

# Medienkonzept

- ARBEITSSFASSUNG -  
STAND: 02/2020

*Auf Grundlage des  
Orientierungsrahmens Medienbildung in der Schule; NLQ 2017*



**Astrid-Lindgren-Schule**

Tel. 0 44 05 / 86 21  
Fax 0 44 05 / 93 96 49

Hohenacker 14  
26188 Edewecht

[www.als-edewecht.de](http://www.als-edewecht.de)  
[schulleitung-als-edewecht@ewetel.net](mailto:schulleitung-als-edewecht@ewetel.net)

## Inhaltsverzeichnis

<b>Zielsetzung</b> .....	<b>2</b>
<b>Ausgangslage</b> .....	<b>2</b>
Programme – Initiativen .....	2
Konzepte .....	3
Technik.....	3
gegenwärtige Ausstattung im Gebäude.....	4
bisherige Projekte – praktischer Einsatz.....	6
<b>Unterrichtsentwicklung</b> .....	<b>7</b>
Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern .....	8
Kommunizieren und Kooperieren .....	8
Produzieren und Präsentieren .....	9
Schützen und sicher Agieren .....	9
Problemlösen und Handeln .....	10
Analysieren und Reflektieren .....	10
<b>Ausstattungsplanung</b> .....	<b>10</b>
Hardware .....	10
Software .....	11
Wartung / Service .....	11
<b>Qualifizierungsplanung</b> .....	<b>11</b>
Lernende .....	11
Lehrende .....	11
<b>Evaluation und Weiterentwicklung</b> .....	<b>12</b>
<b>Anhang: Kompetenzmatrix, NLQ</b> .....	<b>14</b>

## Zielsetzung

---

Der Erwerb von Medienkompetenz ist eine zentrale Aufgabe schulischer Bemühungen. Hier kommt der allgemeinbildenden Schule aufgrund der „Grundsteinlegung“ schulischen Lernens eine zentrale Rolle zu.

Lernende unserer Schule sollen ausgehend von der ggf. bereits angebotenen medialen Elementarbildung in vorschulischen Einrichtungen und Grundschule Schlüsselqualifikationen beim Umgang mit neuen Medien erlangen. Ziel ist, die Schülerinnen und Schüler aus dem Bereich Lernen und aus dem Bereich Geistige Entwicklung weitestgehend auf ihre Rolle innerhalb der Gesellschaft mit den medialen Herausforderungen vorzubereiten und sie zu selbstbewussten und autonomen Erwachsenen zu erziehen.

Dabei erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, Chancen und Gefahren beim Umgang mit Medien zu erkennen, sowie differenziert und adäquat darauf reagieren zu können.

Das vorliegende Medienkonzept beschränkt sich nicht nur auf die Lernenden der Schule, sondern schließt – sofern die sächlichen Voraussetzungen vorhanden sind - auch inklusiv beschulte Lernende mit einem sonderpädagogischen Unterstützungsbedarf der Gemeinde Edewecht und dem Landkreis Ammerland ein.

## Ausgangslage

---

### Programme – Initiativen

- 1990 Neue Technologien und Allgemeinbildung
- 1995 Multimedia – Initiative Niedersachsen
- 2000 Aktionsprogramm n-21
- 2009 Förderung des mobilen Lernens (Notebooks, Whiteboards)  
Mediensuche bei NIBIS mittels „Merlin“

*Medienbildung als Baustein zur Erlangung eines selbstbestimmten Lebens in sozialer Integration*

## Konzepte

- 2002 Erstellung des ersten Medienkonzeptes  
Nutzerordnung zur Verwendung der PC' s
- 2012 Weiterentwicklung des Medienkonzeptes –  
Medienkompetenz in Niedersachsen
- 2016 Medienentwicklungsplan
- 2016 Handyordnung
- 2017 Dienstvereinbarung zur Nutzung von IServ

