

FREIHERR-VOM-STEIN-GYMNASIUM

Am Kuhof 2

23758 Oldenburg in Holstein

Telefon: 04361 / 498-200

Fax: 04361 / 498-222

E-Mail: FvSG.Oldenburg@Schule.LandSH.de

Schulleiter: André Bigott, OStD



Fachcurriculum für das Fach „Digitales Lernen“

Relevanz des Faches

Das Fach „Digitales Lernen“ trägt der rasanten Entwicklung digitaler Medien Rechnung. Den Schülerinnen und Schülern werden erste Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien vermittelt. Dabei steht nicht allein der handwerkliche Umgang mit verschiedener Soft- und Hardware im Fokus, sondern auch die Reflexion der Medien. Das Fach soll einen lohnenden Beitrag zum Medienkonzept der Schule leisten, indem es den Schülerinnen und Schülern schon ab Klasse 5 ermöglicht, wichtige Grundlagen für die weitere Schul- und Berufslaufbahn zu erlernen. Ergänzt wird der Beitrag des Faches Digitales Lernen zur Medienkompetenz durch die Hinweise zur Medienbildung in den Fachcurricula aller anderen Unterrichtsfächer.

Hinweise zum Curriculum

In der untenstehenden Tabelle werden die beiden Themen Leistungsüberprüfung und Differenzierung nicht weiter berücksichtigt, da sich für das Fach besondere Umstände ergeben:

Leistungsüberprüfung

Eine Leistungsbewertung in Form von Noten findet nicht statt. Dadurch kann ein stark individualisierter Unterricht, angepasst an die Kompetenzniveaus der Lernenden, die häufig auch mit der häuslichen technischen Ausstattung korrelieren, realisiert werden. Rückmeldungen zu einzelnen Lernprodukten oder Projekten sollen im Sinne des Kompetenzerwerbs ein fester Bestandteil des Unterrichts sein.

Differenzierung

Die Möglichkeit für einen individualisierten und differenzierten Unterricht ergibt sich bereits aus der Anlage des Faches (s. Tabelle). Für viele Aufgaben steht jedem Lernenden ein iPad zur Verfügung, sodass individuelle Stärken genutzt werden können und an Herausforderungen gearbeitet werden kann. Die Lernprodukte des Faches zeichnen sich häufig durch eine strukturierte Offenheit aus, sodass es mehrere Wege zur Lösung gibt – jedoch auf unterschiedlichen Kompetenzniveaus.

In den größeren Projektarbeiten in Klasse 6 soll Heterogenität durch eine lohnende Zusammensetzung der Arbeitsgruppen durch die Lehrkraft begegnet werden (Lernen durch Lehren, soziale Unterstützung). Auch hier sind die Aufgaben so gestaltet, dass die Schülerinnen und Schüler individuelle Interessen sowie Stärken einbringen können.

Seit 2019 ist die Vermittlung von Medienkompetenz verbindliche Aufgabe aller Lehrkräfte in Schleswig-Holstein ist. Das vorliegende Curriculum basiert auf den sechs Medienkompetenzbereichen, die als „Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“ 2018 vom Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein herausgegeben wurden. Dort findet sich auch eine stufenbezogene Aufstellung der Kompetenzen. Diese zeigt, dass einige Kompetenzen erst am Ende der Sekundarstufe I ausgebildet sein müssen oder vorher nur auf stark vereinfachtem Niveau. Weniger stark gefüllte Textfelder in folgender Tabelle spiegeln diesen Sachverhalt wider.

Klassenstufe 5 und 6

Viele Inhalte und Methoden decken mehrere Kompetenzen ab, sodass es in der Tabelle zu Dopplungen kommt. In der Spalte „Methoden / Aufgaben“ sind daher Inhalte *kursiv* gedruckt, die bereits weiter oben angesprochen wurden. Gibt es Ergänzungen, sind diese grau hinterlegt. Methoden und Aufgaben sind ausdrücklich beispielhaft angelegt. Verpflichtende Inhalte sind dennoch aufgeführt und einmalig gelb hinterlegt. Sie sollen ein gesichertes Anknüpfen in der Mittelstufe sicherstellen.

