

# 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>	<p>erkunden, was das Digitale im Unterschied zum Analogen ausmacht, und an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, welche Elemente/ Komponenten und Funktionen dazugehören.</p> <p>das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe exemplarisch an den Bestandteilen und der Funktionsweise eines digitalen Endgeräts beschreiben.</p>	<p>verschiedene Suchmaschinen nennen und erklären, wie eine Suchmaschine prinzipiell funktioniert.</p>	<p>modellieren, wie Informationen in kleinere Teile zerlegt, als Pakete durch mehrere Geräte über Netzwerke und das Internet übertragen und am Zielort wieder zusammengesetzt werden.</p>	<p>eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nachvollziehen und ausführen sowie verbal und schriftlich formulieren.</p> <p>modellieren, wie Programme Daten speichern und verarbeiten, indem sie Zahlen oder andere Symbole zur Darstellung von Informationen verwenden.</p>	<p>unter Nutzung einer angemessenen Terminologie gängige physikalische Komponenten von Computersystemen (Hardware) identifizieren sowie beschreiben, wie interne und externe Teile von digitalen Geräten funktionieren und ein System bilden.</p>
<b>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien</b>	<p>geeignete Software (auch freie Software) auswählen und bedienen, um unterschiedlichste Aufgaben auszuführen, und erkennen, dass Benutzerinnen und Benutzer unterschiedliche Bedürfnisse und Vorlieben in Bezug auf die von ihnen verwendete Technologie haben.</p>	<p>Bedingungen, Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für sich selbst erklären.</p>	<p>an Beispielen der Nutzung von Software aufzeigen, wie digitale Technologien neue Formen der Zusammenarbeit ermöglichen sowie respektvoll und verantwortungsbewusst mit anderen online zusammenarbeiten..</p>	<p>verschiedene Darstellungsformen von Inhalten und die Wirkung auf sich und andere beschreiben.</p>	<p>Mediennutzungsformen sowie deren historische Entwicklung und gesellschaftliche Etablierung im Zuge des Medienwandels beschreiben.</p>
<b>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</b>	<p>das persönliche Nutzungsverhalten vergleichend analysieren, hinterfragen und sinnvolle Möglichkeiten der Veränderung benennen sowie vergleichen, wie die Menschen vor und nach der Einführung oder Übernahme der Digitalisierung leben und arbeiten.</p>	<p>mit einem digitalen Gerät Informationen speichern, kopieren, suchen, abrufen, ändern und löschen und die gespeicherten Informationen als Daten definieren. anhand grundlegender Kriterien einschätzen.</p>	<p>verschiedene digitale Kommunikations-, Kollaborationswerkzeuge und -dienste benennen, beschreiben und sinnvolle Nutzungsszenarien aufzeigen.</p>	<p>mit Daten einfache Berechnungen durchführen sowie in verschiedenen visuellen Formaten sammeln und präsentieren.</p> <p>einzelnen und gemeinsam Texte und Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten strukturieren und formatieren.</p>	<p>Hilfesysteme bei der Problemlösung nutzen.</p>

## 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>	über Möglichkeiten nachdenken, wie die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit von Technologieprodukten für die unterschiedlichen Bedürfnisse und Wünsche der Nutzerinnen und Nutzer verbessert werden kann.	beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden.	erklären, wie persönlich nachvollziehbare Informationen verwendet und geteilt werden können und Vorkehrungen treffen, um ihre persönlichen Daten zu schützen.	Programme erstellen, die Sequenzen, Ereignisse, Schleifen und Konditionierungen enthalten sowie diese testen und debuggen (Fehler erkennen und beheben).	modellieren, wie Hardware und -software als System zusammenarbeiten, um Aufgaben zu bewältigen, sowie digitale Geräte mit einem Netzwerk verbinden und Daten zwischen verschiedenen digitalen Medien austauschen.
<b>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien</b>	Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und der Veröffentlichung sowie des Medienkonsums analysieren.	Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, Open Educational Resources, Open Source) benennen, erklären und berücksichtigen.	Kommunikationsmedien nach ihrer Verwendung unterscheiden und Einflüsse auf das eigene Lebensumfeld und die Gesellschaft aufzeigen. Sie erkennen Möglichkeiten der Meinungsbildung und Manipulation.	die Rechte am geistigen Eigentum beachten und bei der Erstellung oder beim Remixen von Programmen die entsprechenden Urheberrechte angeben.	aufzeigen, wie digitale Kommunikation zur Beteiligung an gesellschaftlichen Diskurs- und Entscheidungsprozessen genutzt werden kann.
<b>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</b>	an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder Umwelt verändert. Sie begreifen, dass Medien und Technologien nie „neutral“ sind.	unter Nutzung der grundlegenden Funktionen einer Suchmaschine einfache Internetrecherchen durchführen sowie die Qualität der gefundenen Informationen anhand grundlegender Kriterien einschätzen.  Datenmaterial nutzen, um Ursache-Wirkung-Beziehungen aufzuzeigen oder vorzuschlagen, Ergebnisse vorherzusagen oder eine Idee zu vermitteln.	den Begriff Social Media erklären und verstehen, welche Interessen das anbietende Unternehmen hat.	visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren. Sie kennen Möglichkeiten der Veröffentlichung.	zwischen digitalen Angeboten und eigenen Bedürfnissen abwägen und persönliche Handlungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung gesundheitlicher und ökologischer Aspekte gestalten.

