

**Thüringer Ministerium  
für Bildung, Jugend und Sport**

**Rahmenplan  
für die  
Sekundarstufe I**

Medienkompetenzen  
in einer Kultur der Digitalität

## **IMPRESSUM:**

Thüringer Ministerium für Bildung, Jugend und Sport (Hrsg.):  
Rahmenplan Medienkompetenzen in einer Kultur der Digitalität  
1. Auflage  
Erfurt 2024

### **Herausgeber**

Thüringer Ministerium  
für Bildung, Jugend und Sport  
Postfach 900463  
99107 Erfurt

Tel.: +49 361 379-00  
poststelle@tmbjs.thueringen.de  
[www.thueringen.de/th2/tmbjs](http://www.thueringen.de/th2/tmbjs)

## Inhaltsverzeichnis

### Präambel

- 1. Grundlagen des Rahmenplans**
- 2. Medienkompetenzen in einer Kultur der Digitalität – Kompetenzen des Rahmenplans**
- 3. Aufbau des Rahmenplans**
- 4. Ziele des Kompetenzerwerbs**

#### Kompetenzbereich 1

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

#### Kompetenzbereich 2

Kommunizieren und Kooperieren

#### Kompetenzbereich 3

Produzieren und Präsentieren

#### Kompetenzbereich 4

Schützen und sicher Agieren

#### Kompetenzbereich 5

Problemlösen und Handeln

#### Kompetenzbereich 6

Analysieren und Reflektieren

### Quellenverzeichnis

Der vorliegende „Thüringer Rahmenplan Medienkompetenzen in einer Kultur der Digitalität“ stellt eine umfangreiche Weiterentwicklung des bislang in Thüringen gültigen Kursplan Medienkunde (TMBWK 2010) dar.

Medienkompetenz wird aus einer eher sozialisationsorientierten Perspektive heraus beschrieben. Im schulischen Kontext tritt vielmehr der Begriff der Medienbildung in den Vordergrund. Er weist darauf hin, dass sich ein persönlichkeits- und gesellschaftsfördernder Umgang mit Medien nicht von selbst einstellt. Medienbildung - verstanden als pädagogisch entwickeltes Konzept - geht davon aus, dass der Mensch bereits über vielfältige Fähigkeiten und Fertigkeiten verfügt, die zum einen Voraussetzung für seine Teilhabe an zielgerichteten Bildungsprozessen sind sowie zum anderen in selbige eingebunden vertiefend geschult werden sollen (Moser 2010: S. 312-316). Innerhalb entsprechender Bildungsprozesse sollen Schülerinnen und Schüler „[...] Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben, die ihnen ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozialverantwortliches Handeln in einer von Medien beeinflussten Welt ermöglichen“ (Tulodziecki 2010 S. 368).

Im Dezember 2016 haben sich die Bundesländer auf eine gemeinsame Strategie für die „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK 2016) verständigt. Eine ganzheitliche Medienbildung, die neben ihrem pädagogischen Schwerpunkt auch den Erwerb eines soliden informatischen Grundwissens im Blick behält, stellt damit in der gesamten Bundesrepublik Deutschland einen dauerhaften Bestandteil des Bildungsauftrages dar. Der von der Technischen Universität Ilmenau vorgelegte Bericht zur Evaluation des Thüringer Kursplans Medienkunde (vgl. Wolling/Berger 2018) empfiehlt neben der Fortführung der bisherigen Kurspläne die zusätzliche Einrichtung eines Faches, in dem gezielt praktische Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien und Programmen vermittelt und auch grundlegende informatische und rechtliche Themen behandelt werden sollen.

Mit der Inkraftsetzung des Lehrplans Medienbildung und Informatik und des Rahmenplans Medienkompetenzen in einer Kultur der Digitalität folgt der Freistaat Thüringen diesen Empfehlungen.

# 1. GRUNDLAGEN DES RAHMENPLANS

Um Schülerinnen und Schülern eine selbstbestimmte Teilhabe an einer mediatisierten, digital vernetzten Gesellschaft zu ermöglichen, zielt zeitgemäße Bildung auf die Entwicklung vielfältiger Kompetenzen ab.

Der Einsatz digitaler Medien für Kommunikation, Ausdruck, (Selbst-)Organisation, Wissenserwerb, Lernen oder Zeitvertreib ist mittlerweile so selbstverständlich, dass von einer *Kultur der Digitalität* gesprochen wird. Mit den voranschreitenden Automatisierungs- und Digitalisierungsprozessen werden Arbeit und Freizeit immer selbstverständlicher mit digitalen Medien gestaltet.

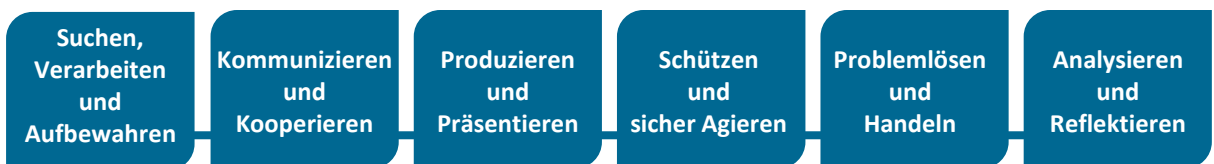
Die rasante Entwicklung von KI-gestützten Anwendungen beeinflusst maßgeblich den Arbeitsmarkt, sodass der Fokus frühzeitig auf eine gewinnbringende Unterstützung dieser Dienstleistungen anstatt auf ein Wettrennen „Mensch gegen Technik“ gelegt werden muss. Teilhabe und auch Teilgabe wird zunehmend stärker von Medienkompetenzen abhängig sein.

