüler:

- Strategien zum Schutz der Privatsphäre sowie der personenbezogenen Daten durch geeignete Maßnahmen entwickeln und anwenden,
- Daten schützen und sichern,
- Handlungsvorschriften analysieren und reflektieren,
- Sicherheitseinstellungen, Maßnahmen des Jugendmedienschutzes und AGBs berücksichtigen,

- den eigenen Mediengebrauch reflektieren und modifizieren,
- digitale Technologien im Hinblick auf soziales Wohlergehen und Umweltbewusstsein einordnen,
- Bedeutung der digitalen Medien für die demokratische Meinungsbildung diskutieren und für die persönliche Entscheidungsfindung nutzbar machen,
- Artikulations-, Gestaltungs- und Lernpotenziale von Medien identifizieren, reflektieren und anwenden.

Das Kursangebot führt schwerpunktmäßig informatische und medienbildnerische Aspekte zusammen und leistet damit seinen Beitrag für die Kompetenzentwicklung im Kontext „Bildung in der digitalen Welt“. Die hier erworbenen Schlüsselkompetenzen können als Grundlage für die Verwendung digitaler Medien in anderen Fächern genutzt werden. Dabei wird die Mediennutzung kontinuierlich reflektiert. In diesem Zusammenhang werden auch Sozial- und Demokratiekompetenz gestärkt. Die vorgeschlagenen Projekte stellen eine Empfehlung dar und können verschiedene Kompetenzschwerpunkte miteinander verbinden. Diverse Möglichkeiten der fokussierten fächerverbindenden bzw. fächerübergreifenden Zusammenarbeit werden explizit ausgewiesen.

*Beitrag zur
Entwicklung der
Schlüssel-
kompetenzen*

Die dargestellten Kompetenzbereiche leisten einen wesentlichen Beitrag zur Kompetenzentwicklung im Umgang mit digitalen Endgeräten, Werkzeugen und Konzepten. Dabei werden ausgehend von der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ technologisch-informatische, anwendungsorientierte und gesellschaftlich-kulturelle Perspektiven als Ausgangspunkt für Lehren und Lernen in der Digitalität eingenommen.

*Beitrag zur
Bildung in der
digitalen Welt*

Im Kurs „Lernen in der digitalen Welt“ werden die in Kap. 4 des Grundsatzbandes ausgewiesenen Weltnachhaltigkeitsziele unter Berücksichtigung einer technologisch-informatischen, anwendungsorientierten sowie gesellschaftlich-kulturellen Perspektive umgesetzt. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Kompetenzen für ein eigen- und sozialverantwortliches Denken und Handeln in einer globalen und medial vernetzten Gesellschaft. Unter Nutzung von Informatiksystemen werden Aspekte von KI und Ressourcenverbrauch thematisiert und Prozesse der Meinungsbildung im digitalen Zeit-

*Beitrag zur
Bildung für
nachhaltige
Entwicklung*

alter reflektiert. Möglichkeiten für ein nachhaltiges, insbesondere papierloses, zeit- und raumunabhängiges sowie allen voran kollaboratives Arbeiten werden aufgezeigt.

3 Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen 5 bis 8

In der nachfolgenden Tabelle wird die Struktur dargestellt, die sich über die Schuljahrgänge 5/6 und 7/8 erstreckt sowie die thematischen Perspektiven Technologie und Informatik, Anwendungsorientierung sowie Gesellschaft und Kultur umfasst. Die darin angelegten Kompetenzschwerpunkte verstehen sich als Angebot und Auswahlmöglichkeit innerhalb der Doppeljahrgänge und können miteinander kombiniert werden. Abhängig von den schulischen Erfordernissen, Infrastruktur und Ressourcen können diese spiralförmig aufbauend angelegten Komplexe angepasst, vorgezogen oder in Verbindung mit den Lerngegenständen anderer Fächer verbunden werden. Es ist die Bearbeitung fächerübergreifender Aspekte der „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ (siehe auch Kap. 4 des Grundsatzbandes) anzustreben. Diese Bezüge werden explizit ausgewiesen.

Kompetenzschwerpunkte „Lernen in der digitalen Welt“

Schuljahrgänge	Technologisch-informatische Perspektive	Anwendungsorientierte Perspektive	Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive
5/6	Informatiksysteme nutzen	Vernetztes Lernen in der digitalen Welt gestalten	Mediengebrauch reflektieren
	Algorithmische Strukturen entdecken, interpretieren und formulieren	Präsentationen gestalten	Informationen erschließen, Wissen ausbauen und Daten schützen
7/8	Informationen erfassen, darstellen und auswerten	Erklärvideos kritisch beurteilen und erstellen	Sozialisationsfunktion von Medien untersuchen und reflektieren
	Funktionsweisen und Prinzipien der digitalen Welt erkennen und verstehen	Künstliche Intelligenz reflektiert nutzen	Meinungsbildung im digitalen Zeitalter reflektieren

3.1 Schuljahrgänge 5/6

Kompetenzschwerpunkt: Informatiksysteme nutzen	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> – Formen des Suchens, Ordnen und Speicherns kennenlernen, anwenden und vergleichen – zwischen verschiedenen Formen der Datenspeicherung unterscheiden
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> – Bestandteile von Informatiksystemen unter Verwendung informatischer Fachbegriffe benennen – mithilfe verschiedener Medien situationsgerecht kommunizieren und dabei Informationen, Dateien und Links teilen
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – persönliche Lernumgebung gestalten
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	<ul style="list-style-type: none"> – Bedienungsoptionen und eigene Fertigkeiten reflektieren – Accounts mit sicherem Passwort schützen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Informatiksystem-Hardware im schulischen Kontext digitaler Schülerarbeitsplatz: Grundgerät, Bildschirm, Tastatur, Maus, Speichermedien, Drucker, Netzwerke, Kamera, Headset – Informatiksystem-Software im schulischen Kontext: Betriebssystem und Anwendungssoftware – unterschiedliche digitale Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten im Kontext von Schule und Unterricht (z. B. schulische Accounts, Lernplattformen, E-Mail, Messenger, Audio- oder Videokonferenz) – Bedeutung der E-Mail für die digitale Identität und Sicherheit – strukturierte Dateiverwaltung im Vergleich zur Hefterführung – Dateitypen und ihre Konvertierung (z. B. Textdokumente in .pdf) – Prinzipien des Ordnen und Speicherns (z. B. Ordnerstruktur, Eigenschaften von Dateien) 	
Projektidee „Digital starten an unserer Schule“	
<ul style="list-style-type: none"> – Einrichtung und Nutzung von digitalen Zugängen schulischer Accounts (z. B. Lernplattformen, Clouds, Vertretungsplan etc. auf verschiedenen Endgeräten, Kommunikations- und Arbeitsabläufe) 	

Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 5/6 in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Informatiksysteme nutzen“	
<ul style="list-style-type: none"> – Kunst: Medien und Kommunikation – Bild und Wort im Kontext untersuchen und gestalten (Bildzeichen und Schriften analog und digital sammeln und ordnen) – Deutsch: Sich mit Texten und Medien auseinandersetzen – Medien verstehen und nutzen: mediale Ausdrucksmittel erkennen (formale und sprachliche Merkmale von formellen und informellen Kontaktformen: E-Mail, [...] Chat, Post, Profi) – Englisch: Medien unter Anleitung gezielt zur Suche und Beschaffung von Informationen einsetzen; Informationen aus ausgewählten Quellen entnehmen und unter Anleitung darstellen und dokumentieren; anhand altersgemäßer englischsprachiger Medien (auditiv, audiovisuell, ggf. digitale Kinderbücher) authentische Einblicke in das Leben in anderen Ländern gewinnen – Geographie: zu aktuellen Naturereignissen und deren Folgen mithilfe von Bildern und Videos unter Nutzung verschiedener Informationskanäle recherchieren 	
Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)	
Innovation, Infrastruktur und Digitalität	Geschichte, Geographie

Kompetenzschwerpunkt: Vernetztes Lernen und Dokumente in der digitalen Welt gestalten	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> – sich über unterschiedliche Formen des Lernens informieren – Dokumente mit verschiedenen Objekten (z. B. Texte, Bilder und Tabellen) erstellen, bearbeiten, speichern sowie Sicherungskopien anlegen
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> – gemeinsam in Absprache hinsichtlich Ziel, Arbeitsform, Layout und Inhalt an Dokumenten arbeiten – Dokumente adressatengerecht teilen und Verantwortung übernehmen
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Lerninhalte auswählen, strukturieren und verknüpfen und als analoges oder digitales Produkt gestalten (z. B. Ordner, Lernplakat oder Infografik)
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Formen und Voraussetzungen für das Organisieren und Lernen erproben, analysieren und reflektieren – Dokumente hinsichtlich Barrierefreiheit und Nachhaltigkeit reflektieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Formen des Organisierens und Lernens (z. B. Hefterführung, Lernkarten, Wissensnetze, Lernplakat und Arbeitsblatt) – Gelingensbedingungen für Lernen: Konzentration, Ausdauer, Zielsetzung, Strukturierung, Zeitmanagement, Selbstmotivation und -reflexion, Vernetzung von bestehenden und neuen Informationen, Achtsamkeit – Techniken und Methoden des Lernens (individuell sowie kooperativ) – Such- und Recherchestrategien (z. B. Bedeutung und Verknüpfung von Schlüsselbegriffen) – Software: Menüdesign, Formatierung, Rechtschreibhilfe, Übersetzungsfunktion, Zwischenablage, Diktierfunktion, Systeme der Künstlichen Intelligenz 	
Projektidee „Digitale Schreibwerkstatt“	
<ul style="list-style-type: none"> – gemeinsames Dokument in der Klasse gestalten (z. B. Kochbuch, Lexikon, Steckbriefe, Experimente, Hobbys, Vereine, touristische Ziele in der Umgebung) 	

Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 5/6 in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Vernetztes Lernen und Dokumente in der digitalen Welt gestalten“	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Sich mit Texten und Medien auseinandersetzen – Medien verstehen und nutzen (mediale Ausdrucksmittel erkennen; Wirkung von Text-Bild-Beziehungen, Text-Ton-Beziehungen und Text-Bild-Ton-Beziehungen gelenkt beurteilen; Gestaltungsmerkmale von Schrift- und Bildmedien: Bildgeschichte und Comic) – Englisch: Kommunikationssituationen mithilfe von digitalen Werkzeugen und Endgeräten simulieren; digitale Lernprodukte kollaborativ unter Anleitung erstellen (z. B. Einladung, Poster, Bildgeschichte, Steckbriefe); Arbeitsergebnisse über verschiedene Medien (z. B. Poster, Fotos, Erklärvideos) präsentieren; kurze, einfache Texte ggf. mit digitalen Hilfsmitteln erstellen, gestalten und umgestalten – Geographie: Geofaktoren in Trockenräumen und Tropen analysieren und dabei auch digitale Satellitenbilder lesen und auswerten – Geschichte: Erstes Fachpraktikum: Gegenständliche Quellen aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler untersuchen; gegenständliche Quellen aus der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler in einen digital angefertigten Zeitstrahl mit verschiedenen Zeitrechnungen einordnen; Zweites Fachpraktikum: Mittelalterliche Geschichte Sachsen-Anhalts anschaulich darstellen; mithilfe von Quellen, Auszügen aus der Geschichtsschreibung oder anderen Objektivationen der Geschichtskultur mittelalterliche Geschichte Sachsen-Anhalts fachlich und sprachlich angemessen veranschaulichen (z. B. Stadtführer, digitale Stadtrallye, Seite für einen Ausstellungskatalog, Eintrag in historischen Blog, fiktive Geschichtserzählung) 	
Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)	
Bildung, Kultur und lebenslanges Lernen	Englisch, Geschichte, Katholischer Religionsunterricht, Kunst
Produktion und Konsum	Deutsch, Englisch, Biologie, Geographie, Kunst

