

# Kompetenztableau: Lernen mit digitalen Medien

<b>WISSEN</b> Fakten, Ideen, Wörter, Inhalte lernen, erinnern und wiedergeben	<b>VERSTEHEN</b> Eine Sache begreifen und über Wissen und Gelerntes kommunizieren
<h2 style="margin: 0;">Wissen aufbauen</h2>	
<p><b>Digitale Medien unterstützen Lernende dabei, Kompetenzen zu erwerben und zu zeigen, indem sie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakten, Theorien, Muster und Inhalte benennen.</li> <li>• Informationen suchen und wiedergeben.</li> <li>• Elementare Automatismen, Prozesse und Fertigkeiten ausführen.</li> <li>• Begriffe, Regeln, Merkmale und Definitionen abrufen und wiedergeben.</li> <li>• mit offenen Formaten Inhalte zusammenfassen und sinngemäß wiedergeben.</li> <li>• in verschiedenen digitalen Umgebungen Informationen suchen, zusammenfassen und strukturiert aufbewahren.</li> </ul>	<p><b>Digitale Medien unterstützen Lernende dabei, Kompetenzen zu erwerben und zu zeigen, indem sie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sachverhalte, Begriffe, Formeln, Definitionen und Bedeutungen (sich und anderen) erklären.</li> <li>• Wissen in einen neuen Kontext übersetzen.</li> <li>• Gründe und Ursachen ableiten und verdeutlichen.</li> <li>• Zusammenhänge erkennen, in eigenen Worten ausdrücken und an Beispielen erläutern.</li> <li>• Informationen recherchieren, kommentieren, präsentieren und mit anderen teilen.</li> <li>• sich selbst produktive Fragen stellen und eigenen Fragen nachgehen.</li> </ul>
<p><b>Verben für Aufgaben und Lernziele:</b></p> <p>abrufen, angeben, auflisten, aufsagen, aufschreiben, aufzählen, aufzeigen, ausdrücken, ausführen, auswählen, auswendig können, benennen, berichten, beschreiben, bezeichnen, darstellen, definieren, dokumentieren, eintragen, ermitteln, erzählen, finden, Informationsquellen identifizieren, kennzeichnen, kopieren, lokalisieren, nachschlagen, nennen, reproduzieren, rezitieren, schildern, schreiben, skizzieren, suchen, Suchinteressen klären, vervollständigen, wiedererkennen, wiedergeben, zeichnen, zeigen</p>	<p><b>Verben für Aufgaben und Lernziele:</b></p> <p>ableiten, aufeinander beziehen, ausdrücken, begreifen, berichten, beschreiben, bestätigen, bestimmen, charakterisieren, darlegen, darstellen, deuten, definieren, demonstrieren, eigene Worte verwenden, erkennen, erläutern, erklären, erweitern, extrapolieren, folgern, formulieren, fragen, hervorheben, Ideen sammeln, identifizieren, interpretieren, kuratieren, modellhaft darstellen, ordnen, paraphrasieren, präsentieren, präzisieren, schildern, sich ein eigenes Vorstellungsbild machen, übersetzen, umformen, umformulieren, umschreiben, verdeutlichen, verstehen, vorhersagen, zuordnen, zusammenfassen</p>
<p><b>Digitale Lernprodukte und Handlungsproben als Kompetenznachweise:</b></p> <p>Definition, Digital dokumentierte Beobachtung, Digitale Karteikarten, Excel-Tabellen, Flashcards, Lesezeichen, Lernkarte, Liste, Merkblatt, Mindmap, Präsentation, Quiz, Schlüsselwörter, Steckbrief, Strukturierung, Textverarbeitung, Visualisierung, Web-Pinnwand, Webrecherche, Websuche, Word-Texte, Word-Web, Zeitleiste u.a.m.</p>	<p><b>Digitale Lernprodukte und Handlungsproben als Kompetenznachweise:</b></p> <p>Audioaufnahmen, Bildschirmaufnahmen, Checkliste, digitale Ausstellung, Concept Map, E-Books, E-Mail, Erklärvideo, Fotogalerie, Fragenkatalog, Flussdiagramm, Grafik, Hörtext, Leitfaden, Lösungsweg, multimediale Lernbausteine, Poster, Präsentation, Protokoll, Regeln, Sequenzdiagramm, Stop-Motion-Film, Strukturlegetechnik, Ursachenkette, Videokonferenz, Vorstellungsbild u.a.m.</p>

## ANWENDEN

Das erworbene Wissen in neuen, veränderten Situationen anwenden.

## ANALYSIEREN

Inhalte in Teile zerlegen und deren Beziehungen untersuchen.

# Wissen praktizieren

### Digitale Medien unterstützen Lernende dabei, Kompetenzen zu erwerben und zu zeigen, indem sie

- Informationen, Methoden, Konzepte, Theorien in neuen Situationen umsetzen.
- Wissen in neue Zusammenhänge und Kontexte einbauen.
- Fertigkeiten in veränderten Anwendungssituationen einsetzen.
- Wissen und Erkenntnisse in Diskussionen einbringen
- Probleme durch vorhandenes Wissen und/oder notwendige Kompetenzen lösen.
- digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen.
- technische Probleme in der Anwendung von digitalen Tools lösen
- Strategien für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch anwenden

### Digitale Medien unterstützen Lernende dabei, Kompetenzen zu erwerben und zu zeigen, indem sie

- Aufbau, Struktur, Muster und Einzelheiten erkennen.
- versteckte Bedeutungen ermitteln.
- Widersprüche und Zusammenhänge untersuchen und deutlich machen.
- digitale und analoge Informationsquellen analysieren
- Inhalte in Teile zerlegen, Beziehungen herstellen.
- Sachverhalte unter verschiedenen Blickwinkeln vertieft untersuchen.
- strukturierte Vergleiche anstellen.
- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen analysieren und berücksichtigen
- Wirkungen von Medien in der digitalen Welt analysieren und konstruktiv damit umgehen
- Algorithmen untersuchen, algorithmische Strukturen in digitalen Anwendungen erkennen und formulieren

### Verben für Aufgaben und Lernziele:

anknüpfen, anfertigen, anwenden, aufstellen, ausführen, bearbeiten, benutzen, berichten, berechnen, bestimmen, beweisen, bilden, diskutieren, durchführen, einordnen, erarbeiten, ermitteln, erstellen, formatieren, gebrauchen, herausfinden, herstellen, implementieren, konfigurieren, konsultieren, lösen, modifizieren, nutzen, planen, produzieren, quantifizieren, realisieren, rekonstruieren, speichern, sichern, skizzieren, übertragen, umsetzen, umschreiben, verallgemeinern, verbessern, verwenden, zubereiten

### Verben für Aufgaben und Lernziele:

ableiten, analysieren, auflösen, auswählen, aufteilen, bestimmen, darlegen, gegenüberstellen, gliedern, einkreisen, einordnen, einteilen, entnehmen, ermitteln, experimentieren, Fehler feststellen, herausfiltern, in Beziehung setzen, isolieren, kategorisieren, Kriterien ermitteln, nachweisen, ordnen, planen, schlussfolgern, strukturieren, testen, trennen, vereinfachen, unterscheiden, untersuchen, vergleichen, zerlegen, zuordnen, zuschreiben

### Digitale Lernprodukte und Handlungsproben als Kompetenznachweise:

Anleitungen, Anwendung von Tools und Programmen, Datenschutz/ -sicherheit, digitale Gestaltung, digitale Kommunikation, digitale Kooperation, Diskussion, E-Mail, kollaboratives Schreiben, Konstruktion mit Software, Memes, Modell, Problemlösung, Prozessplanung, Textgestaltung, Textüberarbeitung, Tutorials zur technischen Nutzung digitaler Medien u.a.m.

### Digitale Lernprodukte und Handlungsproben als Kompetenznachweise:

Analyse, Online-Befragung, Bericht, Cluster, Experiment, grafische Strukturierung, Fazit, Fehleranalyse, Interview, Kriterienliste, Kommentar, Kernidee, Medienvergleich, Musterbeschreibung, Risikoanalyse, Schlussfolgerung, Untersuchung, Versuchsanordnung, Versuchsdokumentationen (mit Fotos und Videos der Versuche), Venn-Diagramm, Vorhersage u.a.m.

## BEWERTEN

Situationen, Sachverhalte, eigene Leistungen reflektieren, beurteilen und kritisch prüfen

## ENTWICKELN

Ideen kombinieren, neues Wissen entwickeln und kreativ gestalten.