Ziel ist es, Schülerinnen und Schülern einen proaktiven und kritisch-reflexiven Umgang sowie ein grundlegendes technisch-systemisches Verständnis zu ermöglichen. Auf Grundlage dieser Fertigkeiten können Lebens- und Arbeitsprozesse flexibel und agil gestaltet werden, die sich einer sich immer schneller entwickelnden und komplexer werdenden Welt anpassen.

Im März 2012 fasste die Kultusministerkonferenz (KMK) den Beschluss zur „Medienbildung in der Schule“ (vgl. KMK 2012). Dieser legt fest, dass in den kommenden Jahren die „[...] Entwicklung von umfassender Medienkompetenz durch Medienbildung [...]“ (ebd. S. 3) erreicht werden solle. Dabei wird ein deutlicher Schwerpunkt auf den Einbezug digitaler Medien in den Unterricht gelegt.

Medienbildung wird klar als eine Pflichtaufgabe schulischer Bildung bezeichnet (ebd.). Das Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK 2016) präzisiert diese Ausführungen auch für den Bereich der allgemein bildenden Schulen und formuliert erweiterte Anforderungen, „[...] über welche Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten Schülerinnen und Schüler am Ende ihrer Pflichtschulzeit verfügen sollen [...]“ (ebd. S. 11).

Die KMK hat in diesem Zusammenhang die medienbezogenen Bildungsziele von Schule zu den folgenden sechs Kompetenzbereichen zusammengefasst:



Im Zentrum steht die Befähigung junger Menschen zu einem selbstständigen und mündigen Leben in einer mediatisierten Lebenswelt.

Diese sechs verbindlichen Kompetenzbereiche bilden die strukturelle Basis des Rahmenplanes und Ziele des Kompetenzerwerbs.

Mit dem 2021 veröffentlichten Ergänzungspapier wird abermals nachdrücklich darauf verwiesen, dass jedes Sachfach seinen Beitrag hinsichtlich des Lehrens und Lernens in einer mediatisierten Welt zu leisten hat (KMK 2021).

# 1. GRUNDLAGEN DES RAHMENPLANS

Die Kompetenzen für das 21. Jahrhundert, die von Charles Fadel, Maya Bialik und Bernie Trilling (Fadel/ Bialik/Trilling 2015) identifiziert wurden, ergänzen die KMK Strategie, indem sie die überfachlichen Fähigkeiten und Denkweisen betonen, die in einer zunehmend digitalen und vernetzten Welt erforderlich sind.

Die vier Dimensionen der Bildung – Wissen, Fähigkeiten (skills), Charakter und Meta-Lernen korrespondieren mit dem Kompetenzmodell (ThILLM 1998), das den Thüringer Lehrplänen zugrunde liegt, aktualisieren dieses zukunftsgerichtet und bilden ein ganzheitliches Konzept, mit dem Schülerinnen und Schüler auf eine globalisierte, digitale und schnelllebige Welt vorbereitet werden.

Die Kombination aus der KMK-Strategie "Bildung in der digitalen Welt" und den Kompetenzen für das 21. Jahrhundert schafft die Grundlage für eine umfassende Bildung, die den Schülerinnen und Schülern die notwendigen Kenntnisse, Fähigkeiten und Denkweisen vermittelt, um in einer zunehmend digitalen und vernetzten Welt erfolgreich zu sein. Durch die Integration von digitalen Medien in den Fachunterricht und die Entwicklung von überfachlichen Kompetenzen werden Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen der heutigen Gesellschaft vorbereitet und erhalten eine ganzheitliche Bildung, die sowohl fachliche als auch überfachliche Aspekte umfasst.



Abbildung 1:  
Kompetenzen des 21. Jahrhundert nach Charles Fadel, Maya Bialik und Bernie Trilling (2015) – eigene Darstellung

Als Fortschreibung des Kursplans Medienkunde gilt der vorliegende Rahmenplan für alle allgemein bildenden, weiterführenden und berufsbildenden Schulen. Seine Vorgaben werden sukzessive in die einzelnen Fachlehrpläne integriert. Eine verbindliche Umsetzung erfolgt ab dem Schuljahr 2024/25.

## 2. MEDIENKOMPETENZEN IN EINER KULTUR DER DIGITALITÄT – KOMPETENZEN DES RAHMENPLANS

Im Zentrum des Unterrichts steht der Kompetenzerwerb. Der Rahmenplan listet die in einer Kultur der Digitalität verbindlich zu erreichenden Medienkompetenzen auf, die in der Auseinandersetzung mit entsprechenden Inhalten im Unterrichtsprozess entwickelt werden. Schülerinnen und Schüler sollen am Ende ihrer Pflichtschulzeit über Kompetenzen in den nachfolgenden Kompetenzbereichen verfügen:

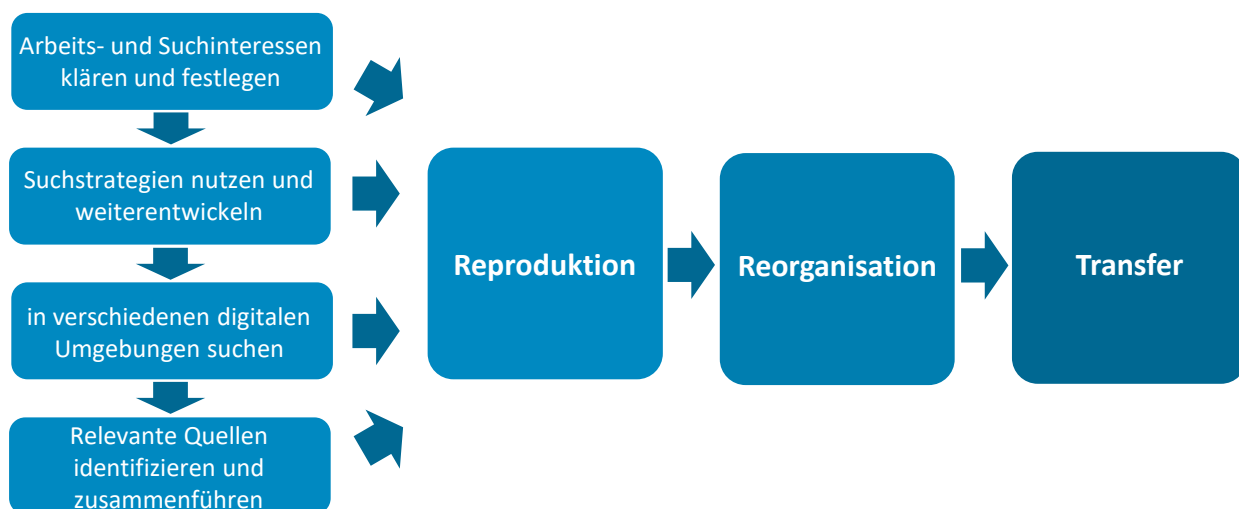
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren.

Jeder Kompetenzbereich besteht aus mehreren Kompetenzfeldern. Für jedes der Kompetenzfelder werden Ziele des Kompetenzerwerbs (Kompetenzerwartungen) beschrieben.

Die Kompetenzbeschreibungen der einzelnen Kompetenzfelder bauen aufeinander auf und bedingen sich gegenseitig. Sie können auf Grundlage der Lehr- und Lernplanung zyklisch (weiter-)entwickelt werden. Eine Kombination verschiedener Kompetenzbereiche, zum Beispiel im projektorientierten Unterricht, sollte angestrebt werden.

Schülerinnen und Schüler werden in ihrer Medienkompetenzentwicklung durch Anleitung und Hilfestellung bedarfsgerecht unterstützt. Somit können auch aufbauende Kompetenzen im Kontext des Unterrichts durch entsprechende Unterstützung angebahnt werden.

Am Beispiel des Kompetenzfelds „Suchen und Filtern“ (Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren) ist die fachspezifische Kompetenzerweiterung (vertikal) und die Progression der Kompetenzentwicklung/die Anforderungsbereiche (horizontal) dargestellt:



## 2. MEDIENKOMPETENZEN IN EINER KULTUR DER DIGITALITÄT – KOMPETENZEN DES RAHMENPLANS

Während das Fach Medienbildung und Informatik die Grundlagen der Kompetenzentwicklung legt, erfolgen die Reproduktion, die Reorganisation sowie der Transfer in allen Fächern. Im Rahmen des Unterrichts werden Lerngelegenheiten geschaffen, welche die Medienkompetenzentwicklung fördern. Fächerübergreifende Impulse für den Unterricht werden in diesem Rahmenplan gesetzt. Medienkompetentes Handeln der Schülerinnen und Schüler unterstützt den Lern- und Arbeitsprozess und stärkt die fachspezifischen Kompetenzen.

Der Lehrplan Medienbildung und Informatik (TMBJS 2024) bildet die Grundlage für die schulinterne Lehr- und Lernplanung. In Synthese mit den Lehrplänen der Sachfächer, in denen bereits fachspezifische Kompetenzen verankert sind, wird der systematische Kompetenzaufbau gefördert. In der jeweiligen Doppeljahrgangsstufe sind die Ziele des Kompetenzerwerbs (Kompetenzerwartungen) exemplarisch in die Ausführungen zur Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz integriert. Auf eine Zuordnung der Kompetenzbeschreibungen nach Jahrgangsstufen wird im Rahmenplan zugunsten einer schüler- und zielorientierten Unterrichtsplanung verzichtet. Die Kompetenzen aus dem Lehrplan „Medienbildung und Informatik“ und deren zeitliche Zuordnung sind als Orientierung anzusehen.

Für eine ganzheitliche Kompetenzentwicklung sind die Inhalte des Kursplans Medienkunde in der Grundschule (TMBJS 2017) zu berücksichtigen.