Kompetenzschwerpunkt: Mediengebrauch reflektieren	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> – Entwicklung und Bedeutung von Medien im Laufe der Geschichte recherchieren und grafisch darstellen – Chancen und Gefahren der im Alltag verwendeten Medien herausarbeiten
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> – die eigene Mediennutzung beschreiben sowie mit der von Gleichaltrigen und Erwachsenen vergleichen – über Beiträge in den sozialen Medien diskutieren
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – problematische Inhalte und Suchergebnisse melden – Wege der Selbstbehauptung offline und online als Lösungsstrategien erproben
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	<ul style="list-style-type: none"> – Regeln für das gemeinsame Kommunizieren im digitalen Raum erarbeiten, erproben und berücksichtigen – digitale Gewalt und andere Gefahren vor dem Hintergrund ethischer Kriterien (Netiquette) bewerten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Medien: z. B. Schrift, Buch, Fotografie, Telegrafie, Film, Radio, Fernsehen, Internet, Computer, Videoplattformen, Soziale Netzwerke, Smartphone, Internet der Dinge sowie Computerspiele – digitale Gewalt wie z. B. Cybermobbing, -grooming sowie Rollen und Verletzungsarten – Schutz- und Lösungsstrategien zur Selbstbehauptung (z. B. Deeskalation, Mediation, Chatverlauf sichern, Personen sperren, Screenshots, Melden, Anzeigen) – ethische Prinzipien bei der Kommunikation, sog. Netiquette (z. B. eigene Sicherheit und Wohlbefinden, Konfliktvermeidung, Konfliktlösung, Verhaltensregeln) – rechtlicher Rahmen: Beleidigung, üble Nachrede, Verleumdung, Nötigung, Bedrohung, Erpressung, Nachstellung – Gefahren von Schadsoftware durch Würmer, Viren, Trojaner 	
Projektidee „Mobbing erkennen und begegnen“	
<ul style="list-style-type: none"> – Mobbingsituationen nachstellen, mit Perspektivwechseln untersuchen und daran Strategien der Selbstbehauptung erproben sowie eine Einordnung im ethischen und rechtlichen Rahmen vornehmen 	

Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 5/6 in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Mediengebrauch reflektieren“	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Sich mit Texten und Medien auseinandersetzen – Medien verstehen und nutzen: eigene Gewohnheiten der Mediennutzung beschreiben; mediale Ausdrucksmittel erkennen (formale und sprachliche Merkmale von formellen und informellen Kontaktformen: E-Mail, [...] Chat, Post, Profi) – Englisch: einfache Gestaltungsmerkmale kontinuierlicher und diskontinuierlicher sowie hybrider Texte (z. B Telefongespräch, Werbung, Kochrezept, Gedicht) erkennen; Grundfunktionen selbst genutzter Medien (Information, Unterhaltung) unterscheiden; Vielfalt auditiver und audiovisueller Medien zum Erlernen der Fremdsprache sowie zur Aneignung soziokulturellen Wissens unter Anleitung kennen; eigene Mediennutzung in einfacher Form analysieren und bewerten und mit der Gleichaltriger im Zielsprachenland vergleichen – Ethikunterricht: die Dynamik der Konfliktentwicklung anhand von Chatverläufen skizzieren; eine moralische Streitfrage, z. B. in interaktiven Computerspielen und Gruppenchats, mithilfe der Goldenen Regel beurteilen; Schutzrechte im Netz als wertvolle Entwicklungsbedingungen für Kinder und Heranwachsende untersuchen – Evangelischer Religionsunterricht: Freundschaft als eine tragende Form sozialer Beziehung in analogen und digitalen Kontexten deuten; Konflikte des Alltags im analogen und digitalen Kontext aus verschiedenen Perspektiven beschreiben und Lösungsmöglichkeiten aufzeigen; gelingende Kommunikation durch wertschätzende und anerkennende Sprache im analogen und digitalen Raum gestalten; Gottesvorstellungen in modernen Medien diskutieren 	
Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)	
Gesundheit und Wohlergehen	Deutsch, Biologie, Physik, Musik, Sport
Weniger Ungleichheit	Deutsch, Geschichte, Katholischer Religionsunterricht

Kompetenzschwerpunkt: Algorithmische Strukturen entdecken, interpretieren und formulieren	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	– Handlungsvorschriften im Alltag erkennen, interpretieren und schrittweise ausführen
Kommunizieren und Kooperieren	– ausgehend von der Lebenswelt Handlungsvorschriften formulieren und ausführen
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	– Handlungsvorschriften unter Beachtung des EVA-Prinzips und unter Verwendung von algorithmischen Grundbausteinen entwerfen, implementieren und testen
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	– Handlungsvorschriften auf verwendete Anwendungsarten untersuchen und auf korrekte Umsetzung testen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – EVA-Prinzip – Darstellungsformen von Handlungsvorschriften (textuell, ikonisch) – algorithmische Grundlagen der digitalen Welt (z. B. Grundanweisung, Anweisungsfolgen, Verzweigung, Wiederholung) – blockorientierte Programmiersprache (z. B. Scratch, MakeCode) 	
Projektidee „Wir programmieren“	
<ul style="list-style-type: none"> – Programmieren mit Einplatinenrechner (z. B. Calliope, micro:Bit, Arduino) – Entwicklung eines Spiels 	

