|  |  |
| --- | --- |
|  | **LEHRPLAN DIGITALE GRUNDBILDUNG (8 Bereiche und Unterbereiche)** |
|  |  |
| 1 | **Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung** |
| 1.1 | **Digitalisierung im Alltag** |
| 1.1.1 | Schülerinnen und Schüler können die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag gestalten. |
| 1.1.2 | Schülerinnen und Schüler reflektieren die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld. |
| 1.1.3 | Schülerinnen und Schüler beschreiben mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag. |
| 1.2 | **Chancen und Grenzen der Digitalisierung** |
| 1.2.1 | Schülerinnen und Schüler kennen wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische Berufe. |
| 1.2.2 | Schülerinnen und Schüler sind sich gesellschaftlicher und ethischer Fragen im Zusammenhang mit technischen Innovationen bewusst. |
| 1.2.3 | Schülerinnen und Schüler können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mitgestalten. |
| 1.3 | **Gesundheit und Wohlbefinden** |
| 1.3.1 | Schülerinnen und Schüler reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann. |
| 1.3.2 | Schülerinnen und Schüler vermeiden Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das körperliche und seelische Wohlbefinden in Bezug auf digitale Technologien. |
|  |  |
| 2 | **Informations-, Daten- und Medienkompetenz** |
| 2.1 | **Suchen und finden** |
| 2.1.1. | Schülerinnen und Schüler formulieren ihre Bedürfnisse für die Informationssuche. |
| 2.1.2 | Schülerinnen und Schüler planen zielgerichtet und selbstständig die Suche nach Informationen, Daten und digitalen Inhalten mit Hilfe geeigneter Strategien und Methoden (z.B. Suchbegriffe), passender Werkzeuge bzw. nützlicher Quellen. |
| 2.2 | **Vergleichen und bewerten** |
| 2.2.1 | Schülerinnen und Schüler wenden Kriterien an, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik, Belegbarkeit von Wissen). |
| 2.2.2 | Schülerinnen und Schüler erkennen und reflektieren klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung. |
| 2.2.3 | Schülerinnen und Schüler können mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen. |
| 2.3 | **Organisieren** |
| 2.3.1 | Schülerinnen und Schüler speichern Informationen, Daten und digitale Inhalte sowohl im passenden Format als auch in einer sinnvollen Struktur, in der diese gefunden und verarbeitet werden können. |
| 2.4 | **Teilen** |
| 2.4.1 | Schülerinnen und Schüler teilen Informationen, Daten und digitale Inhalte mit anderen durch geeignete digitale Technologien. |
| 2.4.2 | Schülerinnen und Schüler kennen die Grundzüge des Urheberrechts sowie des Datenschutzes (insb. das Recht am eigenen Bild) und wenden diese Bestimmungen an. |
|  |  |
| 3 | **Betriebssysteme und Standard-Anwendungen** |
| 3.1 | **Grundlagen des Betriebssystems** |
| 3.1.1 | Schülerinnen und Schüler nutzen die zum Normalbetrieb notwendigen Funktionen eines Betriebssystems einschließlich des Dateimanagements sowie der Druckfunktion. |
| 3.2 | **Textverarbeitung** |
| 3.2.1 | Schülerinnen und Schüler geben Texte zügig ein. |
| 3.2.2 | Schülerinnen und Schüler strukturieren und formatieren Texte unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten. |
| 3.2.3 | Schülerinnen und Schüler führen Textkorrekturen durch (ggf. unter Zuhilfenahme von Überarbeitungsfunktionen, Rechtschreibprüfung oder Wörterbuch). |
| 3.3 | **Präsentationssoftware** |
| 3.3.1 | Schülerinnen und Schüler gestalten Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten. |
| 3.3.2 | Schülerinnen und Schüler beachten Grundregeln der Präsentation (z.B. aussagekräftige Bilder, kurze Texte). |
| 3.4 | **Tabellenkalkulation** |
| 3.4.1 | Schülerinnen und Schüler beschreiben den grundlegenden Aufbau einer Tabelle. |
| 3.4.2 | Schülerinnen und Schüler legen Tabellen an, ändern und formatieren diese. |
| 3.4.3 | Schülerinnen und Schüler führen mit einer Tabellenkalkulation einfache Berechnungen durch und lösen altersgemäße Aufgaben. |
| 3.4.4 | Schülerinnen und Schüler stellen Zahlenreihen in geeigneten Diagrammen dar. |
|  |  |
| 4 | **Mediengestaltung** |
| 4.1 | **Digitale Medien rezipieren** |
| 4.1.1 | Schülerinnen und Schüler kennen mediale Gestaltungselemente und können medienspezifische Formen unterscheiden. |
| 4.1.2 | Schülerinnen und Schüler erkennen Medien als Wirtschaftsfaktor (z.B. Finanzierung, Werbung). |
| 4.1.3 | Schülerinnen und Schüler nehmen die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives Handeln reflektiert wahr: den Zusammenhang von Inhalt und Gestaltung (z.B. Manipulation), problematische Inhalte (z.B. sexualisierte, gewaltverherrlichende) sowie stereotype Darstellungen in Medien. |
| 4.2 | **Digitale Medien produzieren** |
| 4.2.1 | Schülerinnen und Schüler erleben sich selbstwirksam, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen. |
| 4.2.2 | Schülerinnen und Schüler gestalten digitale Medien mittels aktueller Technologien, ggf. unter Einbeziehung anderer Medien: Texte, Präsentationen, Audiobeiträge, Videobeiträge sowie multimediale Lernmaterialien. |
| 4.2.3 | Schülerinnen und Schüler beachten Grundregeln der Mediengestaltung. |
| 4.2.4 | Schülerinnen und Schüler veröffentlichen Medienprodukte in geeigneten Ausgabeformaten auf digitalen Plattformen (z.B. Blog). |
| 4.3 | **Inhalte weiterentwickeln** |
| 4.3.1 | Schülerinnen und Schüler können Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufarbeiten. |
|  |  |
| 5 | **Digitale Kommunikation und Social Media** |
| 5.1 | **Interagieren und kommunizieren** |
| 5.1.1 | Schülerinnen und Schüler kennen verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge. |
| 5.1.2 | Schülerinnen und Schüler beschreiben Kommunikationsbedürfnisse und entsprechende Anforderungen an digitale Kommunikationswerkzeuge. |
| 5.1.3 | Schülerinnen und Schüler schätzen die Auswirkungen des eigenen Verhaltens in virtuellen Welten ab und verhalten sich entsprechend. |
| 5.1.4 | Schülerinnen und Schüler erkennen problematische Mitteilungen und nutzen Strategien, damit umzugehen (z.B. Cybermobbing, Hasspostings). |
| 5.2 | **An der Gesellschaft teilhaben** |
| 5.2.1 | Schülerinnen und Schüler begreifen das Internet als öffentlichen Raum und erkennen damit verbundenen Nutzen und Risiken. |
| 5.3 | **Digitale Identitäten gestalten** |
| 5.3.1 | Schülerinnen und Schüler gestalten und schützen eigene digitale Identitäten reflektiert. |
| 5.3.2 | Schülerinnen und Schüler erkennen Manipulationsmöglichkeiten durch digitale Identitäten (z.B. Grooming). |
| 5.3.3 | Schülerinnen und Schüler verfolgen den Ruf eigener digitaler Identitäten und schützen diesen. |
| 5.4 | **Zusammenarbeiten** |
| 5.4.1 | Schülerinnen und Schüler wissen, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren und achten auf kritische Faktoren (z.B. Standort des Servers, Datensicherung). |
| 5.4.2 | Schülerinnen und Schüler nutzen verantwortungsvoll passende Werkzeuge und Technologien (etwa Wiki, cloudbasierte Werkzeuge, Lernplattform, ePortfolio). |
|  |  |
| 6 | **Sicherheit** |
| 6.1 | **Geräte und Inhalte schützen** |
| 6.1.1 | Schülerinnen und Schüler sind sich Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen bewusst. |
| 6.1.2 | Schülerinnen und Schüler überprüfen den Schutz ihrer digitalen Geräte und wenden sich im Bedarfsfall an die richtigen Stellen. |
| 6.1.3 | Schülerinnen und Schüler treffen entsprechende Vorkehrungen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen. |
| 6.2 | **Persönliche Daten und Privatsphäre schützen** |
| 6.2.1 | Schülerinnen und Schüler verstehen, wie persönlich nachvollziehbare Informationen verwendet und geteilt werden können. |
| 6.2.2 | Schülerinnen und Schüler treffen Vorkehrungen, um ihre persönlichen Daten zu schützen. |
| 6.2.3 | Schülerinnen und Schüler kennen Risiken, die mit Geschäften verbunden sind, die im Internet abgeschlossen werden. |
|  |  |
| 7 | **Technische Problemlösung** |
| 7.1 | **Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren** |
| 7.1.1 | Schülerinnen und Schüler kennen die Bestandteile und Funktionsweise eines Computers und eines Netzwerks. |
| 7.1.2 | Schülerinnen und Schüler kennen gängige proprietäre und offene Anwendungsprogramme und zugehörige Dateitypen. |
| 7.2 | **Digitale Geräte nutzen** |
| 7.2.1 | Schülerinnen und Schüler schließen die wichtigsten Komponenten eines Computers richtig zusammen und identifizieren Verbindungsfehler. |
| 7.2.2 | Schülerinnen und Schüler verbinden digitale Geräte mit einem Netzwerk und tauschen Daten zwischen verschiedenen elektronischen Geräten aus. |
| 7.3 | **Technische Probleme lösen** |
| 7.3.1 | Schülerinnen und Schüler erkennen technische Probleme in der Nutzung von digitalen Geräten und melden eine konkrete Beschreibung des Fehlers an die richtigen Stellen. |
|  |  |
| 8 | **Computational Thinking** |
| 8.1 | **Mit Algorithmen arbeiten** |
| 8.1.1 | Schülerinnen und Schüler nennen und beschreiben Abläufe aus dem Alltag. |
| 8.1.2 | Schülerinnen und Schüler verwenden, erstellen und reflektieren Codierungen (z.B. Geheimschrift, QR-Code). |
| 8.1.3 | Schülerinnen und Schüler vollziehen eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nach und führen diese aus. |
| 8.1.4 | Schülerinnen und Schüler formulieren eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich. |
| 8.2 | **Kreative Nutzung von Programmiersprachen** |
| 8.2.1 | Schülerinnen und Schüler erstellen einfache Programme oder Webanwendungen mit geeigneten Tools, um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. |
| 8.2.2 | Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Programmiersprachen und Produktionsabläufe. |