## Technik

- bis 2000     vereinzelte PC' s in den Klassen  
Computerraum für Schülerinnen und Schüler mit 10 Plätzen  
mit Internetzugang und Lernsoftware
- ab 2002     Vernetzung des Gebäudes (n-21)  
Anschaffung leistungsstärkerer PC'S für den Computerraum  
Ausstattung der Klassen mit PC' s (3 pro Klasse) überwiegend  
durch Spenden, mit Internetzugang  
Vernetzung mittels freier Serverlösung (skole linux, open  
school Server)  
Einrichtung eines Laptopwagens mit 12 Laptops
- 2012 Einrichtung des Medienraumes mit Anschaffung eines  
SMART™ Boards (Vollausstattung)  
Einrichtung von 4 Lehrerarbeitsplätzen  
Laptop mit spezieller Software für die therapeutische Arbeit  
(Logopädie, Ergotherapie)
- 2017 IServ als schulinterne Serversoftware  
Anbindung des Nebengebäudes (Hauptstraße 42) in das  
Schulnetzwerk  
Ausstattung des Hauptgebäudes (Hohenacker 14) mit WLAN  
AccessPoints  
Anschaffung von iPads für die Förderschule  
Anschaffung von iPads für die Arbeit in der Inklusion
- 2018 Anschaffung von zwei Aktivboards

*Die Medien-  
bildung und der  
Einsatz der  
modernen und  
zeitgemäßen  
Medien hat in der  
Astrid-Lindgren-  
Schule eine lange  
Tradition*

### **gegenwärtige Ausstattung im Gebäude**

Zurzeit (seit Januar 2020) funktioniert an beiden Standorten das Internet nicht (mehr). Eine Nutzung der PC's ist für Lehrkräfte und Schüler nicht mehr möglich.

### **Fach- und Klassenräume (Haupt- und Nebengebäude)**

In den Klassenräumen befinden sich bis zu drei PC's mit Internetzugang (LAN). Diese sind veraltet und für den produktiven Einsatz nur bedingt geeignet. Teilweise sind sie defekt. Für die PC's gibt es eine Nutzerordnung.

*Verbaute Technik  
im Hauptgebäude*

Die Monitore sind nach Aussage der GUV Oldenburg (Begehung Herbst 2019) auszutauschen.

In den Klassen befindet sich jeweils ein CD-Player (portabel).

Im Textilraum und im Kunstraum befindet sich ein Aktivboard mit Internetzugang (LAN)

### **Computerraum (Hauptgebäude)**

Im Computerraum gibt es 10 PC's mit Internetzugang (LAN). Aufgrund des Alters sind diese gerade noch ausreichend für Internetrecherchen und Officeanwendungen. Im Computerraum befindet sich ein Netzwerkdrucker.

### **Medienraum (Hauptgebäude)**

Im Medienraum befindet sich ein SMARTBoard in Vollausrüstung, welches in 12/2018 unter hohem Kostenaufwand wieder repariert wurde.

Ferner befindet sich im Medienraum der sog. Laptop-Wagen mit 14 Laptops. Diese sind für Officeanwendungen und Internetrecherche ausreichend.

Ein Rollwagen mit Fernseher, DVD-Player und VHS Rekorder steht weiterhin zur Verfügung.

**Arbeitsplätze für die Beschäftigten (Hauptgebäude)**

Dem Kollegium stehen zwei PC's mit Internetanschluss (LAN), ein Netzwerkdrucker und ein Fotokopierer zur Verfügung (seit Januar 2020 nicht mehr).

Dem Datenschutzbeauftragten der Schule steht ein eigener PC-Arbeitsplatz zur Verfügung.

Im Vorbereitungsraum der Lehrenden befinden sich die schuleigenen Tablets zur schulinternen Ausleihe (11Stk.), sowie die Tablets der Inklusion (4Stk.) zur Wartung.

**Sonstiges**

In der Mensa sind eine große Leinwand und Beamer installiert

Im Lehrerzimmer (Hauptgebäude) sind eine kleine Leinwand und ein Beamer installiert.

Im Hauptgebäude befinden sich zwei 32" Displays zur Präsentation des Vertretungsplans und Ankündigungen.

Im Lehrerzimmer des Nebengebäudes befindet sich ein 27" Display zur Präsentation des Vertretungsplans und Ankündigungen. Darüber hinaus stehen dort ein Faxgerät, ein Drucker, sowie ein Laptop mit Drucker- und Internetanschluss (zurzeit kein Internet, Ergänzung Februar 2020).

Der Schulleiterin steht ein PC mit Internetanschluss zur Verfügung. Die Sekretärin verfügt aufgrund der Softwareumstellung in der Verwaltung über zwei PC's mit Internetanschluss. Dem Konrektor steht ein PC zur Berechnung der Stunden- und Vertretungspläne zur Verfügung. Darüber hinaus werden hiermit die Präsentationsdisplays in der Schule gesteuert. Pläne können in Farbe per netzwerkfähigen Farbdrucker ausgedruckt werden. Alle Verwaltungsrechner haben Zugriff auf einen eigenen Netzwerkdrucker, der gleichzeitig als Faxgerät Verwendung findet.

Vier mobile Beamerlösungen, bestehend aus jeweils einem Beamer, externe Lautsprecher, einen PC (Internet- u. Officeanwendungen), mit WiFi-Dongle (um

mit mobilen Endgeräten per Funk den Beamer zu nutzen) befinden sich am Hohenacker.

### **IT-Infrastruktur**

Nahezu alle Klassen- bzw. Fachräume sind mittels LAN verkabelt.

Als Serverlösung setzt die Schule einen mit IServ konfigurierten Server ein. Hierüber erfolgt die gesamte interne Kommunikation (auch Raum- und Tabletbuchungen), externes Einsehen der Vertretungspläne, Downloadarchiv mit Arbeitsplänen, Protokolle, Formulare). Darüber hinaus findet jeglicher beruflicher Emailverkehr über den schuleigenen Server statt.

Zur Nutzung von IServ existiert eine Dienstvereinbarung.

*Technik und neue  
Medien im  
Kontext  
bisherigen  
schulischen  
Lernens*

### **bisherige Projekte – praktischer Einsatz**

An der Astrid-Lindgren-Schule werden die vorhandenen neuen Medien stets mit der Vorgabe verknüpft, diese sinnvoll in unterrichtliche Kontexte einzubinden. An dieser Stelle werden exemplarisch einige Bereiche besonders hervorgehoben:

- diverse Videoprojekte
- Erstellung eines Spielfilms (mit Auszeichnung durch MK)
- Informatik AG
- Computerführerschein
- Handyführerschein
- Schreiben diverser Schriftstücke (z.B. Praktikumsberichte, Bewerbungen) mittels Office Pakete (z.B. libre Office, MS Office)
- Bildbearbeitung, Layouten und Bildmanipulationen (Paint, Photo Studio): z.B. Erstellung von Gebärdenfotos, Elternbriefe, Kalender
- Verwendung der PC' s in den Klassen vorwiegend zu Recherchezwecke und Bearbeitung von Lernprogrammen
- Erstellung von Plakaten und Präsentationen (Berufsinformationsbörse)
- Vorbereitung und Durchführung von Englischprüfungen (Klasse 9, Klasse 10)

*Kompetenz-  
bereiche und  
Schlüssel-  
qualifikationen der  
Medien-  
kompetenz an  
unserer Schule*

- Schüler schulen Senioren (Unterstützt durch die LzO)
- Erstellung mehrerer Schülerzeitungen
- Erstellung von Erklärvideos
- Erstellung von Lärmlandkarten
- Verwendung des Tablets als Kommunikationsgerät (z.B. GoTalkNow)
- Verwenden der Fotofunktion des Tablets zum Dokumentieren von Arbeitsschritten
  - Das Tablet als kreatives Musikinstrument am Beispiel von Garage Band®
  - Differenzierungsmöglichkeiten und Übungen zu den Kulturtechniken

## Unterrichtsentwicklung

---

Digitale Medien werden als Werkzeuge zur Förderung eines schüleraktivierenden Unterrichts genutzt. Sie sollen dabei in Anlehnung an den Orientierungsrahmen Medienbildung in Schule (NLQ; siehe Anhang) aufgrund der Kompetenzerwartung eingesetzt werden.

