



Anlage zum Bildungsplan Gymnasiale Oberstufe Deutsch

zur Umsetzung der KMK-Strategie
„Bildung in der digitalen Welt“

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten

Unterrichtsentwicklung Deutsch, Fremdsprachen, Künste

Referatsleitung:

Peter Heinrichs

Fachreferent:

Stephan Alexander Haupt

<https://www.hamburg.de/bildungsplaene/>

Hamburg 2020

Anlage zum Bildungsplan Gymnasiale Oberstufe / Deutsch

Digitalisierung verändert unsere Art zu leben, zu arbeiten und zu lernen. Digitale, miteinander vernetzte Medien sind zunehmend und häufig unsichtbar in unseren Alltag integriert. Digitale Medien ersetzen analoge Verfahren oder gehen in ihnen auf. Sie erschließen neue Perspektiven in allen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Bereichen. Daraus ergeben sich Konsequenzen für die Bildung.

Bildungsprozesse verhalten sich zu einer Welt, die durch Digitalisierung geprägt ist. Um ihren Bildungs- und Erziehungsauftrag erfüllen zu können, müssen Schule und Unterricht adäquat auf die Herausforderungen einer Gesellschaft im digitalen Wandel reagieren. Die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz (KMK) (online unter: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> [14.08.2020]) definiert diejenigen Kompetenzen, die Kinder und Jugendliche in der Schule erwerben müssen, um aktiv, reflektiert und mündig an einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft teilhaben zu können. Diese Kompetenzen werden in sechs Bereichen zusammengefasst:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

Die in diesen Bereichen formulierten Kompetenzen sind nicht in einem eigenständigen Unterrichtsfach zu vermitteln, sondern werden zum integrativen Teil der Fachcurricula. Die Entwicklung der Kompetenzen findet auf diese Weise, analog etwa zum Lesen und Schreiben, in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt. Schülerinnen und Schüler erwerben Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen und reflektieren die Auswirkungen und Herausforderungen der Digitalisierung. Der Beitrag zur „Bildung in der digitalen Welt“ eines jeden Unterrichtsfachs ist dabei unterschiedlich und folgt den spezifischen Merkmalen und Zielen des Fachs.

1. Bildung in der digitalen Welt – Deutsch

„Der Deutschunterricht in der Sekundarstufe II leistet einen grundlegenden Beitrag zu einer vertieften sprachlichen, kulturellen und ästhetischen Bildung und zum Erwerb fachbezogener und fachübergreifender Kompetenzen. [...]

In der Studienstufe erleben die Schülerinnen und Schüler verstärkt Schreiben in seiner propädeutischen, Erkenntnis stiftenden und Wissen ordnenden Funktion. Sie kultivieren ihre schriftliche Ausdrucksfähigkeit und lernen, ihren Schreibprozess auch über einen längeren Zeitraum hinweg selbstständig zu organisieren. Im Dialog mit anderen Lernenden oder den Lehrpersonen überarbeiten sie die eigenen Texte und entwickeln dadurch ihr Sprachbewusstsein weiter. [...]

Die Kompetenzentwicklung im Bereich Auseinandersetzung mit Texten und Medien geht von einem erweiterten Textbegriff aus, der literarische und pragmatische Textsorten und -formen sowie Texte sprachlicher, (audio-)visueller und digitaler Art umfasst.

Der Unterricht erschließt den Schülerinnen und Schülern die Vielfalt der Textsorten und die jeweiligen Bedingungen ihrer medialen Vermittlung. Sowohl im analytischen als auch im kreativ-produktiven Umgang mit komplexen, sprachlich, ästhetisch oder argumentationslogisch anspruchsvollen Texten werden die Schülerinnen und Schüler vertraut mit Verfahren der Gestaltung von Texten. Sie systematisieren ihr Wissen von sprachlich-stilistischen Verfahren, Strukturmerkmalen und typischen Wirkungsintentionen. Dieses Wissen ermöglicht das selbstständige Erschließen von Texten aus unterschiedlichen Fachgebieten. [...]

(Bildungsplan Gymnasiale Oberstufe Deutsch, S. 10)

Somit sind im Deutschunterricht der Studienstufe auch digitale Medien zugleich Unterrichtsmedium wie Unterrichtsgegenstand.

Relevant für den Deutschunterricht der Studienstufe sind insbesondere folgende Kompetenzbereiche der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“:

- 1.1. Suchen und Filtern,
- 1.2. Auswerten und Bewerten,
- 1.3. Speichern und Abrufen,

- 2.1. Interagieren,
- 2.2. Teilen,
- 2.3. Zusammenarbeiten,
- 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette),
- 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben,
- 3.1. Entwickeln und Produzieren,
- 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren,
- 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten,
- 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen,
- 6.1. Medien analysieren und bewerten,
- 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren.