Kompetenzen	Inhalte	Methoden / Aufgaben, z.B.:
K 1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren		
<u>1.1. Browsen, Suchen und Filtern</u> 1.1.1. Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen 1.1.2. Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln 1.1.3. in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen 1.1.4. relevante Quellen identifizieren und zusammenführen <u>1.2. Auswerten und Bewerten</u> 1.2.1. Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten 1.2.2. Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	<ul style="list-style-type: none"> Suchmaschinen bedienen Erstellen einer Präsentation/ eines Steckbriefs/ einer Rallye/ ... Umgang mit Fake News 	<ul style="list-style-type: none"> AB mit verschiedenen Aufgaben zur Recherche + anschließende Reflexion, gemeinsames Erarbeiten von sinnvollen Suchanfragen (App: Safari / Google) Erstellen einer Präsentation mittels KeyNote, Einfügen von adäquaten Medien (Bildern, Video, ...) verschiedener Quellen Einheit zu Fake News: Fake News erkennen, Mechanismen verstehen
<u>1.3. Speichern und Abrufen</u> 1.3.1. Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen 1.3.2. Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> Dateiablage auf IServ, Ordnerstruktur, Differenzierung „eigene Dateien“ und „Gruppen“ 	<ul style="list-style-type: none"> Speichern von eigenen Arbeiten (z.B. Textverarbeitung) und Gruppenergebnissen (Stop Motion-Film, ...) in gewählter Ordnerstruktur Dateien öffnen und weiter daran arbeiten

K 2 Kommunizieren und Kooperieren

<p><u>2.1. Interagieren</u> 2.1.1. mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren 2.1.2. digitale Kommunikationsmöglichkeiten nach Kontext auswählen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anmeldung auf IServ, Lesen des Stunden- und Vertretungsplans, E-Mail-Modul, Messenger-Modul 	<ul style="list-style-type: none"> • AB mit Fragen zu IServ • Verfassen einer adressatengerechten E-Mail (+ Antworten, + Weiterleiten) • Umgang mit dem Messenger / Differenzierung Mail Messenger
<p><u>2.2. Teilen</u> 2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen 2.2.2. Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)</p> <p><u>2.3. Zusammenarbeiten</u> 2.3.1. digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen 2.3.2. digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dateiablage IServ • Mail mit Anhängen verschicken • Erstellen einer Präsentation/ eines Steckbriefs/ einer Rallye/ ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Speichern von eigenen Arbeiten (z.B. Textverarbeitung) und Gruppenergebnissen (Stop Motion-Film, ...) in gewählter Ordnerstruktur • Verfassen einer adressatengerechten E-Mail (+ Antworten, + Weiterleiten, + Anhänge verschicken) • Erstellen einer Präsentation mittels KeyNote, Einfügen von adäquaten Medien (Bildern, Video, ...) verschiedener Quellen, Quellenangaben
<p><u>2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)</u> 2.4.1. Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden 2.4.2. Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen 2.4.3. ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen 2.4.4. kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen</p> <p><u>2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben</u> 2.5.1. öffentliche und private Dienste nutzen 2.5.2. Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen 2.5.3. als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung von „iPad-Regeln“ • Verhalten im Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • gemeinsam iPad-Regeln erarbeiten, diese im Klassenraum visualisieren • Erfahrungen im Internet thematisieren • Umgang mit dem Messenger / Differenzierung Mail & Messenger, Differenzierung von Sprache im Chat

K 3 Produzieren und Präsentieren

3.1. Entwickeln und Produzieren

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

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren

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

3.3. Rechtliche Vorgaben beachten

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

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Textverarbeitung • Erstellen einer Präsentation/ eines Steckbriefs/ einer Rallye/ ... | <ul style="list-style-type: none"> • Einen Text / ein Gedicht / ... nach Vorgaben verändern und speichern (App: Pages) • Weitere Aufgaben nach Wahl, z.B. Sitzplan / Stundenplan erstellen (App: Pages, Numbers), Einladungskarte erstellen (App: Good Notes), Schnitzeljagd durch die Schule erstellen (App: Good Notes, KeyNote) • <i>Erstellen einer Präsentation mittels KeyNote, Einfügen von adäquaten Medien (Bildern, Video, ...) verschiedener Quellen, Quellenangaben einfügen</i> • Foto erstellen (z.B. von der Lehrkraft) und mittels Bildbearbeitung verändern und speichern, Recht am eigenen Bild beachten • Stop Motion-Film: Theorie – anschließend in Gruppen Drehbuch/ Idee entwickeln, Filmen, ggf. vertonen (App: Stop Motion Studio) • Hörspiel: Theorie (Unterschied Hörbuch / Hörspiel) – anschließend in Gruppen Hörspiel aufnehmen und bearbeiten (App: Garage Band) |
| <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeiten von Fotos • Erstellen eines Stop Motion-Films • Erstellen eines Hörspiels | |

K 4 Schützen und sicher agieren

<p><u>4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren</u> 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen 4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden</p> <p><u>4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</u> 4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen 4.2.3. ständige Aktualisierung von Sicherheitsrisiken vornehmen 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gefahren im Internet und Cyber-Mobbing • Anmeldung auf IServ 	<ul style="list-style-type: none"> • Theorie – Erfahrungen und Vorwissen thematisieren, z.B. mit „Internet ABC“ Module bearbeiten, Gefahren ansprechen, Umgang schulen (Teilen von Fotos und pers. Daten) • Anmeldung auf IServ: sichere Passwörter wählen und Notwendigkeit klären
<p><u>4.3. Gesundheit schützen</u> 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen 4.3.2. digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen 4.3.3. digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Suchtpotenzial 	<ul style="list-style-type: none"> • Mediensucht besprechen und eigenes Suchtpotenzial bewerten (unterstützt durch Präventionstage)
<p><u>4.4. Natur und Umwelt schützen</u> 4.4.1. Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Künstliche Intelligenz 	<ul style="list-style-type: none"> • Auswirkungen von KI (und generell technischer Dienstleistungen) auf die Umwelt problematisieren

K 5 Problemlösen und Handeln

<p><u>5.1. Technische Probleme lösen</u> 5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren 5.1.2. technische Probleme identifizieren 5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln</p> <p><u>5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</u> 5.2.1. eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden 5.2.2. Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren 5.2.3. passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren 5.2.4. digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen</p> <p><u>5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</u> 5.3.1. eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln 5.3.2. eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen</p> <p><u>5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</u> 5.4.1. effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen 5.4.2. persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Suchmaschinen bedienen • Textverarbeitung • Erstellen einer Präsentation/ eines Steckbriefs/ einer Rallye/ ... • Bearbeiten von Fotos • Erstellen eines Stop Motion-Films • Erstellen eines Hörspiels 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>AB mit verschiedenen Aufgaben zur Recherche + anschließende Reflexion, gemeinsames Erarbeiten von sinnvollen Suchanfragen</i> • <i>Einen Text / ein Gedicht / ... nach Vorgaben verändern und speichern (App: Pages)</i> • <i>Weitere Aufgaben nach Wahl, z.B. Sitzplan / Stundenplan erstellen (App: Pages, Numbers), Einladungskarte erstellen (App: Good Notes), Schnitzeljagd durch die Schule erstellen (App: Good Notes, KeyNote)</i> • <i>Erstellen einer Präsentation mittels KeyNote, Einfügen von adäquaten Medien (Bildern, Video, ...) verschiedener Quellen, Quellenangaben einfügen</i> • <i>Foto erstellen (z.B. von der Lehrkraft) und mittels Bildbearbeitung verändern und speichern, Recht am eigenen Bild beachten</i> • <i>Stop Motion-Film: Theorie – anschließend in Gruppen Drehbuch/ Idee entwickeln, Filmen, ggf. vertonen (App: Stop Motion Studio)</i> • <i>Hörspiel: Theorie – anschließend in Gruppen</i>
--	--	--

	<p>...</p> <p>Die Anlage des Faches trägt dazu bei, dass diese Kompetenz bei der Mehrzahl an Inhalten geschult wird.</p>	<p><i>Hörspiel aufnehmen und bearbeiten (App: Garage Band)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigene Probleme erkennen, geeignete Apps und Hilfsmittel wählen, mit eigenen Mitteln nach Lösungen suchen / mit Hilfe von Mitschülern Lösungen finden / durch die Lehrkraft Lösungen finden (s. auch Hinweis zur Differenzierung)
<p><u>5.5. Algorithmen erkennen und formulieren</u></p> <p>5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen</p> <p>5.5.2. algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren</p> <p>5.5.3. eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Suchmaschinen bedienen • Suchpotenzial 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>AB mit verschiedenen Aufgaben zur Recherche + anschließende Reflexion, gemeinsames Erarbeiten von sinnvollen Suchanfragen</i> • <i>Mediensucht besprechen und eigenes Suchpotenzial bewerten (unterstützt durch Präventionstage), Algorithmen thematisieren</i>

K 6 Analysieren und Reflektieren

6.1. Medien analysieren und bewerten

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

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

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

- Suchtpotenzial

- Fake News

- Künstliche Intelligenz

- *Mediensucht besprechen und eigenes Suchtpotenzial bewerten (unterstützt durch Präventionstage), Algorithmen thematisieren*
- *Einheit zu Fake News: Fake News erkennen, Mechanismen verstehen, z.B. Fake News gestalten und im Rahmen der Lerngruppe bewerten, um besondere Wirkung spezieller Inhalte zu visualisieren*
- *Auswirkungen von KI (und generell technischer Dienstleistungen) auf die Umwelt problematisieren, Chancen und Grenzen von KI aufzeigen, Strategien zur adäquaten Nutzung*

Verteilung der Inhalte

Um die oben ausgeführten Ziele des Faches effizient zu erreichen und andere Fächer bestmöglich zu ergänzen, hat sich im Hause eine bestimmte Verteilung der oben genannten Inhalte bewährt:

Klasse 5

Zeitraum	Inhalte
1. Halbjahr	<ul style="list-style-type: none">• Anmeldung IServ und Stunden-/ Vertretungsplan• Einführung iPad (Anmeldung / Passwort, Apps, Tools, iPad-Regeln)• IServ (E-Mail, Stundenplan, Vertretungsplan, News, Kalender, E-Mail verfassen, Antworten, Weiterleiten, Ordnerstruktur, Aufgaben, Dateien Speichern und Abrufen, Messenger)• Suchmaschinen bedienen• Bildbearbeitung• Textverarbeitung• Erfahrungen im Internet thematisieren• Cybermobbing / Verhalten im Internet• Suchtpotenzial
2. Halbjahr	<ul style="list-style-type: none">• Einheit zu Fake News• Erstellen und Halten einer Präsentation• Weitere Aufgaben mit Nutzung der Apps Numbers, Good Notes, Pages, ggf. Stop Motion, ...

Klasse 6

Zeitraum	Inhalte
1. Halbjahr	<ul style="list-style-type: none">• Wiederholung der wichtigsten Funktionen (iPad, IServ)• Stop Motion-Film erstellen
2. Halbjahr	<ul style="list-style-type: none">• Hörspiel erstellen• Künstliche Intelligenz