### 3. AUFBAU DES RAHMENPLANS

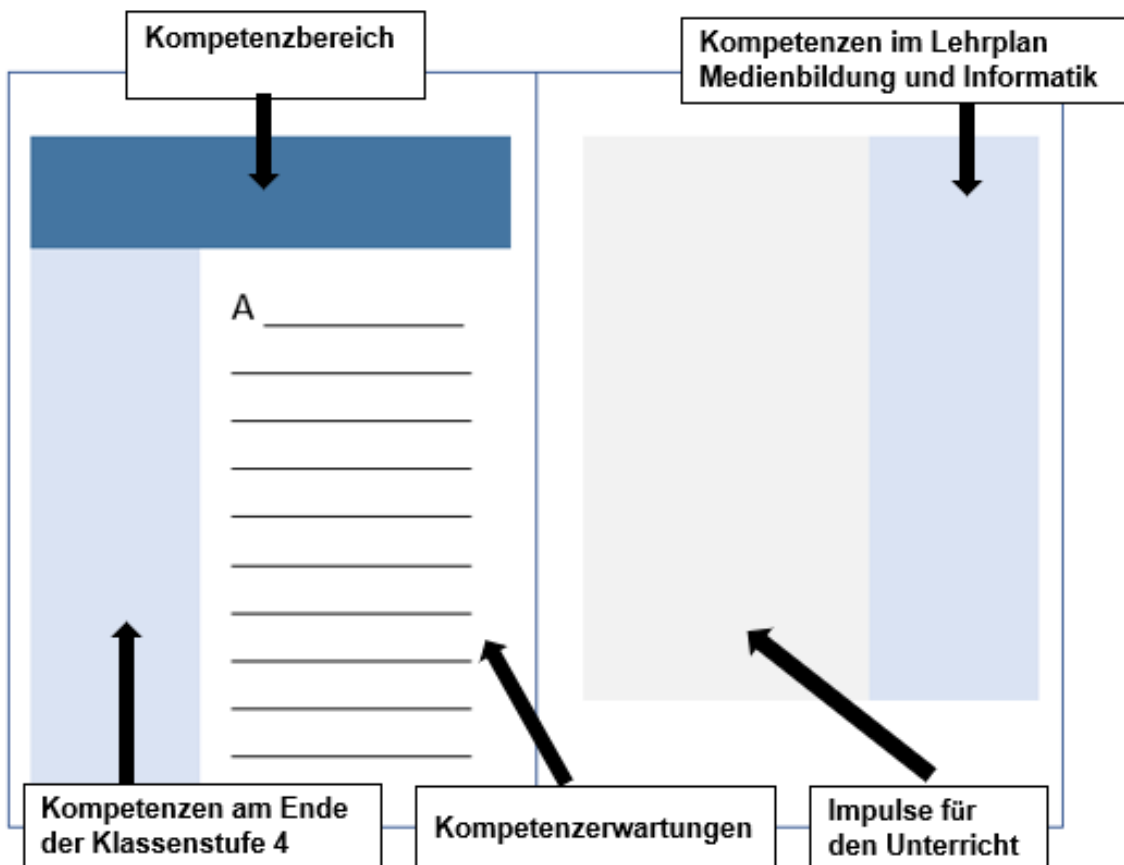
Jeder der sechs Kompetenzbereiche wird jeweils auf einer Doppelseite dargestellt.

In der Mitte sind die für den jeweiligen Kompetenzbereich geltenden Kompetenzfelder und Kompetenzerwartungen aufgeführt.

In der linken Spalte befinden sich Ausführungen zur Lernausgangslage. Diese haben orientierende Funktion, da sich Schülerinnen und Schüler **am Ende der Klassenstufe 4** auf unterschiedlichen Kompetenzstufen befinden können und der beschriebenen Lernausgangslage und den damit verbundenen Erwartungen in differenzierter Weise gerecht werden. Die beschriebene Lernausgangslage bezieht sich auf den integrativ zu unterrichtenden Kursplan Medienkunde in der Grundschule.

In der rechten Spalte sind dem Kompetenzbereich zugeordnete, ausgewählte Kompetenzerwartungen des Faches Medienbildung und Informatik **nach Doppeljahrgangsstufen** aufgelistet.

Zu jedem Kompetenzbereich werden Impulse für die fächerübergreifende Integration in den Unterricht gegeben. Die Impulse sind als Anregungen zu verstehen und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.





# 4. Ziele des Kompetenzerwerbs

# Kompetenzbereich 1

## Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

### KOMPETENZEN AM ENDE DER KLASSENSTUFE 4

Schülerinnen und Schüler können

#### Lernbereich Bedienen und Anwenden

- ▶ mit Dateien selbstständig umgehen.

#### Lernbereich Informieren und Recherchieren

- ▶ (altersgerechte) Informationsquellen anhand einfacher Kriterien
  - vergleichen und
  - bewerten,
- ▶ aus Medien Informationen
  - entnehmen,
  - nutzen und
  - altersgerecht bewerten,
- ▶ in altersgerechten digitalen Informationsquellen selbstständig zielgerichtet recherchieren,
- ▶ verwendete Quellen in einfacher Form ausweisen.

### ZIELE DES KOMPETENZERWERBS

#### 1.1 SUCHEN UND FILTERN

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen
- relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

#### 1.2 AUSWERTEN UND BEWERTEN

- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

#### 1.3 SPEICHERN UND ABRUFEN

- Informationen und Daten sicher speichern wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
- Informationen und Daten zusammenfassen organisieren und strukturiert aufbewahren

## IM UNTERRICHT:

- Informationsbedarf aus einer Aufgabenstellung ableiten und formulieren (Was möchte ich wissen?)
- geeignete Suchanfragen formulieren (z. B. Schlagwörter definieren, Prompts konkretisieren, Suchoperatoren einsetzen, erweiterte Suchoptionen einbeziehen, Rechtschreibung prüfen, Synonyme verwenden)
- Sucheinstellungen filtern (z. B. Datumseingrenzung, OER-Material, Pixelgröße)
- geeignete Informationsdarstellung auswählen (z. B. Text, Video, Grafik)
- mehrere Suchmaschinen kennen und nutzen
- OER-Datenbanken kennen und nutzen
- Recherche in verschiedenen Angeboten trainieren u.a. in
  - Suchmaschinen,
  - KI-gestützten Sprachmodellen,
  - Wikis,
  - Blogs,
  - Foren,
  - Videokanälen,
  - Bilderdatenbanken.
- Quellencheck:
  - Informationsgehalt (Sind Quellen angegeben?),
  - Wahrheitsgehalt (Ist die Information auch in anderen Quellen zu finden? Gibt es Querverweise?),
  - Qualität (Erfüllt die Quelle mein Suchanliegen?),
  - Aktualität (Wann war der letzte Eintrag?),
  - Impressum (Wer ist für die Inhalte verantwortlich?),
  - Einhaltung des Urheberrechts.
- Bilderrückwärtssuche anwenden
- Ordnerverzeichnisse anlegen, Tags verwenden
- Dateiname konkretisieren
- Clouddienste (z. B. Thüringer Schulcloud) zur Speicherung einbeziehen

Schülerinnen und Schüler können

### Klassenstufen 5/6:

- ▶ die Möglichkeiten von Informatiksystemen zur sinnvollen Dateiablage und zum Auffinden von Dateien in baumartigen Strukturen nutzen,
- ▶ gängigen Dateierweiterungen Dateitypen zuordnen und kennen passende Anwendungen,
- ▶ Vor- und Nachteile unterschiedlicher Informationsdarstellungen beurteilen und adressatengerecht nutzen,
- ▶ Suchstrategien bei der Informationsgewinnung in verschiedenen Internetdiensten anwenden,
- ▶ Bildrecherchen in unterschiedlichen Quellen unter Anleitung ausführen und unterschiedliche Lizenzmodelle nennen,
- ▶ Informationen recherchieren und deren Inhalt und Zuverlässigkeit analysieren,
- ▶ Informationen zu Materialsammlungen strukturieren.