Die folgende Zuordnung der Kompetenzen der KMK-Strategie zu den Kompetenzen des Rahmenplans Deutsch Gymnasiale Oberstufe zeigt, wie die Vermittlung der Kompetenzen der KMK-Strategie in den Fachunterricht zu integrieren ist.

2. Kompetenzen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzanforderungen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
Kompetenzbereich Sprachliche Handlungsfähigkeit (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2, S. 16-18)		
1.1. Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten	... werten Materialien kritisch aus ... recherchieren weitgehend selbstständig (nur auf e. A.) ... recherchieren selbstständig	Bewertung von Suchergebnissen, Reflexion der Online-Recherche; vertiefende Einführung in die Nutzung digitaler Bibliothekskataloge
2.1. Interagieren 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)	... verhalten sich in Kommunikationssituationen den jeweiligen Gesprächstypen und Gesprächsphasen entsprechend angemessen	Thematisierung der zielgerichteten und situationsgerechten Auswahl digitaler Kommunikationsmedien
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	... nutzen Medien zur Visualisierung [...] in sachangemessener Weise	Nutzung verschiedener Präsentationsprogramme/-tools; Thematisierung rechtlicher Vorgaben (insbes. lizenzrechtlicher Fragen zur Veröffentlichung eigener Produkte): z. B. Nutzung von CC-Suchmaschinen zum Auffinden von Bildern, die unter einer freien Lizenz stehen
2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 3.1. Entwickeln und Produzieren	... überarbeiten ihre Texte nach Qualitätskriterien ... gehen sinnvoll mit Sekundärliteratur um und wenden Zitiertechniken sicher an (nur auf e. A.) ... überarbeiten selbstständig ihre Texte nach Qualitätskriterien	auch hinsichtlich des Layouts; Nutzung von Online-Tools zum kollaborativen Schreiben; Nutzung verschiedener Funktionen von Textverarbeitungs- bzw. Präsentationsprogrammen: - Kommentarfunktion, - Überarbeitungsfunktion, - Verweisfunktion (Fußnoten usw.), - Layout/Gliederung,

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzanforderungen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
		<ul style="list-style-type: none"> - Einbettung von Tabellen und Grafiken, - Rechtschreibprüfung
<p>1.3. Speichern und Abrufen</p> <p>3.1. Entwickeln und Produzieren</p> <p>3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <p>5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</p>	<p>... organisieren auch langfristig angelegte Schreibprozesse selbstständig</p>	<p>Nutzung von Programmen/Online-Tools zur Organisation von Informationen sowie solchen zur Organisation/Strukturierung von Arbeitsprozessen und projektbezogener Zusammenarbeit;</p> <p>Nutzung von Gliederungsfunktionen in Textverarbeitungsprogrammen: Entwicklung einer Makrostruktur für umfangreichere Texte;</p> <p>Nutzung von Online-Tools zur Analyse eigener Texte (z. B. hinsichtlich Rechtschreibung, Grammatik, Lesbarkeit);</p> <p>Entwicklung digitaler, intermedialer Produkte (z. B. Wikis) und ggf. Online-Veröffentlichung</p>
<p>6.1. Medien analysieren und bewerten</p> <p>6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</p>	<p>(nur auf e. A.:</p> <p>... reflektieren Regeln und Normen der Standardsprache im mündlichen und schriftlichen Gebrauch sowie soziale und regionale Variationen der Sprache, auch in Bezug auf ihre eigenen Texte</p> <p>... reflektieren Probleme des Verhältnisses zwischen Sprache und Wirklichkeit</p>	<p>Berücksichtigung der Kommunikation in digitalen Medien:</p> <p>z. B. Analyse von Chats, Foren usw.</p>
<p>Kompetenzbereich Auseinandersetzung mit Texten und Medien (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2, S. 19f.)</p>		
<p>2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p> <p>3.1. Entwickeln und Produzieren</p> <p>3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <p>3.3. Rechtliche Vorgaben beachten</p> <p>6.1. Medien analysieren und bewerten</p>	<p>... wenden analytische sowie handlungs- und produktionsorientierte Methoden zur Erschließung von Texten in unterschiedlicher medialer Form an</p> <p>... wenden produktive Verfahren des gestaltenden Interpretierens an (z. B. Exposé, Storyboard, Drehbuch, veränderter Schluss, Nachbearbeitung von Medien wie bspw. Kürzung oder Neuvertonung)</p> <p>... gestalten einen (literarischen) Text unter Hinzuziehung von Bild-, Ton-,</p>	<p>Nutzung von Online-Tools im Sinne der Handlungs- und Produktionsorientierung;</p> <p>Berücksichtigung intermedialer, nicht-linearer oder interaktiver Textsorten bzw. Schreibformen wie z. B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Websites/Hypertext, - Blogs, - interaktive, nicht-lineare Geschichten (z. B. mithilfe von Online-Tools),

