

Themen / Inhalte geclustert		Angestrebte digitale Kompetenzen gegliedert nach den Kompetenzfeldern der KMK*					
Hauptthemen / Inhalte	Unterthemen	Kompetenzfeld Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren und Bewerten	Kompetenzfeld Kommunizieren und Kooperieren	Kompetenzfeld Produzieren und Präsentieren	Kompetenzfeld Schützen und sicher Agieren	Kompetenzfeld Problemlösen und Handeln	Kompetenzfeld Analysieren und Reflektieren
Cluster VI: sonstige Themen (besondere Themen, die nicht den oben genannten Themenbereichen zugeordnet sind und die für Studierende interessant sein können)							
Grundlagen der Webentwicklung	HTML, CSS (ggf. über grafische Interfaces)	Aufbau und Gestaltung von Webseiten kennen und bewerten; Markup-Language kennen und bewerten		Webseiten entwickeln; Rechtliche Vorgaben beachten		Webtechnologien kennen und anwenden	Einsatz von Webtechnologien auf die Informationsvermittlung (z.B. Zielgruppenorientierung, Zugänglichkeit) verstehen und reflektieren
Software	Einsatz von diversen Programmen zur Lösung von Aufgaben	Programme suchen und bewerten		Rechtliche Vorgaben beachten		Software bedarfsgerecht anwenden	
3D-Modelle	3D-Druck Grundlagen	Umgang mit Spezialsoftware für 3D-Modelle kennen und bewerten		3D-Modelle entwickeln und produzieren, weiterverarbeiten und in eigene Aufgabenstellungen integrieren		3D-Modelle und Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	
XML	XML Grundlagen			XML präsentieren/transformieren		XML Entwicklungswerkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	
Computersimulation, Planspiele	Grundkenntnisse über Computersimulation	Spezialsoftware für Simulationen kennen und anwenden		Computersimulationen entwickeln, produzieren und weiterverarbeiten		Erweiterte Analysemöglichkeiten, die sich durch die Computersimulation ergeben, kennen und anwenden	Einsatz von Computersimulationen analysieren, verstehen, bewerten und reflektieren