| 1.1 Medienausstattung (Hardware) |
| --- |
| **Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen** |
|  |

| 1.2 Digitale Werkzeuge |
| --- |
| **Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen** |
|  |

| 1.3 Datenorganisation |
| --- |
| **Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren** |
|  |

| 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit |
| --- |
| **Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten** |
| Die Schüler lernen erstellen sich ein Avatar und erklären an diesem Beispiel den Umgang mit persönlichen Daten. |

| 2.1 Informationsrecherche |
| --- |
| **Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden** |
|  |

| 2.2 Informationsauswertung |
| --- |
| **Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten** |
|  |

| 2.3 Informationsbewertung |
| --- |
| **Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten** |
|  |

|  |
| --- |
| 2.4 Informationskritik |
| **Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen** |
|  |

| 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse |
| --- |
| **Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten  sowie mediale Produkte und Informationen teilen** |
|  |

| 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln |
| --- |
| **Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten** |
|  |

| 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft |
| --- |
| **Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren;**  **ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten** |
|  |

| 3.4 Cybergewalt und -kriminalität |
| --- |
| **Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen** |
|  |

| 4.1 Medienproduktion und Präsentation |
| --- |
| **Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen** |
|  |

| 4.2 Gestaltungsmittel |
| --- |
| **Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität,  Wirkung und Aussageabsicht beurteilen** |
|  |

| 4.3 Quellendokumentation |
| --- |
| **Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden** |
|  |

| 4.4 Rechtliche Grundlagen |
| --- |
| **Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen,  bewerten und beachten** |
|  |

| 5.1 Medienanalyse |
| --- |
| **Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren** |
|  |

| 5.2 Meinungsbildung |
| --- |
| **Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen** |
|  |

| 5.3 Identitätsbildung |
| --- |
| **Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren  sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen** |
|  |

| 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung |
| --- |
| **Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren;  andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen** |
|  |

| 6.1 Prinzipien der digitalen Welt |
| --- |
| **Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen** |
| Anhand der Ordnerstruktur am PC erlernen sie das digitale Prinzip des Baumdiagramms. |

| 6.2 Algorithmen erkennen |
| --- |
| **Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren** |
| Die SuS bekommen Algorithmen präsentiert zu alltäglichen Situationen, bei denen sie erklären müssen, was diese tun bzw. bewirken. |

| 6.3 Modellieren und Programmieren |
| --- |
| **Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen;  diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen** |
| Die SuS formalisieren selbstständig Algorithmen zu Alltagssituationen in form eines Programmablaufplans. (Bspw. Den Schulweg)  Später nutzen sie das Programm Niki auf [INF 5/6 (net-schulbuch.de)](https://if56.net-schulbuch.de/index.php?t=@@@&s=ca_index) um eigenständig erstellte Algorithmen spielerisch in Aktion zu sehen. |

| 6.4 Bedeutung von Algorithmen |
| --- |
| **Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren** |
| Die SuS erarbeiten die Notwendigkeit von Algorithmen, indem sie eine Mindmap erstellen und Beispiele aus dem Alltag finden, in dem Algorithmen genutzt werden. |