

# **Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in Sekundarstufe 1**

## **Inhalte Vertiefungsstoff 1 1 Wochenstunde**

### **Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung**

#### **Chancen und Grenzen der Digitalisierung**

Schülerinnen und Schüler

erkennen die Wechselwirkungen zwischen Natur, Technik und Gesellschaft,  
erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung und geschlechtsspezifische Aspekte,

#### **Geschichtliche Entwicklung**

Schülerinnen und Schüler

kennen die geschichtliche Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie und Informatik insb. von Social Media unter Berücksichtigung menschenrechtlicher und ethischer Fragestellungen.

#### **Gesundheit und Wohlbefinden**

Schülerinnen und Schüler

erkennen, wie digitale Technologien soziales Wohlbefinden und Inklusion fördern

### **Informations-, Daten- und Medienkompetenz**

#### **Vergleichen und bewerten**

Schülerinnen und Schüler

erkennen unterschiedliche, auch widersprüchliche Wahrheitsansprüche,  
vergleichen, analysieren und bewerten Informationen und digitale Inhalte kritisch (manipulative und monoperspektivische Darstellungen).

#### **Teilen**

Schülerinnen und Schüler

kennen Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, Open Educational Resources).

### **Betriebssysteme und Standard-Anwendungen**

#### **Grundlagen des Betriebssystems**

##### **Präsentationssoftware**

Schülerinnen und Schüler

kennen unterschiedliche Präsentationsansichten und wissen, wann man diese einsetzt, nutzen verschiedene Folienlayouts und Foliendesigns.

##### **Tabellenkalkulation**

Schülerinnen und Schüler

erfassen Daten; speichern, ändern und sortieren diese,  
suchen gezielt nach Daten und selektieren diese.

### **Mediengestaltung**

#### **Digitale Medien rezipieren**

Schülerinnen und Schüler

analysieren Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung.

## **Digitale Kommunikation und Social Media**

### **Interagieren und kommunizieren**

Schülerinnen und Schüler

wählen zielgerichtet geeignete digitale Technologien für konkrete Kommunikationsszenarien aus und berücksichtigen bei der Auswahl die Interessen der Anbieter von Social Media, den Einfluss von Social Media auf ihre Wahrnehmung.

### **An der Gesellschaft teilhaben**

Schülerinnen und Schüler

nutzen die demokratische Kommunikationskultur durch öffentliche Äußerungen unter Verwendung digitaler Technologien.

## **Technische Problemlösung**

### **Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren**

Schülerinnen und Schüler

formulieren Bedürfnisse für den Einsatz digitaler Geräte,  
bewerten mögliche technologische Lösungen und wählen eine passende aus, auch unter Berücksichtigung proprietärer und freier Software,

### **Digitale Geräte nutzen**

Schülerinnen und Schüler

nutzen unterschiedliche digitale Geräte entsprechend ihrer Einsatzmöglichkeiten,  
nutzen verschiedene Arten von Speichermedien und Speichersystemen.

### **Technische Probleme lösen**

Schülerinnen und Schüler

nutzen Hilfesysteme bei der Problemlösung,  
führen Datensicherungen und -wiederherstellungen aus.

## **Computational Thinking**

### **Mit Algorithmen arbeiten**

Schülerinnen und Schüler

entdecken Gemeinsamkeiten und Regeln (Muster) in Handlungsanleitungen,  
erkennen die Bedeutung von Algorithmen in automatisierten digitalen Prozessen (z.B. automatisiertes Vorschlagen von potenziell interessanten Informationen),

### **Kreative Nutzung von Programmiersprachen**

Schülerinnen und Schüler

beherrschen grundlegende Programmierstrukturen (Verzweigung, Schleifen, Prozeduren),