

# 1. KLASSE (5. Schulstufe)

Die Schülerinnen und Schüler können ...

	<b>Orientierung</b>	<b>Information</b>	<b>Kommunikation</b>	<b>Produktion</b>	<b>Handeln</b>
<b>Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge</b>	erkunden, was das <b>Digitale</b> im <b>Unterschied</b> zum <b>Analogen</b> ausmacht, und <b>zeigen</b> an einem Beispiel <b>auf</b> , welche Elemente/Komponenten und Funktionen dazugehören. Sie <b>können Erkenntnisse unter Nutzung geeigneter Software zusammenfassen</b> und <b>darstellen</b> .	verschiedene <b>Suchmaschinen nennen</b> und <b>erklären</b> , wie sie <b>prinzipiell funktionieren</b> . Sie können unter Nutzung geeigneter Software Informationen <b>systematisch strukturieren, abspeichern</b> und auch <b>löschen</b> .	<b>Kommunikationsbedürfnisse</b> und entsprechende Anforderungen an digitale Kommunikationswerkzeuge <b>aufzeigen</b> . Sie können <b>Erkenntnisse unter Nutzung geeigneter Software zusammenfassen</b> und <b>darstellen</b> .	an Beispielen <b>Elemente des Computational Thinking nachvollziehen</b> und diese zur <b>Lösung von Problemen</b> einsetzen. Sie <b>wissen</b> , wie sie <b>Algorithmen in Programmiersprache umsetzen können</b> .	das Prinzip der <b>Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe exemplarisch</b> anhand eines digitalen Gerätes <b>beschreiben</b> und dieses mit weiteren Komponenten <b>verbinden</b> und <b>testen</b> .
<b>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien</b>	an <b>einem Beispiel aufzeigen</b> , inwieweit das <b>Digitale</b> im Vergleich zum <b>Analogen</b> das eigene Leben, die Gesellschaft oder Umwelt <b>verändert</b> . Sie <b>begreifen</b> , dass <b>Medien und Technologien</b> nie „neutral“ sind.	<b>Bedingungen</b> , Vor- und Nachteile von <b>personalisierten Suchroutinen</b> für sich <b>selbst</b> sowie für <b>die Gesellschaft erklären</b> .	<b>Kommunikationsmedien</b> nach ihrer <b>Verwendung unterscheiden</b> und Einflüsse auf das <b>eigene Lebensumfeld</b> und die <b>Gesellschaft aufzeigen</b> . Sie <b>erkennen</b> Möglichkeiten der <b>Meinungsbildung</b> und <b>Manipulation</b> .	<b>Möglichkeiten verschiedener Darstellungsformen</b> von Inhalten <b>erproben</b> und deren <b>Einfluss</b> auf die <b>Wahrnehmung des Inhalts hinterfragen</b> .	<b>Mediennutzungsformen</b> sowie deren <b>historische Entwicklung und gesellschaftliche Etablierung</b> im Zuge des Medienwandels <b>beschreiben</b> .
<b>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</b>	das <b>persönliche Nutzungsverhalten vergleichend analysieren</b> , hinterfragen und <b>sinnvolle Möglichkeiten der Veränderung benennen</b> .	<b>zielgerichtet</b> und selbstständig die Suche nach Informationen und Daten mit Hilfe <b>geeigneter Strategien und Methoden planen und durchführen, geeignete Quellen nutzen</b> und <b>gefundene Informationen vergleichend hinterfragen</b> .	verantwortungsvoll in <b>Kommunikationsmedien kommunizieren</b> und <b>Daten austauschen</b> . Sie agieren unter Berücksichtigung des <b>Urheberrechts</b> und des <b>Rechts am eigenen Bild</b> .	mit bereitgestellten <b>Medien und Software-Applikationen zielgerichtet und kreativ gestaltend interagieren</b> . Sie können <b>Einstellungen</b> den persönlichen Bedürfnissen entsprechend <b>anpassen</b> .	zwischen <b>digitalen Angeboten</b> und eigenen Bedürfnissen abwägen und <b>persönliche Handlungsmöglichkeiten</b> unter Berücksichtigung <b>gesundheitlicher und ökologischer Aspekte gestalten</b> .