# Kompetenzbereich 2

## Kommunizieren und Kooperieren

### KOMPETENZEN AM ENDE DER KLASSENSTUFE 4

Schülerinnen und Schüler können

#### Lernbereich Kommunizieren und Kooperieren

- ▶ geeignete Kommunikationsmöglichkeiten für den Austausch von Botschaften und Informationen nutzen und vergleichen,
- ▶ das eigene Kommunikationsverhalten beschreiben, analysieren und darstellen,
- ▶ einfache Regeln der Kommunikation nennen und medienspezifisch anwenden,
- ▶ unter Verwendung von Medien selbständig kooperativ zusammenarbeiten.

### ZIELE DES KOMPETENZERWERBS

#### 2.1 INTERAGIEREN

- mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen

#### 2.2 TEILEN

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

#### 2.3 ZUSAMMENARBEITEN

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

#### 2.4 UMGANGSREGELN KENNEN UND EINHALTEN (NETIQUETTE)

- Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden
- Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen
- ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen

#### 2.5 AN DER GESELLSCHAFT AKTIV TEILHABEN

- öffentliche und private Dienste nutzen
- Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
- als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

### IM UNTERRICHT:

- über z. B. E-Mail, Chat, Forum, Videokonferenz, Lernmanagementsystem, Messengerdienste kommunizieren
- Kommunikation mit verschiedenen Ausdrucksformen gestalten (z. B. Bild, Text, Video, Emoji, GIF, Meme)
- Daten direkt teilen (z. B. Bluetooth, gemeinsame Ordner in einem Clouddienst)
- Daten indirekt teilen (z. B. Hyperlink, QR-Code, Upload auf Internetseiten)
- QR-Code erstellen und auslesen
- Dateien unter Berücksichtigung von Urheberrecht, Datenschutz sowie Sparsamkeit und Zugriffsberechtigungen (z. B. nur lesen, bearbeiten) teilen
- Dateien unter Verwendung der OER-Lizenzen teilen
- Aufbau einer Quellenangabe kennen
- gedruckte und online basierte Quellen korrekt angeben
- digitale Anwendungen zum kollaborativen Arbeiten kennen, nutzen und reflektieren (z. B. Whiteboard, Umfrage, Textdokument, Kurs in der Thüringer Schulcloud)
- geteilte Ordner zur Materialsammlung nutzen
- Regeln der Zusammenarbeit erstellen (z. B. kein Löschen fremder Inhalte, kein unerlaubter Video- oder Bildmitschnitt bei Videokonferenzen)
- Netiquette/Chatiquette erstellen
- Körpersprache als Ausdrucksmittel im analogen und digitalen Raum vergleichen und einsetzen
- Gestaltungsmöglichkeiten in einer Videokonferenz (z. B. Präsentation, Chat, Umfrage) kennen und nutzen
- Verwendung eines Klarnamens oder Pseudonyms abwägen
- Sprachsensibilität fördern

Schülerinnen und Schüler können

### Klassenstufen 5/6:

- ▶ zielgerichtet und sorgfältig einzeln und kollaborativ mit Informatiksystemen umgehen,
- ▶ bei der Gestaltung von Präsentationen mit anderen kollaborieren und die Arbeitsergebnisse teilen,
- ▶ rechtliche Rahmenbedingungen beachten, insbesondere das Urheberrecht, und Quellen angeben,
- ▶ lokale und globale Netzwerke anhand von Kriterien unterscheiden,
- ▶ Aufbau und Arbeitsweise des Internets an einem einfachen Schichtenmodell beschreiben und die Schicht der technischen Infrastruktur und die Schicht der Internetdienste unterscheiden,
- ▶ Kommunikationsplattformen zum Informationsaustausch, zur Unterstützung der Unterrichtsorganisation und zum Lernen auch in kommunikativen und kooperativen Formen verwenden,
- ▶ unter Wahrung der Umgangsformen (Netiquette) kommunizieren und die Persönlichkeitsrechte Anderer achten.

# Kompetenzbereich 3

## Produzieren und Präsentieren

### KOMPETENZEN AM ENDE DER KLASSENSTUFE 4

Schülerinnen und Schüler können

#### Lernbereich Kommunizieren und Kooperieren

- ▶ Geräte zur Mediennutzung und Anwendungen aufgabenbezogen
  - auswählen und
  - mit Hilfestellung einsetzen,
- ▶ Lernergebnisse mit Einsatz von digitalen Medien
  - aufbereiten und
  - selbstständig präsentieren,
- ▶ ein Medienprodukt
  - mit Hilfestellung planen und gestalten und
  - selbstständig präsentieren,
- ▶ Medienprodukte
  - vergleichen und
  - nach vorgegebenen Kriterien bewerten.