Kompetenzschwerpunkt: Präsentationen gestalten	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> – themenbezogene Recherche durchführen und Inhalte quellenbezogen verarbeiten – Verwertungsrechte für eigene Medienprodukte beachten und anwenden
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> – Informationen und Medien hinsichtlich der geplanten Präsentation beurteilen, um eine begründete Auswahl zu treffen – Eignung von Präsentationsformen diskutieren
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Gestaltungsmittel und -elemente für die Präsentation adressatengerecht und themenbezogen auswählen, verknüpfen und kritisch diskutieren – Ergebnisse zielgruppengerecht präsentieren
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	<ul style="list-style-type: none"> – den eigenen Arbeitsprozess hinsichtlich seiner Effizienz und seines Ergebnisses einschätzen – die bei den Adressaten erzielte Wirkung der Präsentation erfassen und mit Feedback konstruktiv umgehen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Präsentationsformen (selbstlaufend, vortragsbasierend, interaktiv) – Gestaltungselemente (z. B. Texte, Bilder, Grafiken, Audios, Videos) – Wirkung von Schriften und Farben – Dramaturgie einer Präsentation (z. B. Präsentationsnotizen im Präsentationsmodus, Stichpunktzettel, Handout) – Urheber- und Verwertungsrecht (z. B. CC-Lizenzen), Quellenangaben 	
Projektidee „Software-Projekt“	
<ul style="list-style-type: none"> – in Bezug zu anderen Kompetenzschwerpunkten wie z. B. Software-Projekt präsentieren 	
Projektidee „Fachprojekt“	
<ul style="list-style-type: none"> – in Kooperation mit einem anderen Unterrichtsfach oder zu einem fächerübergreifenden Thema eine Präsentation planen, erproben und durchführen 	

Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 5/6 in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Präsentationen gestalten“	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Sich mit Texten und Medien auseinandersetzen – Medien verstehen und nutzen (mediale Ausdrucksmittel erkennen; Wirkung von Text-Bild-Beziehungen, Text-Ton-Beziehungen und Text-Bild-Ton-Beziehungen gelenkt beurteilen; Gestaltungsmerkmale von Schrift- und Bildmedien: Bildgeschichte und Comic) – Englisch: Arbeitsergebnisse über verschiedene Medien (z. B. Poster, Fotos, Erklärvideos) präsentieren; kurze, einfache Texte ggf. mit digitalen Hilfsmitteln erstellen, gestalten und umgestalten – Evangelischer Religionsunterricht: der Zusage der eigenen Einzigartigkeit kreativ Ausdruck verleihen: Ps 139,14; in Auseinandersetzung z. B. mit anderen Spezies; anthropomorphen Robotern und Cyborgs; einen eigenen analogen oder digitalen Kirchenführer gestalten – Geographie: gewonnene Erkenntnisse über die Erde und die Lebensweise der Menschen mithilfe einer Collage oder digitaler Präsentationen veranschaulichen – Geschichte: Zweites Fachpraktikum: Mittelalterliche Geschichte Sachsen-Anhalts anschaulich darstellen; mithilfe von Quellen, Auszügen aus der Geschichtsschreibung oder anderen Objektivationen der Geschichtskultur mittelalterliche Geschichte Sachsen-Anhalts fachlich und sprachlich angemessen veranschaulichen (z. B. Stadtführer, digitale Stadtrallye, Seite für einen Ausstellungskatalog, Eintrag in historischen Blog, fiktive Geschichtserzählung) – Katholischer Religionsunterricht: Symbolsprache von Gotteshäusern deuten und Vorstellungen von Kirchenräumen entwerfen: Ausstattung, Funktion (digitale) Gestaltung von Kirchenräumen – Kunst: Medien und Kommunikation – Bild und Wort im Kontext untersuchen und gestalten (eine Bildgeschichte mit analogen oder digitalen Präsentations- und Animationstechniken entwickeln und gestalten sowie eine adäquate Bildsprache anwenden) – Physik: die Entwicklung des Kompasses sowie seine Nutzung in der Geschichte im Internet recherchieren und adressatengerecht präsentieren 	
Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)	
Bildung, Kultur und lebenslanges Lernen	Englisch, Geschichte, Katholischer Religionsunterricht, Kunst
Produktion und Konsum	Deutsch, Englisch, Biologie, Geographie, Kunst

Kompetenzschwerpunkt: Informationen erschließen, Wissen ausbauen und Daten schützen	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	– Quellenrecherche und -bewertung unter Heranziehung geeigneter Strategien der einfachen und erweiterten Suche entwickeln
Kommunizieren und Kooperieren	– Informationsquellen und Informationen bezüglich ihrer Verwendbarkeit diskutieren
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	– Anwendersoftware bzgl. Datenschutz konfigurieren – Wissen unter Verwendung von strukturiert verwalteten Informationen ausbauen
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	– sorgsam mit personenbezogenen Daten umgehen und Folgen der Preisgabe abschätzen – Folgen der Verbreitung von Bild-, Ton- bzw. Videoaufnahmen im digitalen Raum reflektieren und daraus eigenes Handeln ableiten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – standardgerechte Angabe von Quellen – Schutz von personenbezogenen Daten – Schutz des Accounts mit sicherem Passwort – Zugriffsberechtigungen von Apps und Umgang mit Cookies – Browser und Suchmaschinen: Anzeigen, Funktionsweise, Ranking – Kriterien der Bewertung von Informationen: Nützlichkeit, Verfasser (Impressum), Kontext, Objektivität, Aktualität, Professionalität – Bezahlmodelle für Software-Nutzung (Abo, Kauf, In-App-Kauf, Daten) 	
Projektidee „Meine Daten und ich“ im szenischen Spiel	
<ul style="list-style-type: none"> – gespeicherte Daten von Diensten sichtbar machen und aus Sicht verschiedener Interessensgruppen interpretieren 	

Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 5/6 in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Informationen erschließen, Wissen aufbauen und Daten schützen“	
<ul style="list-style-type: none"> – Englisch: Medien unter Anleitung gezielt zur Suche und Beschaffung von Informationen einsetzen; Informationen aus ausgewählten Quellen entnehmen und unter Anleitung darstellen und dokumentieren; anhand altersgemäßer englischsprachiger Medien (auditiv, audiovisuell, ggf. digitale Kinderbücher) authentische Einblicke in das Leben in anderen Ländern gewinnen – Geographie: Suchstrategien anwenden, dabei geeignete Karten in digitalen Atlanten und online Kartendiensten finden und nutzen; sich mithilfe eines (digitalen) Stadtplanes oder Routenplaner orientieren; den Realraum vor Ort auch mittels Navigationssystem oder Routenplaner erkunden – Geschichte: Das Leben von Menschen in der Frühgeschichte; zeitliche Verläufe darstellen; Bedeutung der Himmelskarte von Nebra beurteilen (digitale Präsentation, mediale Vermarktung); Das Leben in der ägyptischen Hochkultur; einfache Darstellungen schreiben; Veranschaulichungen der ägyptischen Hochkultur in der Gegenwart diskutieren (z. B. digitale Produkte); Zusammenleben in der Polis Athen und im Römischen Weltreich untersuchen; Formen gegenwärtigen Umgangs mit griechischer und römischer Geschichte beurteilen (z. B. digitale Produkte); Werte und Normen der Machtausübung im Mittelalter erklären; auf der Grundlage einer Internetrecherche die Marketingkampagne Magdeburgs als „Ottostadt“ beschreiben und deren Berechtigung diskutieren; Abhängigkeiten in der Grundherrschaft und im Lehnswesen untersuchen; Darstellungen von mittelalterlicher Kultur in der Gegenwart (z. B. Computerspiel, Onlinepräsenzen von Vereinen oder Museen) diskutieren; Die Anziehungskraft urbanen Lebens in mittelalterlichen Städten erklären; den kommerziellen Aspekt inszenierter Geschichte an Beispielen untersuchen und diskutieren (z. B. auf der Grundlage von Annoncen in Mittelalterzeitschriften und im Internet) – Physik: die Entwicklung des Kompasses sowie seine Nutzung in der Geschichte im Internet recherchieren 	
Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)	
Innovation, Infrastruktur und Digitalität	Geschichte, Geographie

3.2 Schuljahrgänge 7/8

Kompetenzschwerpunkt: Informationen erfassen, darstellen und auswerten	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> – Datensätze aus Informationen des Alltags finden und strukturieren – Daten sicher speichern
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> – Daten zur zielgruppenorientierten Kommunikation nutzen
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – geeignete Tabellen zur Verwaltung von Informationen erstellen und die Werte mittels geeigneter Datentypen und -formate darstellen – Zellen verknüpfen und Daten in Tabellen filtern, sortieren
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	<ul style="list-style-type: none"> – Eignung von Tabellen reflektieren – ein Verfahren der Verschlüsselung anwenden und bewerten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Daten, Informationen, Wissen – Codieren (Binärcode, ASCII-Code) und Verschlüsselung (Caesar-Scheibe) – Datenverwaltung in Tabellenkalkulationssystem (Zelle als Objekt mit Name, Adresse, Wert, Datentyp und Darstellungsformat sowie Formeln inklusive Funktionen) – Diagramme aus Daten ableiten – Grundbegriffe Datenbanken (Tabelle, Datensatz, Datenfeld, Datenwert, Eigenschaft, Sortieren und Filtern) 	
<p>Projektidee „Geheime Nachrichten“</p> <ul style="list-style-type: none"> – Verschlüsselung nutzen <p>Projektidee „Schülerumfrage auswerten“</p> <ul style="list-style-type: none"> – Nutzungsverhalten im Internet 	

Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 7/8 in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Informationen erfassen, darstellen und auswerten“	
<ul style="list-style-type: none"> – Chemie: Angaben zu Stoffeigenschaften recherchieren und Zusammensetzung der Luft grafisch veranschaulichen – Englisch: Medien unter Anleitung gezielt zur Suche und Beschaffung von Informationen und zur Interaktion in der Fremdsprache nutzen; unter Anleitung analoge und digitale Hilfsmittel (z. B. Nachschlagewerke, multimediale Lernmittel, Lernplattformen) und deren Möglichkeiten zum Nachschlagen und Lernen finden, nutzen und bewerten; die Qualität von digitale Medien und Quellen unter Anleitung bewerten sowie dahinterliegende Strategien und Absichten unter Anleitung erkennen; die Qualität von digitalen Übersetzungswerkzeugen unter Anleitung einschätzen – Geographie: Informationen über Auswirkungen von endogen und exogen verursachten Naturereignissen mithilfe digitaler Medien beschaffen sowie an einem Beispiel die Ergebnisse mediengestützt vorstellen; Maßnahmen zum Schutz vor und bei Naturkatastrophen auch unter Einbeziehung digitaler Warn- und Informationssysteme zusammenstellen und in einem digitalen Poster darstellen; wirtschaftsräumliche Strukturen und Prozesse in China und Indien auch unter Nutzung von Geographischen Informationssystemen (GIS) analysieren, vergleichen und erläutern – Sozialkunde: Rechtliche Grundlagen für das Handeln Jugendlicher beurteilen (Bearbeitung mit Fallanalyse, Fallstudie oder Konfliktanalyse), Alltagsdiskriminierung diskutieren (Bearbeitung mit Fallanalyse, Fallstudie, Problemstudie, Planspiel oder Konfliktanalyse) 	
Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)	
Innovation, Infrastruktur und Digitalität	Deutsch, Latein, Biologie, Chemie, Geschichte, Geographie

