

Mediencurriculum der Georg-Christoph-Lichtenberg-Schule gemäß dem Praxisleitfaden Medienkompetenz des HKM

Stand: 11.3.2020

Fächer: **D (obligatorisch)** und D(fakultativ), E, F, Ku, Mus, **G (obligatorisch)** und G (fakultativ), PoWi, Erd, Reli, Eth, M, Bio, Ch, Ph (vorläufiger Stand)

Kompetenzbereich 1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

1.1a Suchen und Filtern

- Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen
- In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen

M 5.1: Diagramme

Ev. Reli 5.1: Bewahrung und Zerstörung der Schöpfung

Ph 6: Temperaturskalen oder Sonnensystem

Eth 6: Religionen: Feste und Übergangsriten

G 6.1: angeleitete Filmarbeit zum Neandertaler und den Arbeitsweisen von Historikern

G 6.2: Recherche z.B. zur Menschheitsentwicklung oder zu den Ägyptern

E 7: Recherche und Mini-präsentation: „Die engl.sprachige Welt“; Landeskunde UK: Recherche zu landeskundl. Themen (z.B. Sights of London, Children in Victorian Britain)

F 7: Nutzung von Online-Wörterbüchern

1.1b Suchen und Filtern

- Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln
- Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

M 6: im Curriculum am Beispiel der Symmetrien

Eth 6: Vorbilder

Ev. Reli 7.1: Die Kirche in der Nachfolge Christi: Recherche zu Kirchengeschichte und Vorbildern

E 8: Landeskunde USA: Recherche zu landeskundl. Themen (z.B. Natives, Bundesstaaten)

F 9: Recherchieren zu landeskundlichen Themen

PoWi 8.1 Medien: eigene und gesellschaftliche Nutzung von Medien

D 8: Recherchieren (z.B. Debatten oder Referate vorbereiten)

D 9: Praktikumsbericht, Unterstützung bei der Recherche

1.2 Auswerten und Bewerten

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

Ek 8.2: Raumanalyse – Präsentation

G ab 9.2 bis Q-Phase: Zeitzeugenarbeit auf digitalen Plattformen z.B. „Zeitzeugenportal“ oder „LEMO“ zum 1. / 2. Weltkrieg
G ab 9.2 bis Q-Phase: Zusammenfassung unter inhaltlichen und methodischen Aspekten (z.B. „Feldpostbriefe“; Krieg im Alltag/ an der Front; Kriegsstimmung etc.); Arbeitet mit „augmented reality: Zeitzeugen im Klassenzimmer

WU Bili: Freies Vorhaben zu selbstgewähltem Thema (Recherche, Planung, Exp.gespräch, prakt. Arbeit)

E Sek. II: Recherche und Strukturierung einer Präsentation

D 8/9/10

HNA-Projekt: Kennenlernen multimedialer Produktionsformate & Nutzen sozialer Netzwerke – Aufbereitung vereinbarter Themenschwerpunkte

PoWi Q1 Schwerpunkt im Praktikumsbericht BOP

Ku Q1/Q2 Werbung, z. B. Teaser oder Plakat, Fotografie, Manipulation durch Bilder, Montage

1.3 Speichern und Abrufen

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

E 7: Erstellen und Sichern einer Keynote-Präsentation

PoWi E.2 und Q Zur Vorbereitung und Durchführung des BOP: Arbeit mit Moodle

1.4 Bewertung von Informationen

- Geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen selbstständig anwenden.

- Quellen kritisch bewerten und dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen

Eth 8: Wahrheitsfrage und die Notwendigkeit des Wahrheitsanspruches in gesellschaftlichen Kontexten (Medienmanipulation)

Eth E: Psychologie: Glücksversprechen (Marketing)

Ch E- oder Q-Phase:
Kritischer Umgang mit Informationen und Quellen
Thema (E-Phase): Organik/ Erdöl/ Petrochemische Produkte
Thema (Q-Phase): Kunststoffe und deren Anwendung

PoWi Q1 Praktikumsbericht BOP

1.5 Informationskritik

- Komplexe Recherchen selbstständig durchführen und dabei Informationen, Daten und Quellen hinsichtlich rechtlicher Grundlagen und gesellschaftlicher Normen und Werte unterscheiden, einschätzen.
- Relevante Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden sichern.

Eth Q: Recht und Gerechtigkeit: Besuch einer Gerichtsverhandlung oder Analyse von Fallbeispielen

Mediencurriculum der Georg-Christoph-Lichtenberg-Schule gemäß dem Praxisleitfaden Medienkompetenz des HKM

Stand: 11.3.2020

Fächer: **D (obligatorisch)** und D(fakultativ), E, F, Ku, Mus, **G (obligatorisch)** und G (fakultativ), PoWi, Erd, Reli, Eth, M, Bio, Ch, Ph (vorläufiger Stand)

Kompetenzbereich 2 Kommunizieren und Kooperieren

2.1 Interagieren

- Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren
- Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen

E Sek I: Anwendung verschiedener Apps: Teams, iTunes-U, Moodle
E 8: E-Mail-Kommunikation mit englischsprachiger Schule

F 8: E-Mail-Kommunikation mit französischer Schule

2.2 Teilen

- Dateien, Informationen und Links teilen Cloud-Systeme

E 7: Schreibkonferenz mit App Teams (z.B. Short Stories teilen und bearbeiten)

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

Eth 7: Kommunikation und Kooperation in Arbeitsprozesse
—> verantwortungsbewusst kommunizieren

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
- Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen

D 6: Vergleich verschiedener Medienformate (z.B. Text, E-mail, SMS, Whatsapp etc.)

Eth 5 und Eth 8: Kommunikations- und Kooperationsregeln
Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft (Bsp. Netiquette ausformulieren)

PoWi 8.1: Medien: Kommunikation in Sozialen Medien

2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben

- Öffentliche und private Dienste nutzen
- Medienerfahrungen weiter- geben und in kommunikative Prozesse einbringen
- Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

Prävention

Selbstständig, reflektiert und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen kommunizieren und kooperieren und sich dabei den persönlichen, gesellschaftlichen und rechtlichen Auswirkungen von Cyber-Gewalt und Cyberkriminalität bewusst sein, sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen

E E-Phase: Prävention im Rahmen der Lektüre von z.B. *Thirteen Reasons Why, Nerve*

Eth E oder Q: selbstständige Analyse und Reflexion von Fallbeispielen (Cyber-mobbing), Beratung und Beratungsstellen bei Cyberkriminalität/ Cyber – Gewalt

Mediencurriculum der Georg-Christoph-Lichtenberg-Schule gemäß dem Praxisleitfaden Medienkompetenz des HKM

Stand: 11.3.2020

Fächer: **D (obligatorisch)** und D(fakultativ), E, F, Ku, Mus, **G (obligatorisch)** und G (fakultativ), PoWi, Erd, Reli, Eth, M, Bio, Ch, Ph (vorläufiger Stand)

Kompetenzbereich 3 Produzieren und Präsentieren

3.0 Medienproduktion

Unter Anleitung einfache Produkte mit Hilfe digitaler Medien entwickeln

Ev. Reli 5.1: Bewahrung und Zerstörung der Schöpfung: Arbeit mit Safari und Pages

E 5.2: Szenische Umsetzung und Produktion von Trailern mit iMovie

Ku 5: Trickfilm, iStop-Motion

Ev. Reli 6.2: Die Bibel entdecken: Arbeit mit ComicLife

F 6: Aufnahmen zur Selbstevaluation der Aussprache

E ab Jg. 7: Travel brochures (z.B. "One Day in London")

D 8: Bewerbungsschreiben & Lebenslauf (z.B. Textvorlagen, Tabulator u.a.)

3.1 Entwickeln und Produzieren

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

Ku 5: Trickfilm, iStop-Motion

Ph ab 6: Erklärvideo erstellen, z.B. Mondphasen, E-Motor, Radioaktivität

E 7.2: Produktion eines VLogs, „That’s me“ -Selbstvorstellung mit iPad und Storyboard

E 8: US presentations mit dem iPad

E 9: Job Interview filmen und reflektieren

E Sek. I: Filmtrailer zu Lektüren

E Sek. I: Comics

ab M 7.2: Erklärvideos erstellen (z.B. an Dreieckskonstruktionen)

Ev. Reli 7.1: Die Kirche in der Nachfolge Christi: Produktion und Präsentation zu Kirchengeschichte und Vorbildern
Ev. Reli 8.1: Zukunft gestalten – Prophetisch handeln: Keynote

G 8/9: Lernvideos selbst erstellen; z.B. zur Industrialisierung (8.2) oder zum Kaiserreich (9.1)

PoWi 8.1 Medien und Medienkritik: Präsentation
PoWi 8: Bewerbung und Online Bewerbung

Ku 9/10.1: Film/Foto Theorie und Praxis, z. B. Fotostory Fotomontage

D 8/9/10 HNA-Projekt: Kennenlernen multimedialer Produktionsformate & Nutzen sozialer Netzwerke – Aufbereitung vereinbarter Themenschwerpunkte

Ku Q1/Q2 Werbung, z. B. Teaser oder Plakat, Fotografie, Manipulation durch Bilder, Montage

3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

- Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen

- Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren

Ek 8 2.Hj.: Raumanalyse – Präsentation

Ch 8/9: Nutzung von Apps, Erstellung von Videos oder digitales Quiz, Thema: PSE/Atombau

Eth 9: Umweltethik (z.B. Was haben Handys mit Umweltschutz zu tun?)

D 8/9/10 Multimediales Lesetagebuch /-portfolio als Projekt zu einer Unterrichtslektüre (z.B. Fiktives Interview mit Autor, Tagebucheinträge mit Figuren filmen, Passage verfilmen, Fotolovestory)

PoWi 9: Präsentation Betriebspraktikum und Praktikumsbericht

G 10.2: Einen eigenen Podcast erstellen z.B. Nachkriegszeit in Deutschland

WU Bili: Lernvideos erstellen und präsentieren

PoWi E1: Empirische Sozialforschung – Forschen und Präsentieren

M Sek.II: eine größere Präsentation im Rahmen des Mathematikunterrichts bspw. in Gruppen

F Q-Phase: Digitale Präsentationen zu landeskundlichen Themen

3.3 Rechtliche Vorgaben beachten

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

PoWi Q1:
BOP: Praktikumsbericht

3.4 Bewertung von Medienprodukten

- Eigene und fremde Medienprodukte hinsichtlich der sachgerechten Gestaltung und der Einhaltung von Rechtsgrundlagen im Persönlichkeitsrecht (Recht am eigenen Bild), Urheber- und Nutzungsrecht (Lizenzen) überprüfen und bewerten

E ab 7: Evaluation und Feedback von Präsentationen

E Q1/2: Erstellen eines Lernvideos zum Thema „British Empire to Commonwealth“

G 10 und Q-Phase: Musik und Videos auf dem Prüfstand – Grenzen von Medienprodukten in der Diskussion (Wie weit darf „künstlerische Freiheit gehen?“ z.B. „Kollegah & Farid Bang und die Echo- Verleihung“ oder „Deutschland“ von Rammstein

Mediencurriculum der Georg-Christoph-Lichtenberg-Schule gemäß dem Praxisleitfaden Medienkompetenz des HKM

Stand: 11.3.2020

Fächer: **D (obligatorisch)** und D(fakultativ), E, F, Ku, Mus, **G (obligatorisch)** und G (fakultativ), PoWi, Erd, Reli, Eth, M, Bio, Ch, Ph (vorläufiger Stand)

Kompetenzbereich 4 Schützen und sicher Agieren

4.0 Digitale Werkzeuge

- Schulische und eigene Medienausstattung kennen, bedienen, anwenden und auch in verschiedenen Zusammenhängen nutzen
- Verschiedene digitale Werkzeuge und deren erweiterten Funktionsumfang kennen und diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet anwenden

Ev.Rel. 5.1: Bewahrung und Zerstörung der Schöpfung

E 5.2: Erste Grammatikübungen online; App „Big Challenge“

ab M 6/7: Lösung von Aufgaben zur Prozent- und Zinsrechnung mittels Tabellenkalkulationsprogrammen
ab M 7: GeoGebra (DGS) und GeoGebra/Desmos (bei Funktionen)
WolframAlpha (CAS)

Ph ab Jg 6: Simulations-Programme, leifi-Physik
Ph ab Jg 8: Logger Pro / Videoanalyse, PhEt Colorado, Phphox

G 7.1: Arbeit mit digitalen Zeitleisten, Mindmaps oder Veröffentlichungsformaten; z.B. ein „E-Book“ zum Mittelalter gestalten

G 8: „Extrablatt Absolutismus“ -eine digitale Zeitung zu Ludwig XIV. Entwerfen

PoWi 9.1 Erstellung Praktikumsbericht und Präsentation

E Sek I: Filmtrailer mit iMovie erstellen

F10: Nutzung von Online Grammatikübungen, Übe-Apps

Ch alle Jahrgänge: Einsatz von Animationsprogrammen zur Modellvorstellung, Themen variabel

Mus9/10 Umgang mit musikspezifischer Software (z.B. Garage Band)
Mus SekII: Verwenden von Notationsprogrammen

4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

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

Eth 5: Wahrheit in der medialen Welt - Analyse von Internetportalen wie Tik Tok oder Instagram

Ev.Rel. 6.1: Andere sind anders: Konflikte in und durch soziale Medien

Bio 6: Sexualkunde: Thema "Sexting" und das Versenden von expliziten Bildern in sozialen Netzwerken

THEMENTAG Jg.6
Webinar: Rechtsanwältin zu dem Themen Datenschutz, Cybermobbing, Sicherheit im Netz (Möglichkeit der Anbindung an Besuch von Tom Gudella)

G 10: Nationalsozialismus, Propaganda und soziale Medien heute; z.B. „Die NPD auf Facebook“

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

Eth 6: Wer bin ich - wer will ich sein? (Problematik: Selbstdarstellung im Internet)

Eth 7: Menschenrechte (Menschenrechte im Internet – Datenschutz/Datenmissbrauch)

E 7.2: Reflektieren des eigenen Nutzungsverhalten hinsichtlich Social Media

Eth 8: Wahrheitsfrage und die Notwendigkeit des Wahrheitsanspruches in gesellschaftlichen Kontexten (Medienmanipulation)

PoWi 8.1 Medien: Neue Medien, Soziale Netzwerke, Cybermobbing

E 9: Reflexion d. eigenen Mediennutzung bzw. des eigenen Medienverhaltens
E E-Phase: Growing up – Einfluss der sozialen Medien

Bio 9: Sexualkunde: Thema "Sexting" und das Versenden von expliziten Bildern in sozialen Netzwerken könnte noch einmal vertiefend behandelt werden

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

Mediencurriculum der Georg-Christoph-Lichtenberg-Schule gemäß dem Praxisleitfaden Medienkompetenz des HKM

Stand: 11.3.2020

Fächer: **D (obligatorisch)** und D(fakultativ), E, F, Ku, Mus, **G (obligatorisch)** und G (fakultativ), PoWi, Erd, Reli, Eth, M, Bio, Ch, Ph (vorläufiger Stand)

Kompetenzbereich 5 Problemlösen und Handeln

5.1 Technische Probleme lösen

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

M 5: 1.Hj.
Dualzahlen und Binärsystem

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

ab M 7: Digitale Werkzeuge zum intelligenten Üben verwenden (z.B. Aufgabenfuchs, YouTube-Videos)

ab M7: Digitale Werkzeuge zur intelligenten Kontrolle verwenden (z.B. WolframAlpha)

G 8 oder Q-Phase: Auf Basis von SEGU-Modularbeit Arbeit mit *thinglink* zum Vormärz und zur 1848 Revolution

Ch E- oder Q-Phase:
Einsatz von digitalen Messgeräten
Thema: Säure/Base

5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

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

E E-Phase: Erklärvideos zu grammatischen Phänomenen

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 können.

G E.2: Arbeit mit der Lernplattform SEGU; z.B.: Quellenarbeit Kolonialismus; spanische Eroberungen in Amerika: beraubt – entvölkert – verwüstet

G Mit VR-Brillen in die Vergangenheit eintauchen:
Chancen und Grenzen mit der APP „Stasi VR“ den Verhörmethoden und Repressalien des DDR- Staates näherzukommen.

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.

Ph ab E:
Simulationen mit realen Vorgängen vergleichen und kritisch hinterfragen

Mediencurriculum der Georg-Christoph-Lichtenberg-Schule gemäß dem Praxisleitfaden Medienkompetenz des HKM

Stand: 11.3.2020

Fächer: **D (obligatorisch)** und D(fakultativ), E, F, Ku, Mus, **G (obligatorisch)** und G (fakultativ), PoWi, Erd, Reli, Eth, M, Bio, Ch, Ph (vorläufiger Stand)

Kompetenzbereich 6 Analysieren und Reflektieren

6.1 Medien analysieren und bewerten

- Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten.

Eth 5: Wahrheit in der medialen Welt

PoWi 7: Wirtschaft und wir: Filmanalyse

E 10: Filmanalyse (z.B. kritischer Umgang mit Medien am Beispiel „Truman Show“)

G E: Kritische Filmarbeit & Filmanalyse z.B. an Hand der Reihe „Die Deutschen“

6.1 Medien analysieren und bewerten

- Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen.
- Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (zum Beispiel mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

D 7/8: Sprache im Netz u. Jugendsprache / Soziale Netzwerke (z.B. in Anbindung an Jugendroman „Like Me“ von Thomas Feibel

PoWi 8: Medien: Medienkritik

D 10: Analyse von Fernsehshows oder Reden

Ku Q2: Fotografie

Ku Q1/Q2 Werbung, z. B. Teaser oder Plakat, Fotografie, Manipulation durch Bilder, Montage

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 gegebenenfalls modifizieren.

Bio 6: Sexualkunde: Pornografie und Rollenbilder von Mann und Frau in den Medien

Ev.Rel. 7.2: Einen eigenen Standpunkt finden: Sucht?

G 9: Lern- und Computerspiele mit historischem Hintergrund kritisch betrachten und die eigene Nutzung hinterfragen; z.B. Spiele mit Bezug zum 1. Weltkrieg z.B. „Vailant hearts“

Ch 9/10 oder E-Phase: Kritischer Umgang mit Informationen im Internet und Videos
Thema: Säure/Base

PoWi Q1: Demokratie im politischen Mehrebenensystem – Wandel durch Medien

6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

- 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.

G 10.1 und Q2: Analyse von Propagandamaterial z.B. zur Weimarer Republik und zum Nationalsozialismus

Ku Q2: Plakatanalyse

E Q3: Science and Technology: Analyse des Medieneinflusses

G 10.2 und Q3: Kritischer Umgang mit Posts und Kommentaren in sozialen Netzwerken z.B. Radikalisierung durch Geschichtsklitterung und Schuldumkehr bei YouTube am Beispiel der Dresdner Bombennacht

Es besteht in der Fachschaft **Informatik** ein Konsens, dass die Schüler viel zu wenig grundlegende Kenntnisse über IT-Nutzung haben. Uns erscheinen daher Kurse unter Leitung von Informatik-Fachlehrern für alle SuS dringend notwendig.

Denkbare Module könnten sein:
1) PC-Aufbau und Grundkenntnisse,
2) Textverarbeitung,
3) Tabellenkalkulation,
4) Präsentationen,
5) Internet- Grundlagen sowie
6) Algorithmen.

Die vorliegende Struktur entstand aus folgenden Quellen und wurde ergänzt von MAH gemäß den Vorgaben der Fachkonferenzen.

NRW http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung-NRW/Dokumentationen/2017/02_schultraegeragung/170607_MK_zum_MEP_final_Cartoonnutzung.pdf

KMK <http://www.nibis.de/nibis.php?menid=10293> und <http://www.nibis.de/uploads/2med-eckert/or/Kompetenzmatrix%20gesamt.pdf>

HKM https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/praxisleitfaden_medienkompetenz.pdf