Dabei werden sowohl Bedienkompetenzen als auch Methodenkompetenzen erworben. Im Sinne eines Spiralcurriculums gibt es zu den verschiedenen Kompetenzbereichen bis zu fünf Niveaustufen. Durch die Anbindung an fachliche Themen kann der Lernprozess der Lernenden individuell gestaltet und der Lernerfolg gesteigert werden.

Die Niveaustufen werden im Sinne eines Spiralcurriculums durchlaufen. Die individuellen Voraussetzungen der Lernenden werden berücksichtigt. Alle Niveaustufen sollten möglichst angestrebt werden.

Es ist zu berücksichtigen, dass an der Schule Lernende unterrichtet werden, die im besonderen Maße eine ganzheitliche Förderung benötigen. Nur durch das explizite Ansprechen aller Lerneingangskanäle, sowie die Transferleistungen der jeweiligen Eingangskanäle können optimale Lernzuwächse erlangt werden. Bei der Medienbildung wird darauf geachtet, dass ein ausgewogenes Verhältnis zu anderen Lerninhalten und Methoden vorliegt. Eine Favorisierung für den Bereich „neue Medien“ ist nicht wünschenswert.

Um diesen Kompetenzerwerb systematisch zu verankern, legen die Fachbereiche in schuleigenen Arbeitsplänen fest, welche Kompetenzen in welchem Schulbereich (Geistige Entwicklung, Lernen), in welcher Jahrgangsstufe (Primar, Sek./, Sek.II) und in welchen Unterrichtsfächern erworben werden. Hierzu gibt es in den schuleigenen Arbeitsplänen entsprechende Verweise und Beispiele.

### A. Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern

Pos	Beispiele	Material
A1	Informationen zu Praktikumsbetrieben, Betriebsbesichtigungen sammeln, Informationen zu verschiedenen gesellschaftliche Themen (z.B. Geschichtsunterricht) sammeln, <i>Informationen mit Hilfe verschiedener Medien suchen und finden.</i>	Kataloge, Prospekte, Zeitung, PC, Tablet, Internetanschluss
A2	Informationen aus kindgerechten Nachrichten (z.B. logo) entnehmen, Informationen zu Referaten in Kindersuchseiten suchen(z.B. blindekuh.de), Nachschlagewerke aus der Bücherei zu Recherchezwecke nutzen	
A3	Recherchierte Informationen in eine Tabelle einfügen/ in einem Referat, auf einem Plakat, in einer Hausarbeit wiedergeben	
A4	Schreiben, verändern und speichern Dokumente, wie Bewerbungsanschreiben und Lebensläufe	
A5	Bewerten Internetadressen auf deren Relevanz	

### B1. Kommunizieren und Kooperieren

Pos	Beispiele	Material
B11	Ursache/Wirkung mit verschiedenen Lernprogramme verinnerlichen	PC, Tablet
B12	Mit dem Tablet kommunizieren	Tablet, GoTalkNow
B13	Texte für Präsentationen / Videoprojekte, Praktikumsberichte und Texte für Präsentationen schreiben, Arbeitsergebnisse per e-mail verschicken	PC, Office, Tablett BookCreator, Beamer
B14	Erweiterung und Vertiefung mittels handyführerschein, PC Führerschein teilweise vereinfachten Informatikunterricht	PC, Internet-anschluss, WLAN
B15	Bewerbungen online verfassen, e-mails schreiben und beantworten	PC, Tablet, WLAN Internetanschluss

## B2. Kommunizieren mit unterstützenden

### Kommunikationsmedien

(für Schülerinnen und Schüler mit schwerer, mehrfacher Beeinträchtigung)

Pos	Beispiele	Material
B21	Teilhabe am Unterricht, Partizipation anhand von digitalen Medien erhöhen	Beamer
B22	Elektronische Geräte über den PowerLink, Augensteuerung u.ä. auch von den SchülerInnen bedienen lassen, die motorisch sehr stark eingeschränkt sind.	
B23	Erweiterte Möglichkeiten der Kommunikation und des Ausdrucks (z.B. Zeigen von Fotos)	
B24	Basale Merk- und Wahrnehmungsübungen mit LernApps	Tablet, LernApps (z.B. „Auguste“) WLAN
B25	Möglichkeiten der Freizeitgestaltung am Beispiel von Apps	Tablets, Apps (z.B. Youtube), WLAN
B26	App mit Gebärden im Unterrichtsalltag nutzen, um direkt eine unbekannte Gebärde nachzuschlagen und dann von den SuS vorstellen zu lassen.	„Spread the sign“

