

Digitale Grundbildung in VERITAS-Werken (**Deutsch Sek I - NMS/AHS**)

Digitale Kompetenz lt. Lehrplan-Entwurf	Deutschstunde	MEHRfach Deutsch
Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung		
Digitalisierung im Alltag: Schülerinnen und Schüler		
- kennen Geräte und Prozesse des täglichen Lebens, die durch digitale Technologien gesteuert werden,	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.105 Ü.13; NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.75 Ü.2; NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.116 Ü.PA	
- reflektieren die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld,	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.58 Ü.7 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.116 Ü.PA NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.153 Ü.1	
- können die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag gestalten,	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.113 Ü.13	Mehrfach Deutsch 2, Teil 1, S.31f Ü.2
- beschreiben mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag,	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.57 Ü.Tippbox1 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.116 Ü.PA	
- kennen die Dynamik und Bedeutung von Werten, Normen und unterschiedlichen Interessen im Hinblick auf die Nutzung von digitalen Medien (ökonomisch, religiös, politisch, kulturell),		
- wissen, inwieweit die Nutzung digitaler Technologien der Umwelt schadet oder zum Umweltschutz beiträgt.		

Chancen und Grenzen der Digitalisierung: Schülerinnen und Schüler		
kennen wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische Berufe,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.150ff NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.154 Ü.2,3 Deutschstunde 2 PROF I, S.109 Ü.24 Deutschstunde 2 PROF I, S.150 Ü.12 Deutschstunde 2 BASIS, S.113 Ü.Tipp Deutschstunde 2 BASIS, S.149 .4	
sind sich gesellschaftlicher und ethischer Fragen im Zusammenhang mit technischen Innovationen bewusst,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.150ff	
erkennen die Wechselwirkungen zwischen Natur, Technik und Gesellschaft,		
erkennen Entwicklungen, die eine Gefahr für Chancengleichheit bei der Nutzung von Informationstechnologien darstellen, und nennen Handlungsoptionen,		
erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung und geschlechtsspezifische Aspekte,		
können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mitgestalten.		
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,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S150ff	
gestalten ihren digitalen Arbeitsplatz ergonomisch,		
reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.116 Ü.PA	
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,	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.38 Ü.25 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 3 S.154 Ü.2,3	
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.	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.21 Ü.Tippbox NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.20 Ü.3 NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.154 Ü.2,3 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.13 Ü.9 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.136 Ü.1,2,3,4	Mehrfach Deutsch 2, Teil 2, S.115 Ü.10 Mehrfach Deutsch 1, Teil 1, S.34 Ü.4 Mehrfach Deutsch 1, Teil 2, S.168 Ü. 9c

	<p>Deutschstunde Sprachbuch 2, S.11 Ü.PA Deutschstunde Sprachbuch 2, S.92 Ü.+ Deutschstunde Sprachbuch 2, S.94 Ü.D Deutschstunde Sprachbuch 2, S.144 Ü.1 Deutschstunde 2 PROFI, S.30 Ü.6 Deutschstunde 2 PROFI, S.41 Ü.7 Deutschstunde 2 PROFI, S.60 Ü.19 Deutschstunde 2 PROFI, S.67 Ü.14 Deutschstunde 2 PROFI, S.139 Ü.10 Deutschstunde 2 BASIS, S.37 Ü.20 Deutschstunde 2 BASIS, S.41 Ü.5 Deutschstunde 2 BASIS, S.68 Ü.12 Deutschstunde 2 BASIS, S.71 Ü.26 Deutschstunde 2 BASIS, S.76 Ü.4 Deutschstunde 2 BASIS, S.121 Ü.10 Deutschstunde 2 BASIS, S.139 Ü.9</p>	
Vergleichen und bewerten: Schülerinnen und Schüler		
wenden Kriterien an, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik, Belegbarkeit von Wissen),	<p>NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.19 Ü.2 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.8ff Deutschstunde Sprachbuch 2, S.6 Ü.PA</p>	
erkennen unterschiedliche, auch widersprüchliche Wahrheitsansprüche,		
erkennen und reflektieren klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung,	<p>NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.8ff Deutschstunde Sprachbuch 2, S.8f Ü.PA, 5 Deutschstunde 2 BASIS, S.72 Ü.29</p>	
können mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen,		
vergleichen, analysieren und bewerten Informationen und digitale Inhalte	Deutschstunde Sprachbuch 2, S.8f Ü.PA, 5	