# Vertieftes Wissen und Können demonstrieren

### Digitale Medien unterstützen Lernende dabei, Kompetenzen zu erwerben und zu zeigen, indem sie

- verschiedenartige Meinungen, Fakten, Situationen, Ideen reflektieren, prüfen und dazu Stellung nehmen.
- Sachverhalte abwägend, kriteriengeleitet und perspektivenbezogen prüfen und argumentieren.
- Prozesse, Produkte und Leistungen wertschätzen und rückmelden.
- sich ein begründetes Urteil bilden
- eigene und fremde Positionen, Werthaltungen und Normen reflektieren, verstehen, kritisieren und/oder verteidigen
- sich selbst einschätzen, eigene Leistungen beurteilen, persönliches Lern- und Arbeitsverhalten reflektieren
- Feedback einholen und geben
- Chancen und Risiken digitaler Medien erkennen
- eigenen Mediengebrauch reflektieren

### Digitale Medien unterstützen Lernende dabei, Kompetenzen zu erwerben und zu zeigen, indem sie

- aus alten Ideen neue erarbeiten.
- Wissen aus verschiedenen Perspektiven heraus weiterentwickeln.
- Hypothesen und Prognosen entwickeln.
- auf neuem Wissen und neuen Ideen aufbauende Produkte und Perspektiven erarbeiten.
- Vorgehensweisen, Techniken und Abläufe weiterentwickeln.
- andere Lösungswege finden und Alternativen entwickeln
- Pläne entwerfen
- Lösungsstrategien entwickeln und mit anderen teilen
- Anwendungen programmieren
- Medienprojekte realisieren
- kreative digitale, handwerkliche, tänzerische, musikalische und bildnerische Projekte gestalten

### Verben für Aufgaben und Lernziele:

ableiten, abschätzen, abwägen, argumentieren, äußern, auswählen, auswerten, begründen, bestimmen, beurteilen, bewerten, bezweifeln, darlegen, differenzieren, einschätzen, entscheiden, erörtern, evaluieren, Fazit ziehen, folgern, gewichten, hinterfragen, in Frage stellen, klassifizieren, kritisch lesen, Perspektiven wechseln, prüfen, messen, qualifizieren, reflektieren, rückmelden, schlussfolgern, sortieren, Stellung nehmen, tabellieren, vereinfachen, vergleichend darstellen, überprüfen, unterstützen, urteilen, vergleichen, vertreten, werten, wertschätzen

### Verben für Aufgaben und Lernziele:

abfassen, ableiten, aufbauen, aufstellen, ausarbeiten, beziehen, designen, einsetzen, einrichten, entwerfen, entwickeln, erarbeiten, erfinden, erläutern, erzeugen, filmen, folgern, formulieren, fotografieren, generieren, gestalten, gruppieren, Hypothesen aufstellen, interviewen, kombinieren, komponieren, konstruieren, konzipieren, koordinieren, kreieren, kritisch prüfen, lösen, modellieren, optimieren, ordnen, planen, produzieren, programmieren, rekonstruieren, schreiben, strukturieren, tabellieren, verallgemeinern, verbinden, verfassen, vorschlagen, weiterdenken, umgestalten, umordnen, überarbeiten, verallgemeinern, verändern, weiterentwickeln

### Digitale Lernprodukte und Handlungsproben als Kompetenznachweise:

Argumentation, Debatte, Diskussion in online-Foren, e-Lernjournal, Empfehlung, Evaluation, Hypothese, Online-Feedback, Produktbewertung, PMI-Diagramm, Quellenkritik, Rollenspiel, Selbsteinschätzung, Selbstbewertung, Stellungnahme, Streitgespräch, Umfrage u.a.m.

### Digitale Lernprodukte und Handlungsproben als Kompetenznachweise:

Animation, Aufführung, Blogs, 3-D-Druck, Cartoons, e-Portfolio, e-Magazine, Games programmieren, Grafik, Flyer, Hörspiel, Lieder, Multimedia, Podcast, Poster designen, Projekt, Radiosendung, Raps, Robotics, Slideshow, Spiele entwickeln, Songs, Storytelling, Tool erfinden, Video, Werbefilm, Wiki, Klassen-Website, projekt- und themenbezogene Webauftritte, digitale Schüler\*innen-Zeitung; kreative Formen von E-Books: Berichte, interaktive Bücher (Text, Audio, Video), Comic, Erzählungen, Fotobücher, Geschichten, Gedichtband, Geschichten, Märchenbuch, Projektpräsentationen, Reiseführer, Reisetagebuch, Reportagen u.a.m.