



Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Kompetenzen	Klassenstufe 1	Klassenstufe 2	Klassenstufe 3	Klassenstufe 4
Browsen, Suchen und Filtern	- mithilfe vorgegebener Informations- und Lernportalen lernen	- mit Unterstützung aufgabenbezogene Suchinteressen klären und diese festlegen - einfache Suchstrategien nutzen und entwickeln und diese unter Anleitung weiterentwickeln - für ihre Suche im Internet angeleitet einen Internetbrowser, die Funktion von Links und Internetadressen (URL) nutzen	- altersgerechten digitalen Medien gezielt Informationen entnehmen und diese verwenden - Informationen zu einem bestimmten Thema zusammenstellen	- Suchergebnisse (z. B. Bilder, Textpassagen) kopieren und diese in eigene Dateien einfügen und das Ergebnis ausdrucken
Auswerten und Bewerten		- zwischen Informations- und Werbebeiträgen unterscheiden		- Suchergebnisse aus verschiedenen Quellen zusammenführen und diese darstellen
Speichern und Abrufen			- Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden	



Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzen	Klassenstufe 1	Klassenstufe 2	Klassenstufe 3	Klassenstufe 4
Interagieren				<ul style="list-style-type: none"> - altersgemäße Möglichkeiten der digitalen Kommunikation anwenden - digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen
Teilen				<ul style="list-style-type: none"> - mit Unterstützung Dateien, Inhalte und Internetadressen (URL) mittels vorgegebener Kommunikationsprogramme austauschen
Zusammenarbeiten		<ul style="list-style-type: none"> - mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei Projekten nutzen 	
Umgangsregeln kennen und einhalten				<ul style="list-style-type: none"> - einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien angeleitet einhalten (z. B. SMS, E-Mail, Chat)



Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren

Kompetenzen	Klassenstufe 1	Klassenstufe 2	Klassenstufe 3	Klassenstufe 4
Entwickeln und Produzieren	<ul style="list-style-type: none"> - Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Computer, Tablet, Anmeldung, Passwort) - mit grundlegenden Elementen von Bedienungsoberflächen umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> - Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Öffnen und Speichern von Dateien, Drucker) 	<ul style="list-style-type: none"> - Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. digitales Fotografieren, einfache Formatierungen, Rechtschreibhilfe) - die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Basisfunktionen digitaler Medien anwenden (z. B. Einfügen von Grafiken)
Weiterverarbeiten und Integrieren		<ul style="list-style-type: none"> - einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren 	<ul style="list-style-type: none"> - digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren 	<ul style="list-style-type: none"> Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte benennen (z. B. in Hinblick auf Weiterverarbeitung, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten)
Rechtliche Vorgaben beachten				<ul style="list-style-type: none"> - mit Unterstützung elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten (z. B. Persönlichkeitsschutz)



Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher agieren

Kompetenzen	Klassenstufe 1	Klassenstufe 2	Klassenstufe 3	Klassenstufe 4
In digitalen Umgebungen agieren				<ul style="list-style-type: none"> - Risiken und Gefahren von Schadsoftware benennen (z. B. Viren, Trojaner) - angeleitet Geräte und Produkte vor Schadsoftware schützen
Persönliche Daten und Privatsphäre schützen		<ul style="list-style-type: none"> - angeleitet die Bedeutung von Passwörtern und Pseudonymen erläutern und diese nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - angeleitet Gefahren von Datenmissbrauch und -verlust vermeiden - angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten (z. B. zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten) 	
Gesundheit schützen		<ul style="list-style-type: none"> - angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren 		<ul style="list-style-type: none"> - bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Sucht)
Natur und Umwelt schützen		<ul style="list-style-type: none"> - Beispiele für einen ressourcensparenden Beitrag bei der Nutzung digitaler Medien benennen (z. B. Papier sparen beim Verzicht von Ausdrucken) 		



Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

Kompetenzen	Klassenstufe 1	Klassenstufe 2	Klassenstufe 3	Klassenstufe 4
Technische Probleme lösen	- ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben		- einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen	
Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen		- gezielt Werkzeuge für Nutzung des Internets benennen und auswählen	- gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Bildern und Texten benennen und auswählen - gezielt Werkzeuge für die Bearbeitung von Texten und Bildern sowie die Nutzung des Internets benennen und auswählen	
Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen			- Lösungen anderen mitteilen	- Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen
Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen				- effektive, digitale Lernumgebungen zur Unterstützung ihres schulischen Lernens auswählen und diese nutzen (z. B. Lernspiele, E-Book, Rechentrainer)
Algorithmen erkennen und formulieren		- angeleitet formale Abläufe erkennen (z. B. beim Handy, mp3-Player)	- sich mit einfachen Abläufen und Systematiken auseinandersetzen (z. B. durch Veranschaulichung des Programmierens)	



Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren

Kompetenzen	Klassenstufe 1	Klassenstufe 2	Klassenstufe 3	Klassenstufe 4
Medien analysieren und bewerten		- beschreiben, was ihnen an genutzten digitalen Medien gefällt oder missfällt	- erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Mediennutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele)	- erkennen, dass mediale und virtuelle Konstrukte und Umgebungen nicht eins zu eins in die Realität umsetzbar sind
Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren			- ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen	- reale Folgen medialer und virtueller Handlungen (z. B. Social Media, Cybermobbing) benennen und ggf. mit Unterstützung modifizieren - über den eigenen Mediengebrauch berichten und diesen einschätzen (z. B. Medientagebuch)