### 3. KLASSE (7. 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>	<p>an interdisziplinären Beispielen Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für gesellschaftliche Gruppen und kulturelle Kontexte berücksichtigen. Sie können Wechselwirkungen benennen.</p> <p>beschreiben, wie künstliche Intelligenz viele Software- und physikalische Systeme steuert.</p>		<p>die Rolle von Protokollen bei der Übertragung von Daten über Netzwerke und das Internet modellieren.</p>	<p>Programme entwerfen und iterativ entwickeln, die Kontrollstrukturen kombinieren, einschließlich verschachtelter Schleifen und zusammengesetzter Konditionale.</p>	<p>Abstraktionsebenen und Interaktionen zwischen Anwendungssoftware, Systemsoftware und Hardware-schichten vergleichen.</p> <p>erklären, wie Abstraktionen die zugrundeliegenden Implementierungsdetails von Computersystemen verbergen, die in Alltagsgegenstände eingebettet sind.</p>
<b>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien</b>	<p>Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens beschreiben sowie Chancen und Gefahren der personalisierten Mediennutzung analysieren.</p>	<p>Bedingungen, Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für die Gesellschaft erklären.</p>	<p>einen Kompromiss zwischen der Veröffentlichung von Informationen und der Geheimhaltung und Sicherheit von Informationen beschreiben.</p>	<p>verschiedene populäre Medienkulturen benennen sowie Möglichkeiten verschiedener Darstellungsformen von Inhalten erproben.</p>	<p>ökologische Problemkonstellation wie Energie und Rohstoffe im Zusammenhang mit Digitalisierung benennen und eigenes Handeln daraus ableiten.</p>
<b>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</b>	<p>Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien reflektieren, die sich auf die alltäglichen Aktivitäten und beruflichen Möglichkeiten der Menschen auswirken.</p>	<p>zielgerichtet und selbstständig die Suche nach Informationen und Daten mit Hilfe geeigneter Strategien und Methoden planen und durchführen, geeignete Quellen nutzen und gefundene Informationen vergleichend hinterfragen.</p>	<p>bei der Erstellung eines rechnergestützten Artefakts mittels Strategien wie Crowdsourcing oder Umfragen mit mehreren Mitwirkenden zusammenarbeiten.</p> <p>eigene digitale Identitäten reflektiert gestalten sowie den Ruf eigener digitaler Identitäten verfolgen und schützen.</p>	<p>Einstellungen in Softwareapplikationen den persönlichen Bedürfnissen entsprechend anpassen.</p> <p>Muster in Datenvisualisierungen wie Diagrammen oder Grafiken erkennen und beschreiben, um Vorhersagen zu treffen.</p>	<p>entsprechende Vorkehrungen treffen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen.</p>

## 4. KLASSE (8. 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>	die Grenzen und Möglichkeiten von Künstlicher Intelligenz reflektieren.	Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und visualisieren.	erklären, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren und auf kritische Faktoren achten (z. B. Standort des Servers, Datenschutz und Datensicherheit).	an Beispielen Elemente des Computational Thinkings nachvollziehen und diese zur Lösung von Problemen einsetzen. Sie wissen, wie sie Lösungswege in Programmiersprache umsetzen können.	Software zur Verschlüsselung von Daten einsetzen.
<b>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien</b>	euphorische und kulturpessimistische Haltungen gegenüber Technologie- und Medienwandel wahrnehmen und ihnen argumentativ begegnen.	Gefahren der Erhebung, Auswertung und Verknüpfung von Nutzerdaten im Sinne von Fahrlässigkeit, Missbrauch und Überwachung erklären und sich dazu verantwortungsvoll verhalten.	ein Verständnis für die Konstruktion von Medienwirklichkeit durch die Erhebung und Analyse von Informationen und Daten bzw. die Mechanismen der Bild- und Datenmanipulation entwickeln. bei der Auswahl von Social Media bedenken, welchen Einfluss die Interessen von Unternehmen auf das eigene Welt- und Selbstbild haben.	Möglichkeiten verschiedener Darstellungsformen von Inhalten erproben und deren Einfluss auf die Wahrnehmung des Inhalts hinterfragen.	aufzeigen, wie digitale Kommunikation zu zivilgesellschaftlicher Partizipation und Engagement genutzt wird.
<b>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</b>	die Normativität von digitalen Technologien (z. B. Filterblase) und Medieninhalten (z. B. Stereotype, Klischees) erkennen und diese kreativ durchbrechen.	Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufbereiten und inhaltlich, organisatorisch und sprachlich in bestehende Wissensorganisationsformate einbinden.	verantwortungsvoll in digitalen Medien kommunizieren und unter Berücksichtigung des Urheberrechts und des Rechts am eigenen Bild Daten austauschen.	mit bereitgestellten Medien und Software-Applikationen zielgerichtet und kreativ gestaltend kooperieren. einfache Programme oder Webanwendungen mit geeigneten Werkzeugen erstellen, um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen.	reflektieren, inwieweit technische Konfigurationen Optionen einschränken und lenken. Sie treffen Vorkehrungen für ihre Eigenständigkeit und informationelle Selbstbestimmung im Kontext von digitaler Vernetzung.