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzanforderungen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
	Film- oder animierten Multimedia-dokumenten	- E-Books (zur Integration von Text-, Bild- und Audioelementen sowie Links)
<p>6.1. Medien analysieren und bewerten</p> <p>6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</p>	<p>... beschreiben und analysieren Texte und Medien unter Berücksichtigung ihrer Produktionsbedingungen</p> <p>... entwickeln aus der Arbeit mit Texten eigene Fragestellungen und reflektieren Gelesenes auch im Horizont eigener Erfahrungen</p> <p>... reflektieren fremdes und eigenes Rezeptionsverhalten</p> <p>... wenden Verfahren der Filmanalyse sicher an und sind mit den wesentlichen Analysekatgorien vertraut (Aufbau, Erzählstruktur, Einstellungsgrößen, Perspektiven, Kamera- und Objektbewegung, Beleuchtung, Mise en scène, Montage, Dialogführung, Wort-Bild-Ton-Beziehung)</p> <p>... analysieren in unterschiedlichen Medien (z. B. Filmen, Hörmedien, Computeranwendungen) den Zusammenhang von Darstellungsmitteln und Wirkungsweise</p> <p>... analysieren und bewerten Fiktionalität und Virtualität medialer Inszenierungen</p> <p>... reflektieren fremdes und eigenes Medienverhalten</p> <p>(nur auf e. A.:</p> <p>... analysieren intermediale Bezüge zwischen literarischen Texten und Medien (z. B. zwischen Kurzgeschichten und Kurzfilmen)</p>	<p>Berücksichtigung digitaler Medien: Analyse von Websites und Bewertung ihrer Seriosität;</p> <p>Behandlung medientheoretischer Texte zu Themen der Digitalisierung und der digitalen Welt;</p> <p>ggf. produktive Erarbeitung manipulierter bzw. manipulierender Medienprodukte zu Reflexionszwecken, z. B.:</p> <p>Nutzung von Schnitt-/Videobearbeitungsprogrammen/-tools zur Herstellung oder Veränderung von Filmsequenzen oder Tonspuren;</p> <p>Nutzung von Mediatheken;</p> <p>Nutzung von digitalen Lernangeboten zum Bereich Film;</p> <p>ggf. Nutzung von Online-Tools zur Filmanalyse</p>

3. Digitale Unterrichtsbausteine im digital.learning.lab

Das digital.learning.lab (dll) ist eine frei zugängliche Plattform zur Unterstützung des Unterrichts im digitalen Wandel. Den Kern bilden digitale Unterrichtsbausteine für alle allgemeinbildenden Fächer, die von Lehrkräften aller Schulformen in einem Projekt der Behörde für Schule und Berufsbildung zur Umsetzung der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ erarbeitet wurden. Neben den

digitalen Unterrichtsbausteinen umfasst das dII zwei weitere Bereiche – eine umfangreiche Tool- und Tutorialbox sowie einen Bereich mit Trends zum Lernen und Lehren mit digitalen Medien.

Die digitalen Unterrichtsbausteine sind Good-Practice-Beispiele von Hamburger Lehrerinnen und Lehrern, die erfahren sind im Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht. Diese Unterrichtsbeispiele umfassen vielfältige Materialien, ausführliche Hinweise zur Umsetzung und den benötigten technischen Voraussetzungen sowie den Bezug zum jeweiligen Rahmenplan und den dort niedergelegten Fachkompetenzen. So sind die digitalen Unterrichtsbausteine niedrigschwellig für Lehrkräfte einsetzbar. Sie lassen sich entlang der sechs Kompetenzbereiche der KMK-Strategie sowie nach Unterrichtsfach, Jahrgangsstufe oder eingesetztem digitalen Tool auswählen.

Jeder digitale Unterrichtsbaustein im dII steht als Open Educational Resource (OER) unter einer Creative-Commons-Lizenz zur Verfügung. Lehrerinnen und Lehrer haben somit die Möglichkeit, die Materialien an ihre Unterrichtssituationen anzupassen und zu verändern, rechtssicher einzusetzen und weiterzugeben. Zudem können auch Lehrkräfte aus anderen Ländern eigene Unterrichtsstunden und Konzepte im digital.learning.lab veröffentlichen.

Die in den digitalen Unterrichtsbausteinen verwendeten und auch darüber hinaus geeigneten digitalen Werkzeuge sind in der Tool- und Tutorialbox umfangreich beschrieben. Der dritte Bereich des dII umfasst aktuelle Trends und Forschungsergebnisse und stellt weitere Netzangebote, Praxisbeispiele und relevante Informationen zum Lernen und Lehren im digitalen Wandel zur Verfügung. Das digital.learning.lab ist ein Kooperationsprojekt der Behörde für Schule und Berufsbildung, der Joachim Herz Stiftung und der TU Hamburg.

www.digitallearninglab.de

Behörde für Schule und Berufsbildung

Hamburger Straße 31
22083 Hamburg

<http://www.hamburg.de/bildungsplaene/>



Hamburg | Behörde für Schule
und Berufsbildung