### ZIELE DES KOMPETENZERWERBS

#### 3.1 ENTWICKELN UND PRODUZIEREN

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

#### 3.2 WEITERVERARBEITEN UND INTEGRIEREN

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

#### 3.3 RECHTLICHE VORGABEN BEACHTEN

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



## IM UNTERRICHT:

- über z. B. E-Mail, Chat, Forum, Videokonferenz, Lernmanagementsystem, Messengerdienste kommunizieren
- zur Dokumentation und Präsentation von Lernergebnissen verschiedene Software einsetzen, z. B. zur
  - Grafikbearbeitung,
  - Videobearbeitung,
  - Textverarbeitung,
  - Websitegestaltung,
  - Audibearbeitung,
  - Desktop-Publishing (DTP).
- Software sachgerecht und zweckgebunden auswählen (Wie soll mein Ergebnis dargestellt sein?) Berücksichtigung von
  - Zielstellung,
  - Zielgruppe,
  - Barrierefreiheit,
  - Gestaltungskriterien,
  - rechtlichen Grundlagen (Urheberrecht, Datenschutz),
  - Strategien der Informationsbeschaffung.
- kollaborativ und kooperativ (auch hybrid und asynchron) arbeiten
- gemeinsam Arbeitsergebnisse erstellen und präsentieren
- Daten in geeigneten Dateiformaten speichern, dabei Kompatibilität beachten
- Arbeitsschritte in verschiedenen digitalen Anwendungen kombinieren (z. B. Videoaufnahme, Videoschnitt, Nachvertonung, Einbindung in digitales Lernposter)
- Präsentationsregeln kennen und einhalten
- Rechtsgrundlagen (u. a. Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Zitatrecht) kennen und einhalten
- Folgen von Verletzungen des Urheberrechts kennen
- OER-Lizenzen und CC-Lizenzen für die Erstellung und Veröffentlichung kennen und verwenden

Schülerinnen und Schüler können

### Klassenstufen 5/6:

- ▶ Werkzeuge zielgerichtet zur Gestaltung und Manipulation von Rastergrafiken einsetzen,
- ▶ Bildrecherchen in unterschiedlichen Quellen unter Anleitung ausführen und unterschiedliche Lizenzmodelle nennen,
- ▶ Bilder anhand ausgewählter Kriterien (z. B. inhaltlich, gestalterisch, technisch) bewerten und sie dem Präsentationszweck angemessen auswählen,
- ▶ Grundsätze zur Gestaltung einer Präsentation nennen und Barrierefreiheit beachten,
- ▶ wesentliche Grundzüge des Urheber- und Persönlichkeitsrechts benennen und sie anwenden,
- ▶ inhaltlich zusammenhängende Präsentationen gestalten,
- ▶ audiovisuelle Gestaltungsmittel angemessen nutzen,
- ▶ die Eigentumsrechte an digitalen Werken auswerten und Urheberrechte in Quellenverzeichnissen korrekt angeben,
- ▶ ein geeignetes Werkzeug zur Präsentation aus mehreren Alternativen auswählen.

# Kompetenzbereich 4

## Schützen und sicher Agieren

### KOMPETENZEN AM ENDE DER KLASSENSTUFE 4

Schülerinnen und Schüler können

#### Lernbereich Analysieren und Reflektieren

- ▶ Geräte zur Mediennutzung und Anwendungen aufgabenbezogen
  - auswählen und
  - mit Hilfestellung einsetzen,
- ▶ die eigenen Medienerfahrungen und Mediengewohnheiten
  - beschreiben
  - nach vorgegebenen Kriterien bewerten,
- ▶ ausgewählte Risiken der Mediennutzung nennen,
- ▶ Schutzmöglichkeiten – besonders für die eigene Person – in Bezug auf Datenschutz, Kostenfallen, Sucht und Kindermedienschutz kennen.

### ZIELE DES KOMPETENZERWERBS

#### 4.1 SICHER IN DIGITALEN UMGEBUNGEN AGIEREN

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

#### 4.2 PERSÖNLICHE DATEN UND PRIVATSPHÄRE SCHÜTZEN

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

#### 4.3 GESUNDHEIT SCHÜTZEN

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

#### 4.4 NATUR UND UMWELT SCHÜTZEN

- Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen

## IM UNTERRICHT:

- Risikobewusstsein im Umgang mit digitalen Medien gewinnen (z. B. in Bezug auf Datensicherheit, Desinformation, Cybermobbing, Suchtverhalten)
- allgemeine sowie individuelle Schutzmechanismen formulieren und anwenden
- Grundlagen des Datenschutzes für webbasierte Anwendungen im Unterricht kennen und anwenden, z. B.
  - Passwörter sicher generieren und aufbewahren,
  - korrektes Einloggen in und Ausloggen aus Anwendungen,
  - Cookies bei webbasierten Anwendungen auswählen,
  - Datenschutzbestimmungen bei App-Downloads beachten,
  - Suchmaschinen für Recherchen datensparsam nutzen,
  - Browserverlauf kontrollieren.
- FSK und USK kennen und einhalten
- Strategien für eine bewusste Mediennutzung kennen und anwenden, z. B.
  - Bildschirmzeit technisch einschränken,
  - digitale Auszeiten nehmen,
  - Bedienhilfen nutzen,
  - Entlastungsübungen für Augen, Nacken, Gelenke etc. kennen und anwenden.
- Strategien zur nachhaltigen Techniknutzung kennen und anwenden, z. B.
  - Akkus korrekt laden,
  - Stromsparmodes einrichten,
  - alte Technik zurückgeben/recyceln/weiterverwenden,
  - Geräte bei Nichtnutzung abschalten, statt Standby-Modus,
  - (Funk-)Verbindungen nur bei Bedarf aktivieren,
  - technikfreie Ruhezeiten aufsuchen.

