

# Kompetenzentwicklung „Digitale Bildung“

(Südharzschule Roßla)

## Lernmodule digitale Bildung nach „Internet - ABC“

### 1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet

#### LM 1.1

- [Unterwegs im Internet – so geht's!](#)

**D:** Suchmaschinen nutzen und sich auf einer Internetseite orientieren

**SU :** Grundfunktionen des Navigierens anwenden (Browser, Internetadresse eingeben, Links öffnen, scrollen, Seiten schließen)

#### LM 1.2

- [Suchen und Finden im Internet](#)

**D:** Informationen im Internet gezielt suchen und diese strukturieren

-Suchmaschinen nutzen und sich auf einer Internetseite orientieren

- von einer Aufgabe Informationsbedarf und Suchinteresse ableiten

- Suchmaschine für Kinder  
Suchstrategien: Schlagwortsuche altersangemessene Informationsquellen  
(z.B. Portale, Wissensspeicher,...)
- Wörterbuch/Lexika und Stichwörter: analog und digital,  
Internetquellen/Suchmaschinen für Kinder

**SU:**

- Suchstrategien im Internet benennen, vergleichen, auswählen und anwenden
- Informationen aus altersangemessenen Quellen aufgabenbezogen anhand vorgegebener Kriterien sammeln, vergleichen, auswählen, diese ordnen und sich darüber zusammenfassend äußern, dabei digitale Medien, wie Kindersuchmaschinen, Internetbeiträge nutzen
- 

#### LM 1.3

- [So funktioniert das Internet – die Technik](#)

**SU (auch LM 4.1)**

- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen,
  - Risiken und Gefahren von Schadsoftware

- [Mobil im Internet – Tablets und Smartphones](#)

## 2. Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden

- [E-Mail und Newsletter – Post für dich](#)

### **D (auch 2.1.)**

- eine E-Mail formulieren und unter Anleitung versenden
  - Kriterien des formalen Aufbaus einer E-Mail: Angabe von Empfänger, Betreff, Anrede- und Grußformel
  - Kommunikationsmöglichkeiten: E-Mail, Telefongespräch, geschützter Chatroom

### **SU (auch 4.1.)**

- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen,
  - Risiken und Gefahren von Schadsoftware

- [Chatten und Texten – WhatsApp und mehr](#)

- Chatsprache – Standardsprache vergleichen
  - Grundregeln der Internetkommunikation, E-Mail, Telefongespräch, geschützter Chatroom

### **Ethik: (auch 2.4.):**

- Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation anwenden
  - Grundregeln der Internetkommunikation, z.B. Umgang mit Symbolen, Abkürzungen, Kettenbriefen, Chatsprache, Vermeidung von Hasskommentaren, Beleidigungen, Netiquette, ethischen Prinzipien der digitalen Kommunikation

- [Soziale Netzwerke – Facebook und Co.](#)

### **Ethik**

- den Anteil der eigenen Mediennutzung an der Freizeitgestaltung reflektieren
  - Bedeutung der Medien in den sozialen Beziehungen

### **SU**

- das Handeln und Verhalten der Menschen in alltäglichen Situationen von heute, einschließlich des Mediengebrauchs in der digitalen Welt, mit alltäglichen Situationen der Vergangenheit vergleichen

- [Online-Spiele – sicher spielen im Internet](#)
- Suchtgefahren (z.B. die eigenen Mediennutzung in der Freizeit) selbstkritisch hinterfragen, Alternativen aufzeigen, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
  - Gefahren übermäßiger Mediennutzung

### 3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich

- [Lügner und Betrüger im Internet](#)

#### SU:

- eigene Daten(u.a. Adressen,Fotos) in digitalen Umgebungen schützen
  - Gruppenbildung und Ausgrenzung, Mobbing auch in sozialen Medien

#### Ethik:

- bei Belästigungen, der Konfrontation mit jugendgefährdenden Inhalten und Datenmissbrauch Hilfe suchen (Cyber-) Mobbing

#### Deutsch:

- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

- [Viren und andere Computerkrankheiten](#)

#### SU:

- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen,
  - Risiken und Gefahren von Schadsoftware

#### Deutsch:

- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

- [Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen](#)

#### Ethik:

- eigene, auch durch digitale Medien gesteuerte Wünsche wahrnehmen, beschreiben und beurteilen (Wirkung von Medien in der digitalen Welt, z.B. mediale Konstrukte, Werbebotschaften, Stars, Idole, Computerspiele)

#### Deutsch:

- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs im Unterricht reflektieren

#### SU:

- kritisch das eigenen Konsum- und Medienverhalten ermitteln, bewerten und diskutieren
  - medienwirksame Werbung und Hintergrundwerbung

- [Cybermobbing – kein Spaß!](#)
  
- [Datenschutz – das bleibt privat!](#)

## **4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet**

- [Text und Bild – kopieren und weitergeben](#)
  
- [Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?](#)