

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),