kritisch (manipulative und monoperspektivische Darstellungen),		
entwickeln ein Verständnis für die Konstruktion von Medienwirklichkeit durch die Erhebung und Analyse von Informationen und Daten bzw. die Mechanismen der Bild- und Datenmanipulation,		
entwickeln ein fundiertes eigenes Urteil.	Deutschstunde Sprachbuch 2, S.9 Ü.5	
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,	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.156 Ü.6	
planen zielgerichtet die Struktur der eigenen Informationssammlung (etwa durch die Nutzung eines Ordnersystems).		
Teilen: Schülerinnen und Schüler		
teilen Informationen, Daten und digitale Inhalte mit anderen durch geeignete digitale Technologien,		
verstehen Zitierregeln und wenden diese an,	Deutschstunde 2 PROF I, S.139 Deutschstunde 2 BASIS, S.139	
verstehen, wie Urheberrecht und Lizenzierung sich auf die Nutzung von Informationen, Daten und digitale Inhalte auswirken,	Deutschstunde 2 PROF I, S.139 Deutschstunde 2 BASIS, S.139	
wenden Rechte und Pflichten im Umgang mit Informationen, Daten und digitalen Inhalten an: urheberrechtliche	Deutschstunde 2 PROF I, S.139 Deutschstunde 2 BASIS, S.139	

Bestimmungen, Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, Open Educational Resources), das Recht auf personenbezogene Daten (insb. das Recht am eigenen Bild) sowie der Umgang mit geschützten Daten, deren missbräuchlicher Zugriff strafbar ist.		
Betriebssysteme und Standard-Anwendungen		
Grundlagen des Betriebssystems: Schülerinnen und Schüler		
kennen die wichtigsten Aufgaben eines Betriebssystems und die wichtigsten Betriebssysteme,		
nutzen die zum Normalbetrieb notwendigen Funktionen eines Betriebssystems einschließlich des Dateimanagements sowie der Druckfunktion,		
planen, erstellen und verwenden ein für sie sinnvolles Ordnersystem, um Dateien darin strukturiert zu verwalten.		
Textverarbeitung: Schülerinnen und Schüler		
geben Texte zügig ein,		
gestalten Texte unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.9 Ü.10 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.153 Ü.2 NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.157f NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.141 Ü. 14	

strukturieren und formatieren Texte,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.153 Ü.2 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 3 S.157f NMS-Deutschstunde Sprachbuch 3 S.161 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.139 Ü.8 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.140f Ü.10,11,12,13,14 Deutschstunde Sprachbuch 2, S.147ff Ü.8,9, 10, 11, 12	Mehrfach Deutsch 2, Teil 2, S.113
kopieren, verschieben und löschen Textstellen,	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.157f NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.139 Ü.9 Deutschstunde Sprachbuch 2, S.147 Ü.9	
führen Textkorrekturen durch (ggf. unter Zuhilfenahme von Überarbeitungsfunktionen, Rechtschreibprüfung oder Wörterbuch).	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.157f NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.139 Ü.9 Deutschstunde Sprachbuch 2, S.147 Ü.9	
Präsentationssoftware: Schülerinnen und Schüler	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.80 Buchvorstellung; NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.24 Ü.10	
gestalten Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,		
beachten Grundregeln der Präsentation (z. B. aussagekräftige Bilder, kurze Texte),		
kennen unterschiedliche Präsentationsansichten und wissen, wann man diese einsetzt,		
nutzen verschiedene Folienlayouts und Foliendesigns,		
erstellen und formatieren Diagramme,		

fügen Effekte wie Animation und Übergang zu Präsentationen hinzu.		
Tabellenkalkulation: Schülerinnen und Schüler		
beschreiben den grundlegenden Aufbau einer Tabelle,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.153f NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.159f	
legen Tabellen an, ändern und formatieren diese,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.153 NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.159f	
führen mit einer Tabellenkalkulation einfache Berechnungen durch und lösen altersgemäße Aufgaben,	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.159f	
stellen Zahlenreihen in geeigneten Diagrammen dar,		
erfassen Daten; speichern, ändern und sortieren diese,	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.158 Ü.10	
suchen gezielt nach Daten und selektieren diese.	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.158 Ü.11	
Mediengestaltung		
Digitale Medien rezipieren: Schülerinnen und Schüler		
kennen mediale Gestaltungselement und können medienspezifische Formen unterscheiden,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.106ff	
erkennen Medien als Wirtschaftsfaktor (z. B. Finanzierung, Werbung),	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.109 Ü.8	
analysieren Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.110 Ü.PA	
erkennen und benennen Medieneinflüsse und Wertvorstellungen,		
nehmen die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.109 Ü.9	

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,		
setzen Wissen über Techniken und Ästhetiken populärer Medienkulturen eigenverantwortlich um,		
planen die Produktion von Medien hinsichtlich Inhalt, Format und Zielgruppe,		
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).	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.155 Ü.4	
Inhalte weiterentwickeln: Schülerinnen und Schüler		
können Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie		

zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufarbeiten,		
binden Informationen inhaltlich, organisatorisch und sprachlich in bestehende Wissensorganisationsformate ein.		
Digitale Kommunikation und Social Media		
Interagieren und kommunizieren: Schülerinnen und Schüler		
kennen verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge,	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.105 Ü.13 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.150ff NMS-Deutschstunde Sprachbuch 2, S.138 Ü.6,7	Mehrfach Deutsch 2, Teil 1, S.23ff Ü.1,3 Mehrfach Deutsch 2, Teil 2, S.137f Ü.1,2
beschreiben Kommunikationsbedürfnisse und entsprechende Anforderungen an digitale Kommunikationswerkzeuge,		
wählen zielgerichtet geeignete digitale Technologien für konkrete Kommunikationsszenarien aus und bedenken bei der Auswahl die Interessen der Anbieter von Social Media, den Einfluss von Social Media auf ihre Wahrnehmung der Welt und Art und Umfang der Daten, die durch die Nutzung entstehen,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.150ff Deutschstunde 2 PROFi, S.144 Ü.26 Deutschstunde 2 BASIS, S.145 Ü.25	
adaptieren Kommunikationsstrategien für spezifische Zielgruppen,		Mehrfach Deutsch 2, Teil 2, S.137 Ü.1
wenden Verhaltensregeln für die Nutzung digitaler Technologien und zur Interaktion	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.153 Ü.1 Deutschstunde 2 PROFi, S.144 Deutschstunde 2 BASIS, S.145	

in digitalen Umgebungen an („Netiquette“),		
schätzen die Auswirkungen des eigenen Verhaltens in virtuellen Welten ab und verhalten sich entsprechend,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.150ff	
erkennen problematische Mitteilungen und nutzen Strategien, damit umzugehen (z. B. Cybermobbing, Hasspostings).	Deutschstunde Sprachbuch BASIS 1, S.114 Ü.10 NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.150ff NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.153 Ü.1	Mehrfach Deutsch 2, Teil 1, S.24 Ü.2
An der Gesellschaft teilhaben: Schülerinnen und Schüler		
begreifen das Internet als öffentlichen Raum und erkennen damit verbundenen Nutzen und Risiken,	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.150ff NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.153 Ü.1	
nutzen die demokratische Kommunikationskultur durch öffentliche Äußerungen unter Verwendung digitaler Technologien.		
Digitale Identitäten gestalten: Schülerinnen und Schüler		
schätzen Manipulationsmöglichkeiten durch digitale Identitäten ab (z.B. Grooming),		
entwickeln ein Bewusstsein für die Pluralität von Onlineidentitäten und die Differenz zur eigenen Persönlichkeit,		
gestalten und schützen eigene digitale Identitäten reflektiert,		
verfolgen den Ruf eigener digitaler Identitäten und schützen diesen.	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.150ff	
Zusammenarbeiten: Schülerinnen und Schüler		

