KOSTENLOSES POSTER

Digitale Kompetenzen in der Schule

Der offizielle Rahmen mit aktuellem Stand und dazu, wo Programmieren mit Ozobot hineinpasst.

KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“: sechs Kompetenzbereiche

Stand: Gemeinsamer Orientierungsrahmen der Länder (KMK 2016, ergänzt 2021), kein bundesweit einheitlicher Lehrplan: Die Länder regeln die Umsetzung in ihren Lehr- und Bildungsplänen. Am 16. Oktober 2026 wurde der Kompetenzrahmen im Kontext Künstlicher Intelligenz aktualisiert; die sechs Kompetenzbereiche bleiben unverändert, KI-Aspekte wurden ergänzt.

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren: Informationen und Daten finden, prüfen und organisieren
2. Kommunizieren und Kooperieren: digital miteinander kommunizieren und zusammenarbeiten
3. Produzieren und Präsentieren: digitale Inhalte erstellen und veröffentlichen
4. Schützen und sicher Agieren: Geräte, Daten und die eigene Gesundheit schützen
5. Problemlösen und Handeln: digitale Werkzeuge auswählen und Probleme lösen
6. Analysieren und Reflektieren: digitale Medien und ihre Wirkung kritisch betrachten

Quelle: KMK: Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ · kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html · geprüft am 26. Oktober 2026

Wo passt Programmieren mit Ozobot hinein?

Passt gut
Algorithmen entwerfen, mit Farbcodes und Blöcken programmieren, testen und verbessern.

Passt teilweise
Digitale Systeme (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe), Daten sammeln, erkunden, wie KI funktioniert.

Anderes Material erforderlich
Informationen suchen und bewerten, Sicherheit und Datenschutz, Online-Verhalten.

So kannst du anfangen

1. Vergleiche dein aktuelles Angebot mit dem Rahmen: Was machst du bereits und was fehlt noch? Der Stand kann sich ändern. Schau im Zweifel in der Quelle nach.
2. Wähle einen durchgängigen Ansatz fürs Programmieren: erst ohne Bildschirm mit Farbcodes, danach mit Blöcken.
3. Plane Zeit und Fortbildungen ein: Lass Lehrkräfte in einer Teamsitzung selbst einen Roboter programmieren.

Kostenloses Poster von Ozobot Deutschland: Du darfst es ausdrucken und im Unterricht verwenden. Drucke mit 100 % (Originalgröße). Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc.