

Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in Sekundarstufe 1

Inhalte Kernbereich

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

Digitalisierung im Alltag

Schülerinnen und Schüler

können die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag gestalten,
reflektieren die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld,

beschreiben mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag,

Chancen und Grenzen der Digitalisierung

Schülerinnen und Schüler

kennen wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische Berufe,

sind sich gesellschaftlicher und ethischer Fragen von technischen Innovationen bewusst,

können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mitgestalten.

Gesundheit und Wohlbefinden

Schülerinnen und Schüler

reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann,

vermeiden Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das körperliche und seelische Wohlbefinden in Bezug auf digitale Technologien.

Informations-, Daten- und Medienkompetenz

Suchen und finden

Schülerinnen und Schüler

formulieren ihre Bedürfnisse für die Informationssuche,

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.

Vergleichen und bewerten

Schülerinnen und Schüler

wenden Kriterien an, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik, Belegbarkeit von Wissen),

erkennen unterschiedliche, auch widersprüchliche Wahrheitsansprüche,

erkennen und reflektieren klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung,

können mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen,

Organisieren

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,

Teilen

Schülerinnen und Schüler

teilen Informationen, Daten und digitale Inhalte mit anderen durch geeignete digitale Technologien,

kennen die Grundzüge des Urheberrechts sowie des Datenschutzes (insb. das Recht am eigenen Bild) und wenden diese Bestimmungen an.

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen

Grundlagen des Betriebssystems

Schülerinnen und Schüler

nutzen die zum Normalbetrieb notwendigen Funktionen eines Betriebssystems einschließlich des Dateimanagements sowie der Druckfunktion,

Textverarbeitung

Schülerinnen und Schüler

geben Texte zügig ein,

strukturieren und formatieren Texte, unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,

führen Textkorrekturen durch (ggf. unter Zuhilfenahme von Überarbeitungsfunktionen, Rechtschreibprüfung oder Wörterbuch).

Präsentationssoftware

Schülerinnen und Schüler

gestalten Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,

beachten Grundregeln der Präsentation (z.B. aussagekräftige Bilder, kurze Texte),

Tabellenkalkulation

Schülerinnen und Schüler

beschreiben den grundlegenden Aufbau einer Tabelle,

legen Tabellen an, ändern und formatieren diese,

führen mit einer Tabellenkalkulation einfache Berechnungen durch und lösen altersgemäße Aufgaben,

stellen Zahlenreihen in geeigneten Diagrammen dar,

Mediengestaltung

Digitale Medien rezipieren

Schülerinnen und Schüler

- kennen mediale Gestaltungselemente und können medienspezifische Formen unterscheiden,
- erkennen Medien als Wirtschaftsfaktor (z.B. Finanzierung, Werbung),
- 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, Gewalt verherrlichende) sowie stereotype Darstellungen in Medien.

Digitale Medien produzieren

Schülerinnen und Schüler

- erleben sich selbstwirksam, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen,
- gestalten digitale Medien mittels aktueller Technologien, ggf. unter Einbeziehung anderer Medien: Texte, Präsentationen, Audiobeiträge, Videobeiträge sowie multimediale Lernmaterialien,
- beachten Grundregeln der Mediengestaltung,
- veröffentlichen Medienprodukte in geeigneten Ausgabeformaten auf digitalen Plattformen (z.B. Blog).

Inhalte weiterentwickeln

Schülerinnen und Schüler

- können Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufarbeiten

Digitale Kommunikation und Social Media

Interagieren und kommunizieren

Schülerinnen und Schüler

- kennen verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge,
- beschreiben Kommunikationsbedürfnisse und entsprechende Anforderungen an digitale Kommunikationswerkzeuge,
- schätzen die Auswirkungen des eigenen Verhaltens in virtuellen Welten ab und verhalten sich entsprechend,
- erkennen problematische Mitteilungen und nutzen Strategien, damit umzugehen (z.B. Cybermobbing, Hasspostings).

An der Gesellschaft teilhaben

Schülerinnen und Schüler

- begreifen das Internet als öffentlichen Raum und erkennen damit verbundenen Nutzen und Risiken,

Digitale Identitäten gestalten

Schülerinnen und Schüler

- gestalten und schützen eigene digitale Identitäten reflektiert,

erkennen Manipulationsmöglichkeiten durch digitale Identitäten ab (z.B. Grooming), verfolgen den Ruf eigener digitaler Identitäten und schützen diesen.

Zusammenarbeiten

Schülerinnen und Schüler

wissen, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren und achten auf kritische Faktoren (z.B. Standort des Servers, Datensicherung), nutzen verantwortungsvoll passende Werkzeuge und Technologien (etwa Wiki, cloudbasierte Werkzeuge, Lernplattform, ePortfolio).

Sicherheit

Geräte und Inhalte schützen

Schülerinnen und Schüler

sind sich Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen bewusst, überprüfen den Schutz ihrer digitalen Geräte und wenden sich im Bedarfsfall an die richtigen Stellen, treffen entsprechende Vorkehrungen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen,

Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Schülerinnen und Schüler

verstehen, wie persönlich nachvollziehbare Informationen verwendet und geteilt werden können, treffen Vorkehrungen, um ihre persönlichen Daten zu schützen, kennen Risiken, die mit Geschäften verbunden sind, die im Internet abgeschlossen werden.

Technische Problemlösung

Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren

Schülerinnen und Schüler

kennen die Bestandteile und Funktionsweise eines Computers und eines Netzwerks, kennen gängige proprietäre und offene Anwendungsprogramme und zugehörige Dateitypen

Digitale Geräte nutzen

Schülerinnen und Schüler

schließen die wichtigsten Komponenten eines Computers richtig zusammen und identifizieren Verbindungsfehler, verbinden digitale Geräte mit einem Netzwerk und tauschen Daten zwischen verschiedenen elektronischen Geräten aus,

Technische Probleme lösen

Schülerinnen und Schüler

erkennen technische Probleme in der Nutzung von digitalen Geräten und melden eine konkrete Beschreibung des Fehlers an die richtigen Stellen,

Computational Thinking

Mit Algorithmen arbeiten

Schülerinnen und Schüler

- nennen und beschreiben Abläufe aus dem Alltag,
- verwenden, erstellen und reflektieren Codierungen (z.B. Geheimschrift, QR- Code),
- vollziehen eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nach und führen diese aus,
- formulieren eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich.

Kreative Nutzung von Programmiersprachen

Schülerinnen und Schüler

- erstellen einfache Programme in geeigneten Entwicklungsumgebungen, um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen,
- kennen unterschiedliche Programmiersprachen und Produktionsabläufe.