formulieren Bedürfnisse für die gemeinsame Erarbeitung von Inhalten und Wissen mit Hilfe digitaler Technologien,		
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),		
wählen zielgerichtet geeignete Werkzeuge und Technologien für Prozesse der Zusammenarbeit aus.		
Sicherheit	NMS-Deutschstunde Sprachbuch 4, S.152	
Geräte und Inhalte schützen: Schülerinnen und Schüler		
sind sich Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen bewusst,	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.153 Ü.1 Deutschstunde 2 BASIS, S.108 Ü.31	
überprüfen den Schutz ihrer digitalen Geräte und wenden sich im Bedarfsfall an die richtigen Stellen,	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.153 Ü.1	
treffen entsprechende Vorkehrungen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen,	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.153 Ü.1	
verwenden Software zur Verschlüsselung von Daten.		
Persönliche Daten und Privatsphäre schützen: Schülerinnen und Schüler		

verstehen, wie persönlich nachvollziehbare Informationen verwendet und geteilt werden können,		
verstehen, wie Anbieter digitaler Services darüber informieren, auf welche Art und Weise persönliche Daten verwendet werden,		
treffen Vorkehrungen, um ihre persönlichen Daten zu schützen,		
kennen Risiken, die mit Geschäften verbunden sind, die im Internet abgeschlossen werden,	NMS Deutschstunde Sprachbuch 3 S.153 Ü.1	
kennen die datenschutzrechtlichen Grundlagen.		
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		
formulieren Bedürfnisse für den Einsatz digitaler Geräte,		
bewerten mögliche technologische Lösungen und wählen eine passende aus, auch unter Berücksichtigung proprietärer und freier Software,		
passen digitale Umgebungen an die eigenen Bedürfnisse an und treffen		

persönliche Einstellungen (z. B. barrierefreie Einstellungen im Betriebssystem).		
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,		
nutzen unterschiedliche digitale Geräte entsprechend ihrer Einsatzmöglichkeiten,		
nutzen verschiedene Arten von Speichermedien und Speichersystemen.		
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,		
nutzen Hilfesysteme bei der Problemlösung,		
führen Datensicherungen und -wiederherstellungen aus.		
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,		
entdecken Gemeinsamkeiten und Regeln (Muster) in Handlungsanleitungen,		
erkennen die Bedeutung von Algorithmen in automatisierten digitalen Prozessen (z. B. automatisiertes Vorschlagen von potenziell interessanten Informationen),		
können intuitiv nutzbare Benutzeroberflächen und dahinterstehende technische Abläufe einschätzen,		
formulieren eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich.		
Einfache Programme erstellen: Schülerinnen und Schüler		
kennen unterschiedliche Programmiersprachen und Produktionsabläufe,		
erstellen einfache Programme in geeigneten Entwicklungsumgebungen, um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen,		
beherrschen grundlegende Programmierstrukturen (Verzweigung, Schleifen, Prozeduren),		
reflektieren die Grenzen und Möglichkeiten von Simulationen.		

Kreative Nutzung von Programmiersprachen: Schülerinnen und Schüler		
gestalten Websites mit HTML,		
setzen FabLab-Projekte, Educational Robotics bzw. 3D-Druck kreativ ein.“		