## C. Produzieren und Präsentieren

Pos	Beispiele	Material
C1	freies Malen am PC / Tablet	PC, Paint, Tablet Gravitarium
C2	Erstellen von Plakaten, Deckblättern, Steckbriefen, Clustern, Inhaltsverzeichnisse, Gliederungen, Berichte am PC / Tablet, Orientierung auf der QWERTZ-Tastatur (ggf. 10 Fingersystem)	PC, PowerPoint, Tablet, BookCreator
C3	Lebensläufe, Kurzgeschichten am PC / Tablet schreiben	PC, Office, Tablett BookCreator
C4	Erstellung eines Videos / Films, ggf. BlueScreenVerfahren	Camkorder, Tablet, PC, Schnittsoftware
C5	Präsentieren der Ergebnisse in der Klasse / der Schulöffentlichkeit	PC, Tablet, Beamer, AppleTV

## D. Schützen und sicher Agieren

Pos	Beispiele	Material
D1	Umgang mit Passwörtern, Finden einer geeigneten e-	PC, Tablet, Handy

	mail Adresse	
D2	Überprüfung der eigenen Medienzeit, des -verhaltens	PC
D3	Risiken von Weitergabe von Bildern, Chatverläufen thematisieren, Nutzung von sozialen Netzwerken und das chatten mit fremden Personen thematisieren	PC, Tablet, Handy
D4	Thematisieren: Umgang mit Passwörtern, Finden einer geeigneten e-mail Adresse, Weitergabe von Daten anderer	

## E. Problemlösen und Handeln

Pos	Beispiele	Material
E1	Erfahren der Grundfunktion von digitalen Medien durch entsprechende Apps und Lernprogramme	PC, Tablet, Handy, Gravitarium,
E2	Durch Nutzen von DIY-Videos, sollen die SuS die Chance erhalten, sich auch nach der Schulzeit autodidaktisch Fertigkeiten anzueignen.	Frag die Maus, Videoplattformen
E3	Durch Rezept-Videos, erhalten die SuS zusätzlich zu Bildrezepten eine Methode, um altersangemessenen Rezepten möglichst selbständig arbeiten zu lassen.	

## F. Analysieren und Reflektieren

Pos	Beispiele	Material
F1	Verarbeiten persönlicher Medienerlebnisse durch Gespräche, Bilder und Rollenspiel	
F2	Erarbeitung von Regeln für einen bewussten Umgang	
F3	Erkennen von Chancen und Risiken der digitalen Medien	
F4	Welche digitale Medien sind geeignet, um die beabsichtigte Intention zu erreichen	
F5	Erkennen von Seriosität bestimmter Medien; Abgrenzung zu den sog. „FakeNews“	

# Ausstattungsplanung

## Hardware

1. 1x Dokumentenkamera (mobil)
2. Zeitnah wird in allen Unterrichtsräumen stabiles LAN und WLAN benötigt, um die PC's und mobile Endgeräte verwenden zu können. Das

installierte WLAN Netz ist sehr störanfällig und fällt sehr oft aus. Im Gebäude des Primarbereichs ist LAN und WLAN ebenfalls sehr störanfällig.

3. Mittelfristig wird ein Breitbandanschluss benötigt. Kosten sind aus schulischer Sicht nicht kalkulierbar
4. Langfristig sollen alle Klassenräume mit fest installiertem Beamer, PC und Leinwand oder alternativ (vorzugsweise) mit Activboards ausgestattet werden.

### **Software**

2x „MetaTalkDE“ für iOS. Preis pro Lizenz 229,99€

### **Wartung / Service**

Diese Aufgabe fällt in den Bereich des Schulträgers.