Schülerinnen und Schüler können

### Klassenstufen 5/6:

- ▶ Konstruktionsprinzipien für sichere Passwörter nennen und anwenden,
- ▶ Vorkehrungen treffen, um sicher in Netzwerken zu kommunizieren und Daten vor Fremdzugriff zu sichern,
- ▶ Authentizität und Gefährdungspotential von Nachrichten (z. B. Cybermobbing, Fakenews) einschätzen und Strategien zum Umgang damit entwickeln,
- ▶ das eigene Nutzungsverhalten reflektieren und die Auswirkungen des eigenen Verhaltens in virtuellen Welten abschätzen.

# Kompetenzbereich 5

## Problemlösen und Handeln

### KOMPETENZEN AM ENDE DER KLASSENSTUFE 4

Schülerinnen und Schüler können

#### Lernbereich Bedienen und Anwenden

- ▶ Benutzeroberflächen in Bezug auf Betriebssysteme und Anwendungen bedienen.

#### Lernbereich Produzieren und Präsentieren

- ▶ Geräte zur Mediennutzung und Anwendungen aufgabenbezogen
  - auswählen und
  - mit Hilfestellung einsetzen,
- ▶ ein Medienprodukt
  - mit Hilfestellung planen und gestalten und
  - selbstständig präsentieren.

### ZIELE DES KOMPETENZERWERBS

#### 5.1. TECHNISCHE PROBLEME LÖSEN

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

#### 5.2. WERKZEUGE BEDARFSGERECHT EINSETZEN

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

#### 5.3. EIGENE DEFIZITE ERMITTELN UND NACH LÖSUNGEN SUCHE

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

#### 5.4. DIGITALE WERKZEUGE UND MEDIEN ZUM LERNEN, ARBEITEN UND PROBLEMLÖSEN NUTZEN

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

#### 5.5 ALGORITHMEN ERKENNEN UND FORMULIEREN

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

## IM UNTERRICHT:

- korrektes Ein- und Ausschalten von Geräten
- Verbindungen zu Netzwerken und/oder Peripheriegeräten prüfen und einrichten
- Zugang zu Cloudsystemen herstellen
- Ein technisches Problem korrekt beschreiben
- Strategien zur systematischen Fehlersuche und -behebung nutzen
- situationsgerecht digitale Tools zur Bearbeitung einer Aufgabe auswählen
- Techniken zum Markieren, Kopieren, Einfügen und Ausschneiden von Objekten (z. B. Bilder, Video, Audio) verwenden
- grundlegende Formatvorlagen für Texte und Präsentationen nutzen
- verschiedene Betriebssysteme und Programme nach individuellen Bedürfnissen konfigurieren (z. B. Erstellen von Shortcuts bzw. Kurzbefehlen, Textgröße und Bildschirmhelligkeit anpassen, Bedienhilfen einsetzen, Speicherorte definieren)
- eine Anleitung für eine Problemlösung in Form von Texten, Audios oder Videos erstellen und teilen
- Lernplattformen oder Videoplattformen nutzen (z. B. Thüringer Schulcloud, Mediothek des Thüringer Schulportals)
- persönliche Linksammlungen anlegen und verwalten
- einfache alltägliche Algorithmen kennenlernen und formulieren (z. B. Kochrezept, Lösen einer mathematischen Gleichung)
- konkrete Algorithmen in einer altersgerechten Programmiersprache implementieren
- entsprechende Struktogramme für Algorithmen erstellen
- Grundprinzip der Datenverschlüsselung und Sortieralgorithmen kennen

Schülerinnen und Schüler können

## Klassenstufen 5/6:

- ▶ Endgeräte in und außer Betrieb nehmen, sich in Netzwerken an- und abmelden, Programme starten,
- ▶ bei ihren Projekten Formatvorlagen verwenden und diese anpassen,
- ▶ algorithmische Grundbausteine zur Darstellung von Handlungsvorschriften nutzen,
- ▶ algorithmische Vorgaben analysieren und diese modifizieren.

# Kompetenzbereich 6

## Analysieren und reflektieren

### KOMPETENZEN AM ENDE DER KLASSENSTUFE 4

Schülerinnen und Schüler können

#### Lernbereich Analysieren und Reflektieren

- ▶ Geräte zur Mediennutzung und Anwendungen aufgabenbezogen
  - auswählen und
  - mit Hilfestellung einsetzen,
- ▶ die eigenen Medienerfahrungen und Mediengewohnheiten
  - beschreiben
  - nach vorgegebenen Kriterien bewerten,
- ▶ ausgewählte Risiken der Mediennutzung nennen,
- ▶ Schutzmöglichkeiten – besonders für die eigene Person – in Bezug auf Datenschutz, Kostenfallen, Sucht und Kindermedienschutz kennen,
- ▶ unterschiedliche Absichten von Medien in Bezug auf Unterhaltung, Werbung und Information beurteilen.