## 2. KLASSE (6. Schulstufe)

*Die Schülerinnen und Schüler können ...*

	<b>Orientierung</b>	<b>Information</b>	<b>Kommunikation</b>	<b>Produktion</b>	<b>Handeln</b>
<b>Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge</b>	an Beispielen <b>Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben.</b> Sie können <b>Wechselwirkungen benennen</b> und <b>Erkenntnisse unter Nutzung geeigneter Software zusammenfassen</b> und <b>darstellen.</b>	<b>Daten</b> hinsichtlich ihrer <b>Formate, Größe und binären Struktur beschreiben.</b>	an einem Beispiel der Nutzung von Software <b>aufzeigen</b> , wie <b>digitale Technologien</b> neue Formen der <b>Zusammenarbeit ermöglichen.</b> Sie <b>verstehen</b> , welche Rolle das <b>Speichern</b> und <b>Auswerten</b> von <b>Metadaten</b> dabei spielt.	<b>grundlegende Programmierstrukturen</b> unter Verwendung <b>einer Programmiersprache</b> <b>zielgerichtet</b> und <b> kreativ anwenden.</b>	<b>digitale Geräte</b> mit einem <b>Netzwerk verbinden</b> und <b>Daten</b> zwischen verschiedenen digitalen Medien <b>austauschen.</b>
<b>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien</b>	<b>euphorische</b> und <b>kulturpessimistische Haltungen</b> gegenüber Technologie- und Medienwandel <b>wahrnehmen</b> und ihnen <b>argumentativ begegnen.</b>	<b>Gefahren</b> der <b>Datennutzung</b> im Sinne von <b>Fahrlässigkeit, Missbrauch</b> und <b>Überwachung erklären</b> und sich dazu <b>verantwortungsvoll verhalten.</b>	bei der Auswahl von Social Media <b>bedenken</b> , welche <b>Interessen</b> das anbietende <b>Unternehmen</b> hat und welchen <b>Einfluss</b> dies auf das <b>eigene Welt- und Selbstbild</b> hat.	<b>Interessen</b> und <b>Bedingungen</b> der <b>Medienproduktion</b> und der <b>Veröffentlichung</b> sowie des <b>Medienkonsums analysieren.</b>	<b>aufzeigen</b> , wie <b>digitale Kommunikation</b> zu <b>zivilgesellschaftlicher Partizipation</b> und <b>Engagement</b> genutzt wird.
<b>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</b>	die <b>Normativität</b> von <b>digitalen Technologien</b> (z. B. Filterblase) und Medieninhalten (z. B. Stereotype, Klischees) <b>erkennen</b> und diese <b>kreativ durchbrechen.</b>	<b>Informationen</b> und <b>digitale Inhalte vergleichen, analysieren und bewerten</b> und die Qualität von <b>Quellen kritisch einschätzen</b> (z. B. manipulative und monoperspektivische Darstellungen).	geeignete <b>Handlungsmöglichkeiten anwenden</b> , wenn sie mit Phänomenen <b>der viralen Verbreitung von Inhalten konfrontiert werden.</b>	<b>visuelle/audiovisuelle/ auditive Inhalte erzeugen, adaptieren</b> und <b>analysieren.</b> Sie kennen <b>Möglichkeiten der Veröffentlichung.</b>	<b>reflektieren</b> , inwieweit <b>technische Konfigurationen Optionen einschränken und lenken.</b> Sie treffen Vorkehrungen für ihre <b>Eigenständigkeit und informationelle Selbstbestimmung</b> im Kontext von <b>digitaler Vernetzung.</b>