Kompetenzschwerpunkt: Erklärvideos kritisch beurteilen und erstellen	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> – unterschiedliche Arten und Umsetzungsformen von Erklärvideos recherchieren und analysieren – Videoplattformen kriteriengeleitet untersuchen
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> – Potenziale von Erklärvideos für den eigenen Lernprozess diskutieren – Energieverbrauch durch Videos und Streams reflektieren und abwägen
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – ein eigenes Videoprojekt unter Beachtung der gewonnenen Erkenntnisse sach- und adressatengerecht produzieren und präsentieren
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	<ul style="list-style-type: none"> – soziale und rechtliche Folgen der Produktion und der Veröffentlichung abschätzen – eigene Erklärvideos hinsichtlich der Gestaltung und Zielsetzung kriteriengeleitet beurteilen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – AGBs, Datenschutz und Jugendmedienschutz – Form der Veröffentlichung und Verantwortung – Videoplattformen und Videoformate: Erklärvideos, Tutorials, Informationsvideos – Phasen einer Medienproduktion und kollaboratives Projektmanagement – gestalterische Kriterien von Erklärvideos: z. B. Aufbau, Verständlichkeit, Adressatenbezug – Umsetzung: z. B. Hardware zur Aufnahme und Bearbeitung, Videobearbeitungssoftware, Dateiformat und Möglichkeiten des Teilens 	
Projektidee „Erklärvideo“	
<ul style="list-style-type: none"> – Erklärvideo zu einem Thema (ggf. mit Bezug zu den fächerübergreifenden Themen) gemeinsam entwickeln und produzieren 	

Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 7/8 in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Erklärvideos kritisch beurteilen und erstellen“	
<ul style="list-style-type: none"> – Chemie: experimentelles Arbeiten mithilfe von digitalen Werkzeugen dokumentieren und sachgerecht präsentieren – Englisch: digitale Medien und mobile Endgeräte zur Interaktion in der Fremdsprache unter Anleitung zielgerichtet und situationsgerecht auswählen und nutzen; Textsorten: Blogeintrag, Blogkommentar, Eintrag digitale Pinnwand, Podcast – Geschichte: digitale Aufbereitungen von Geschichte nutzen bzw. selbst entwickeln und ihre Wirkungen analysieren und nachvollziehbar beurteilen (z. B. Social-Media-Beiträge, Podcasts, Erklärvideos) – Physik: bei der Beschreibung von technischen Anwendungen und der Erklärung der jeweiligen Funktionsweise auch geeignete digitale Medien nutzen 	
Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)	
Bildung, Kultur und lebenslanges Lernen	Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Russisch, Italienisch, Latein, Geschichte, Sozialkunde, Evangelischer Religionsunterricht, Kunst, Musik
Produktion und Konsum	Deutsch, Englisch, Spanisch, Biologie, Chemie, Physik, Geschichte, Ethikunterricht, Evangelischer Religionsunterricht, Geographie, Kunst
Friedliche und inklusive Gesellschaft, demokratische Werte	Deutsch, Englisch, Spanisch, Russisch, Italienisch, Geschichte, Sozialkunde, Evangelischer Religionsunterricht, Katholischer Religionsunterricht, Kunst, Musik

Kompetenzschwerpunkt: Sozialisationsfunktion von Medien untersuchen und reflektieren	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> – mediale (Selbst-)Inszenierungen in aktuellen Medienformaten recherchieren und hinsichtlich Rollenbilder, Stereotype und Diversität untersuchen – mediale Darstellungen mit eigenen Lebenserfahrungen vergleichen
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> – Nutzungsmöglichkeiten und Herausforderungen von sozialen Medien bzgl. der eigenen Lebensgestaltung hinterfragen – rechtliche Grundlagen des Jugendmedienschutzes diskutieren
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – förderliche und problematische Aspekte von medialen Phänomenen erkennen und darstellen – Handlungsstrategien zum Umgang mit medialen Phänomenen entwickeln und miteinander teilen
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	<ul style="list-style-type: none"> – Lernpotenziale von Medien bewerten und nutzen – algorithmische und mediale Diskriminierung erkennen und bewerten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – stereotype Darstellungen: z. B. Ungleichheiten, Repräsentanz und darin vermittelte Werte in (Sozialen) Medien – Aspekte der Lebensgestaltung bezüglich sozialer Medien (z. B. Selbstentfaltung, Partizipation, Kaufverhalten, Beziehungen, Suchtgefahren) – mediale Phänomene: z. B. DeepFake, Influencer, Memes, digitale Gewalt, Multiplayer Gaming, Objektifizierung, Doppelrolle Konsument und Produzent (Prosument), Social-Media-Stress, Suchtgefahren – Jugendmedienschutz (z. B. FSK, USK) 	
Projektidee „Stereotype im Alltag erkennen und offenlegen“	
<ul style="list-style-type: none"> – Gründe für die Darstellungsweisen bspw. von Werbung, einer Lieblingssendung oder Story unter Berücksichtigung von Diversität 	
Projektidee „Netiquette an unserer Schule“	
<ul style="list-style-type: none"> – Diskussion und Anpassung eines Verhaltenskodex für die Klassen- und/oder Schulgemeinschaft, Veröffentlichung als Flyer, Post, Webbeitrag 	

Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 7/8 in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Sozialisationsfunktionen von Medien untersuchen und reflektieren“	
<ul style="list-style-type: none"> – Englisch: Funktionen altersrelevanter Medien (Information, Unterhaltung, Bildung und Werbung) unterscheiden – Ethikunterricht: Verantwortung in der Gesellschaft erörtern: die erweiterte Verantwortung für sich selbst und für andere am Beispiel der digitalen Mediennutzung differenziert beschreiben – Evangelischer Religionsunterricht: Formen digitaler Kommunikation für einen Dialog über Gott einsetzen; in einem analogen oder digitalen Diskussionsformat Handlungsoptionen für eine gelingende Zukunft erarbeiten; Zukunftsszenarien für die eigene Biografie, auch im Zusammenhang mit der digitalen Identität, darstellen; medial präsente Vorstellungen von Geschlechterrollen kritisch hinterfragen und produktorientiert gestalten; Konsequenzen der Digitalisierung für Partnerschaft und Sexualität aufzeigen und gemeinsam Perspektiven für einen konstruktiven Umgang entwickeln – Katholischer Religionsunterricht: Unrechtssituationen in der analogen und digitalen Welt entdecken und im Sinne Jesu anklagen; über Schuld und Vergebung nachdenken und persönliches Handeln aus der Perspektive der christlichen Hoffnung in der analogen und digitalen Welt beurteilen: wahre und falsche Prophetie in digitalen Medien – Kunst: Individuum und Kultur – Bild als Symbol erkennen und nutzen (zeitgenössische Jugendkultur in ihren Ausdrucksformen und ihrer kulturellen Vielfalt beschreiben); Kommunikation – Bild-Text-Kombinationen analysieren und gestalterisch nutzen (das Recht am eigenen und fremden Bild berücksichtigen) 	
Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)	
Bildung, Kultur und lebenslanges Lernen	Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Russisch, Italienisch, Latein, Geschichte, Sozialkunde, Evangelischer Religionsunterricht, Kunst, Musik
Geschlechtergleichstellung	Deutsch, Englisch, Französisch, Russisch, Biologie, Geschichte, Sozialkunde, Evangelischer Religionsunterricht, Katholischer Religionsunterricht, Geographie, Musik, Sport
Weniger Ungleichheit	Deutsch, Geschichte, Evangelischer Religionsunterricht, Katholischer Religionsunterricht, Geographie, Kunst
Friedliche und inklusive Gesellschaft, demokratische Werte	Deutsch, Englisch, Spanisch, Russisch, Italienisch, Geschichte, Sozialkunde, Evangelischer Religionsunterricht, Katholischer Religionsunterricht, Kunst, Musik

Kompetenzschwerpunkt: Funktionsweisen und Prinzipien der digitalen Welt erkennen und verstehen	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	– Informatiksysteme aus der Lebenswelt erkennen und beschreiben
Kommunizieren und Kooperieren	– digitale Kommunikationsformen beschreiben – Zustände von Informatiksystemen beschreiben
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	– mit Einplatinenrechner Messwerte erfassen und verarbeiten – Algorithmen für zustandsbasierte Systeme implementieren
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	– EVA-Prinzip für Informatiksysteme anwenden – digitale Verbindungstechniken analysieren und in Bezug auf Quantität, Qualität und Sicherheit bewerten
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Aufbau eines Einplatinenrechners (Mikrocontroller, Speicher, Sensor und Aktor) – Automaten und Zustände – parallele und ereignisorientierte Prozesse – Verbindungstechniken (LAN, WLAN, USB-Kabel, Bluetooth, NFC) und Protokolle (http, https) 	
Projektidee „Einsatz von Sensoren“	
– Wetterdaten messen und auswerten	
Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)	
Innovation, Infrastruktur und Digitalität	Deutsch, Latein, Biologie, Chemie, Geschichte, Geographie

Kompetenzschwerpunkt: Künstliche Intelligenz reflektiert nutzen	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> – zu einem fachbezogenen oder fachübergreifenden Lerngegenstand Informationen und Medien (Bilder, Grafiken, Tabellen, Diagramme, Audios, Videos) recherchieren und speichern – unter dem reflektierten Einsatz Künstlicher Intelligenz recherchieren
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> – ergebnisorientiert mit Chatbots oder Sprachassistenten kommunizieren und mit Reaktionen menschlicher Kommunikation vergleichen – ethische Prinzipien für den Einsatz von Systemen der Künstlichen Intelligenz diskutieren
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Fragestellungen mit und über Künstlicher Intelligenz in einem Dokument bearbeiten – erweiterte Funktionen der Textverarbeitung oder eines digitalen Präsentationsprogramms erschließen
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	<ul style="list-style-type: none"> – ökologische, soziale und wirtschaftliche Aspekte im Kontext von KI und Suchmaschinen reflektieren – Chancen und Risiken der Nutzung von Künstlicher Intelligenz diskutieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – historische Entwicklungen digitaler Technologie – Künstliche Intelligenz und Automatisierung im Alltag (z. B. Einsatzbereiche, maschinelles Lernen, Mustererkennung in Big Data) – Einsatzmöglichkeiten von Künstlicher Intelligenz (z. B. Suchmaschinen, Chatbots) 	
<p>Projektidee „Abschlusspräsentation innerhalb eines Schulprojekts zu einem fächerübergreifenden Thema“</p> <ul style="list-style-type: none"> – komplexes Präsentationsformat (z. B. Webpräsentation, interaktives Modul für eine Lernplattform) <p>Projektidee „Wie fair ist mein Smartphone“</p> <ul style="list-style-type: none"> – soziale und ökologische Probleme von der Rohstoffgewinnung bis zur Entsorgung sowie Diskussion von persönlichen und gesellschaftlichen Lösungsmöglichkeiten 	

Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4) in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Künstliche Intelligenz reflektiert nutzen“	
Bildung, Kultur und lebenslanges Lernen	Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Russisch, Italienisch, Latein, Geschichte, Sozialkunde, Evangelischer Religionsunterricht, Kunst, Musik
Klimawandel und Klimaschutz	Deutsch, Biologie, Chemie, Physik, Geschichte, Katholischer Religionsunterricht, Geographie, Sport
Energie	Deutsch, Chemie, Physik, Geschichte, Geographie
Arbeit und Wirtschaft	Latein, Geschichte, Evangelischer Religionsunterricht, Katholischer Religionsunterricht, Geographie
Innovation, Infrastruktur und Digitalität	Deutsch, Latein, Biologie, Chemie, Geschichte, Geographie
Produktion und Konsum	Deutsch, Englisch, Spanisch, Biologie, Chemie, Physik, Geschichte, Ethikunterricht, Evangelischer Religionsunterricht, Geographie, Kunst

Kompetenzschwerpunkt: Meinungsbildung im digitalen Zeitalter reflektieren	
Recherchieren, Verarbeiten und Aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> – Wirkmechanismen digitaler Öffentlichkeiten im Gegensatz zu analogen untersuchen und verstehen – Desinformationsstrategien erkennen und ihre Wirkungen analysieren
Kommunizieren und Kooperieren	<ul style="list-style-type: none"> – Verfügbarkeit und Zugänglichkeit von Informationen gegenüberstellen (z. B. Open Access vs. beschränkter Zugang) – Grenzen der Meinungsfreiheit diskutieren
Problemlösen, Produzieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Strategieansätze der kompetenten Meinungsbildung in der digitalen Welt entwickeln, anwenden und präsentieren – Fakten und Meinungen anhand konkreter Beispiele unterscheiden
Analysieren, Reflektieren und sicher Agieren	<ul style="list-style-type: none"> – persönliche, politische und wirtschaftliche Interessen als Motive der Desinformation erkennen und beschreiben – über die gesellschaftlichen Folgen von Desinformation und politische Reaktionsmöglichkeiten reflektieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> – Besonderheiten des sozialen Miteinanders in digitalen Räumen (z. B. Avatar, Kontakte, Sichtbarkeit, Partizipation, Bewertungen) – Phänomene der Meinungsbildung (z. B. Hate Speech, Clickbaiting, Filterblase, Echokammer, Microtargeting, Paywall, versteckte Werbung, Kommentare und ihre Moderation) – Desinformationsstrategien (z. B. Fake News, Bots, Verschwörungserzählungen) – Open Access: freier und offener Zugang sowie Partizipation an Wissen (z. B. Wikis, OER, Open Source) – kompetente Meinungsbildung: Quellenauswahl, -analyse, -vielfalt – unterschiedliche Informationsquellen (z. B. öffentlich-rechtliche Medien, NGOs, private und soziale Medien) – Prinzipien der Quellenbewertung 	
Projektidee Präsentation zum Thema „Auf den Spuren von Falschnachrichten“	
<ul style="list-style-type: none"> – Recherche zu den Quellen, Argumenten und Hintergründen einer Falschnachricht 	

Möglichkeiten zur Abstimmung in den Schuljahrgängen 7/8 in Bezug auf den Kompetenzschwerpunkt „Meinungsbildung im digitalen Zeitalter reflektieren“

- Ethikunterricht: Pflicht und Nutzen bei der Preisgabe persönlicher Daten im Internet abwägen; die Lust an der Selbstdarstellung in virtuellen Räumen und als Anreiz in der Warenwelt problematisieren; die Frage nach der Qualität von Freundschaften in sozialen Netzwerken erörtern; Maßnahmen entwerfen, die zu verantwortungsbewusstem Handeln in Fällen von Cybermobbing motivieren können; die erweiterte Verantwortung für sich selbst und für andere am Beispiel der digitalen Mediennutzung differenziert beschreiben
- Evangelischer Religionsunterricht: Ideen für ökumenisches Handeln im analogen und digitalen Raum entwickeln; die Bedeutung von Algorithmen für den Entscheidungsfindungsprozess bewerten
- Geschichte: Die europäische Entdeckung der Welt; Darstellungen sinnbildend schreiben; sich mit der medialen Darstellung von Entdeckungen und Eroberungen auseinandersetzen; Herrschaftspraxis und -präsentation in der absoluten Monarchie beurteilen; Bedeutung einer Schloss- und Gartenanlage und ihre digitale Präsentation analysieren und beurteilen (z. B. Website, Soziale Medien, Blog); Nationale Interessen und internationale Interessenkonflikte im Imperialismus und Kolonialismus bewerten; den gegenwärtigen Umgang mit der deutschen Kolonialpolitik recherchieren, analysieren sowie sprachlich bewusst und reflektiert bewerten
- Katholischer Religionsunterricht: Kirche in konfessioneller Differenzierung beurteilen und Rituale auf dem Weg zu religiöser Mündigkeit mittels analoger und digitaler Beispiele entwerfen; sich mit der Berufung des Menschen zu verantworteter Lebensgestaltung in sozialen Bezügen auseinandersetzen: Einfluss von Medien und Peer Groups; Manipulationen; Suchtgefahren; Chancen und Risiken im digitalen Raum (z. B. Dating, Sexting, Stalking, Cybermobbing); neue religiöse und spirituelle Bewegungen als Suche nach Erfüllung menschlicher Grundbedürfnisse beschreiben: religiöse Bewegungen, ihre spirituellen Praktiken und ihre jeweilige mediale Präsentation, z. B. Zeugen Jehovas, Scientology, Meditation, Pilgern, Esoterik, Okkultismus, Satanismus
- Sozialkunde: Demokratische Mitwirkungsmöglichkeiten in der Schule prüfen (Bearbeitung mit Fallanalyse, Fallstudie oder Konfliktanalyse), Rechtliche Grundlagen für das Handeln Jugendlicher beurteilen (Bearbeitung mit Fallanalyse, Fallstudie oder Konfliktanalyse), Alltagsdiskriminierung diskutieren (Bearbeitung mit Fallanalyse, Fallstudie, Problemstudie, Planspiel oder Konfliktanalyse)

Bezüge zu den fächerübergreifenden Themen (gemäß Grundsatzband Kap. 4)

Bildung, Kultur und lebenslanges Lernen	Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Russisch, Italienisch, Latein, Geschichte, Sozialkunde, Evangelischer Religionsunterricht, Kunst, Musik
Geschlechtergleichstellung	Deutsch, Englisch, Französisch, Russisch, Biologie, Geschichte, Sozialkunde, Evangelischer Religionsunterricht, Katholischer Religionsunterricht, Geographie, Musik, Sport
Weniger Ungleichheit	Deutsch, Geschichte, Evangelischer Religionsunterricht, Katholischer Religionsunterricht, Geographie, Kunst
Friedliche und inklusive Gesellschaft, demokratische Werte	Deutsch, Englisch, Spanisch, Russisch, Italienisch, Geschichte, Sozialkunde, Evangelischer Religionsunterricht, Katholischer Religionsunterricht, Kunst, Musik