### ZIELE DES KOMPETENZERWERBS

#### 6.1. MEDIEN ANALYSIEREN UND BEWERTEN

- Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
- interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
- 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

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

## IM UNTERRICHT:

- Art und Weise der Gestaltung von Medien hinsichtlich ihrer Wirkungsabsicht analysieren (z. B. Einsatz von Greenscreen, Clickbait, Cliffhanger, digitale Filter, Kurzvideos auf Social Media Plattformen) und für den eigenen Arbeitsprozess reflektieren
- Möglichkeiten der Einflussnahme verschiedener Interessengruppen auf die Gesellschaft untersuchen (z. B. Werbung, Microtargeting, Lobbyismus, Influencer, wirtschaftliche Akteure, religiöse Gruppierungen, Verlinkungen/Hashtags)
- Einflüsse von Medien und Digitalisierung auf die Gesellschaft analysieren, Vorteile und Risiken abwägen und mögliche Hilfe kennen
  - ❖ *Erreichbarkeit*
  - ❖ *Schnellebigkeit*
  - ❖ *(erhöhte) Bildschirmzeit, Abhängigkeit*
  - ❖ *soziale Erwartungshaltung*
  - ❖ *Mobbing, Hate-Speech*
  - ❖ *Elektroschrott*
  - ❖ *veränderte Kommunikationsprozesse*
  - ❖ *nahezu unbegrenzter Zugriff auf Wissen*
  - ❖ *andere Formen der Informationsspeicherung, -beschaffung und -organisation*
  - ❖ *weltweite Vernetzung von Menschen*
  - ❖ *raum- und zeit-unabhängiges Arbeiten*
  - ❖ *KI und Arbeitswelt*
  - ❖ *leichte Verfügbarkeit auch von speziellen Produkten im Online-Shopping*
  - ❖ *Online-Banking*
  - ❖ *u.v.m.*
- Eigenes Medienhandeln reflektieren (z. B. Medientagebuch führen und auswerten, Bildschirmzeiten und Bedürfnisse der Mediennutzung prüfen) und ggf. anpassen
- mögliche Gefahren kennen und Strategien zum Schutz anwenden (z. B. in Bezug auf Betrug, Abofallen, Onlinesicherheit, Ransomware/ Schadsoftware)
- Inhalte über das Internet gezielt verbreiten und den Verlauf analysieren (z. B. eigene Produkte verkaufen, Bewerbung von Veranstaltungen)
- E-Commerce analysieren
- Analyse eines Nachrichtenbeitrags
- Bedienungshilfen von Tablets zur Integration und Teilhabe verwenden
- Arbeits- und Kommunikationsprozesse für vulnerable Gruppen gestalten (z. B. Videokonferenzen, Selbstlernkurse)

## KOMPETENZEN IM LEHRPLAN MEDIENBILDUNG UND INFORMATIK (AUSZUG)

Schülerinnen und Schüler können

### Klassenstufen 5/6:

- ▶ ihr Wissen und ihre praktischen Erfahrungen nutzen, um Manipulationen an Bildern (z. B. Retusche, Filter) zu erkennen, zu bewerten und Folgen für das eigene Handeln abzuleiten.
- ▶ Authentizität und Gefährdungspotential von Nachrichten (z. B. Cybermobbing, Fakenews) einschätzen und Strategien zum Umgang damit entwickeln.

## QUELLENVERZEICHNIS

- Fadel, C., Bialik, M., Trilling, B. (2015):** Die vier Dimensionen der Bildung. Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen. Hamburg, Verlag ZLL21 e.V.
- KMK (2012):** Medienbildung in der Schule.(Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.03.2012). Berlin (Aus: [https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2012/2012\\_03\\_08\\_Medienbildung.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf); abgerufen am 14.06.2024)
- KMK (2016):** Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland. Berlin. (Aus: [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2018/Strategie\\_Bildung\\_in\\_der\\_digitalen\\_Welt\\_idF\\_vom\\_07.12.2017.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF_vom_07.12.2017.pdf); abgerufen am 14.06.2024)
- KMK (2021):** Lehren und Lernen in der digitalen Welt – Die ergänzende Empfehlung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland. Berlin. (Aus: [https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2021/2021\\_12\\_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf); abgerufen am 14.06.2024)
- Moser, Heinz (2010):** Einführung in die Medienpädagogik – Aufwachsen im Medienzeitalter. 5., durchgesehene und erweiterte Auflage; VS-Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden
- ThILLM (1998):** Was ist neu an den Thüringer Lehrplänen für Grundschule, für Regelschule, für Gymnasium? Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien; Bad Berka.
- TMBJS (2017):** Kursplan Medienkunde in der Grundschule. Thüringer Ministerium für Bildung, Jugend und Sport (Hrsg.) Erfurt. (Aus: [https://www.schulportal-thueringen.de/tip/resources/medien/36343?dateiname=Kursplan\\_Medienkunde\\_Grundschule\\_WE\\_B.pdf](https://www.schulportal-thueringen.de/tip/resources/medien/36343?dateiname=Kursplan_Medienkunde_Grundschule_WE_B.pdf); abgerufen am 14.06.2024)
- TMBJS (2024):** Lehrplan Medienbildung und Informatik. Thüringer Ministerium für Bildung, Jugend und Sport (Hrsg.) Erfurt.
- TMBWK (2010):** Medienkunde. Thüringer Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Erfurt. (Aus: [https://bildung.thueringen.de/fileadmin/ministerium/publikationen/Kurs\\_Medienkunde.pdf](https://bildung.thueringen.de/fileadmin/ministerium/publikationen/Kurs_Medienkunde.pdf); abgerufen am 14.06.2024)
- Tulodziecki, Gerhard (2010):** Schule und Medien In: Hüther, J.; Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. 4., voll konzipierte Auflage. Kopaed, München. S.367-374
- Wolling, Jens; Berger, Priscila (2018):** Die Vermittlung von Medienkompetenz in allgemeinbildenden Schulen - Zentrale Ergebnisse eines Evaluationsprojekts. Döring, N.; Wolling, J. (Hrsg.) kommunikationswissenschaft - interdisziplinär [kw.interdisziplinär], Band 7. Institut für Medien und Kommunikationswissenschaft an der Technischen Universität Ilmenau. (Aus: [https://www.db-thueringen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/dbt\\_derivate\\_00041138/ilm1-2018100036.pdf](https://www.db-thueringen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/dbt_derivate_00041138/ilm1-2018100036.pdf) ; abgerufen am 14.06.2024)