## **Qualifizierungsplanung**

---

### **Lernende**

Medienbildung erfolgt primär unterrichtsbegleitend entlang realer Problemstellungen im regulären Unterricht. Dennoch sollen den Lernenden Basiskompetenzen durch vorangestellte Kurse, die im Block durchlaufen werden, angeboten werden. So ist eine fundierte Basis gelegt, auf dem die Medienbildung in seiner Gesamtheit aufbauen kann.

- PC-Führerschein
  - Grundlegende Bedienung des PC' s
  - Grundbefehle des Betriebssystems
  - Grundbefehle beim Browsen im Internet
  - Grundbefehle bei Office-Anwendungen (insbesondere Textverarbeitung und Präsentation)
- Handy-Führerschein

### **Lehrende**

- Fortbildungen (z.B. NLQ, #Molo und weitere externe Anbieter)
- SchiLf

- Schulinterne Minifortbildungen durch Multiplikatoren

## **Evaluation und Weiterentwicklung**

---

Die Schnelllebigkeit bei der Entwicklung der elektronischen Hard- und Software macht es erforderlich, angeschaffte Geräte in technischer Hinsicht jährlich zu überprüfen und über Ergänzungs-, Neuanschaffungs- und ggf. Reparaturbedarf zu beraten.

Aber nicht nur in technischer Hinsicht ist eine diesbezügliche permanente Sichtung und Betreuung der Geräte wichtig, sondern regelmäßige Evaluation erscheint auch in Hinblick auf eine Erweiterung und Anpassung der didaktischen Konzepte notwendig, die

- im Medienkonzept allgemein zur Erreichung der Kompetenzstufen des Medienpasses bzw. einer allgemein im Medienkonzept ausgewiesenen Medienkompetenz mithilfe der elektronischen Geräte vorgesehen sind und
- fachspezifisch von den einzelnen Fachkonferenzen in den jeweiligen Curricula festgelegt sind und einer permanenten Überarbeitung unterliegen.

Die Schulleitung hat in Rücksprache mit dem Schulträger im Blick, dass die notwendigen Geräte zur Verfügung stehen, funktionsfähig sind und ggf. der Reparatur zugeführt werden. Sie berät über Bedarfe und hat den Überblick über vorhandenes Budget. Bei der Schulleitung fließen verwaltende und projektierende Tätigkeiten und Überlegungen zusammen. Beratung erfährt die Schulleitung zurzeit durch interessierte und „technikaffine“ Beschäftigte der Schule. Angestrebt ist die Gründung eines Arbeitsausschusses bzw. Expertenteams „Medien“, welches sich aus Beschäftigten der Schule zusammensetzt. Kooperation mit vergleichbaren Gremien anderer Schulen wird angestrebt.

Die Fachkonferenzen überprüfen, inwiefern sich unterrichtliche Vorhaben im Sinne eines nachhaltigen Erwerbs von Medienkompetenzen bewähren und

ergänzen oder überarbeiten die Arbeitspläne entsprechend. Darüber wird die Schulleitung (ggf. Arbeitsausschuss „Medien“) in Kenntnis gesetzt, damit entsprechende Überblicksmasken (vgl. „Unterrichtsentwicklung“) bei Bedarf jährlich angepasst werden können.

## Anhang: Kompetenzmatrix, NLQ

## ORIENTIERUNGSRAHMEN MEDIENBILDUNG IN DER SCHULE

## Kompetenzerwartungen im Überblick

Niveaustufe	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
1	Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und interagieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte.	Schülerinnen und Schüler kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.	Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Information.	Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.
2	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Schülerinnen und Schüler sprechen über ihr eigenes Nutzungsverhalten und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.	Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle.
3	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten.	Schülerinnen und Schüler reflektieren und berücksichtigen Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein und erarbeiten erste algorithmische Zusammenhänge.	Schülerinnen und Schüler reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in verschiedenen Lebensbereichen, analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.
4	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben.	Schülerinnen und Schüler entwickeln ein erweitertes Bewusstsein für Datensicherheit und Datenschutz und schützen sich durch geeignete Maßnahmen.	Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft.
5	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler können ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren und reflektiert zum Problemlösen und Handeln nutzen.	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst.