	MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW								
÷	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN						
	4.1 Medienproduktion und Prä- sentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt						
	Medienprodukte adressaten- gerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Ent- wicklung und Bedeutungen ken- nen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen						
	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen						
	Gestaltungsmittel von Medien- produkten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aus- sageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Struk- turen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren						
a-	4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren						
;	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsen- tieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahr- nehmung erkennen und analysie- ren sowie für die eigene Identi- tätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschrei- ben, Problemlösestrategien entwi- ckeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmie- ren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen						

(Haraware)		Rooper attorisprozesse	Sentation		
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwor- tungsvoll umgehen	Informationsrecherchen ziel- gerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressaten- gerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Ent- wicklung und Bedeutungen ken- nen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Werschiedene digitale Werkzeu- ge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerich- tet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommuni- kation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medien- produkten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aus- sageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Struk- turen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Koopera- tion in der Gesellschaft	4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zu- sammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erken- nen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Koope- rationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesell- schaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsen- tieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahr- nehmung erkennen und analysie- ren sowie für die eigene Identi- tätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Verantwortungsvoll mit per- sönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privat- sphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hin- sichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktions- möglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bild- rechts), Urheber- und Nutzungs- rechts (u.a. Lizenzen) überprü- fen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen be- schreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstver- antwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

3. KOMMUNIZIEREN

**KOOPERIEREN** 

3.1 Kommunikations- und

Kooperationsprozesse

UND

(i)



2. INFORMIEREN

RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

UND

1. BEDIENEN

**ANWENDEN** 

(Hardware)

1.1 Medienausstattung

UND









