

Erste Klassen:

Biologie und Umweltkunde:

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung (Gesundheit und Wohlbefinden):

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

Einführung in die IT:

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen (Präsentationssoftware):

Gestalten von Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern und anderen Objekten mit Powerpoint.

Digitale Kommunikation und Social Media (Zusammenarbeiten):

Wissen, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren und achten auf kritische Faktoren (z.B. Standort des Nutzen verantwortungsvoll passende Werkzeuge und Technologien (etwa Wiki, cloudbasierte Werkzeuge,

Sicherheit (Persönliche Daten und Privatsphäre schützen):

Schülerinnen und Schüler treffen Vorkehrungen, um ihre persönlichen Daten zu schützen (z.B. Passwörter geheim

Technische Problemlösung (Tech. Bedürfnisse + entsprechende Möglichkeiten identifizieren):

Gängige proprietäre und offene Anwendungsprogramme und zugehörige Dateitypen kennen lernen (Office-

Informations-, Daten- und Medienkompetenz (Suchen und finden):

Formulieren ihre Bedürfnisse für die Informationssuche (Suchbegriffe: Suche einschränken/ausweiten)

Suchbegriffe: Suche einschränken/ausweiten

Informations-, Daten- und Medienkompetenz (Organisieren):

Speichern von Informationen, Daten und digitale Inhalte sowohl im passenden Format als auch in einer sinnvollen

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen (Grundlagen des Betriebssystems):

Nutzen der zum Normalbetrieb notwendigen Funktionen eines Betriebssystems einschließlich des

Ethik-Unterricht:

Digitale Kommunikation und Social Media (An der Gesellschaft teilhaben):

Begreifen, dass das Internet ein öffentlicher Raum ist und den damit verbundenen Nutzen und die Risiken erkennen.

MILE:

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung (Digitalisierung im Alltag):

Reflektieren der eigenen Medienbiografie sowie der Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld.

Zweite Klassen:

Deutsch:

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen (Textverarbeitung):

Textkorrekturen durchführen (ggf. unter Zuhilfenahme von Überarbeitungsfunktionen, Rechtschreibprüfung oder

Englisch:

Digitale Kommunikation und Social Media (Interagieren und kommunizieren):

Beschreibung von Kommunikationsbedürfnissen und entsprechender Anforderungen an digitale

Sicherheit (Geräte und Inhalte schützen):

Die Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen bewusst machen.

Ethik:

Sicherheit (Persönliche Daten und Privatsphäre schützen):

Verständnis entwickeln, wie persönlich nachvollziehbare Informationen verwendet und geteilt werden können.

Sicherheit (Persönliche Daten und Privatsphäre schützen):

Risiken kennen, die mit Geschäften verbunden sind, die im Internet abgeschlossen werden.

Datenschutz.

Geographie und Wirtschaftskunde:

Mediengestaltung (Digitale Medien rezipieren):

Erkennen der Medien als Wirtschaftsfaktor (z.B. Finanzierung, Werbung).

Informations-, Daten- und Medienkompetenz (Teilen):

Die Grundzüge des Urheberrechts kennen sowie die des Datenschutzes (insb. das Recht am eigenen Bild) kennen

MILE:

Digitale Kommunikation und Social Media (Interagieren und kommunizieren):

Verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge kennen.

Digitale Kommunikation und Social Media (Interagieren und kommunizieren):

Die Auswirkungen des eigenen Verhaltens in virtuellen Welten abschätzen und sich entsprechend verhalten.

Physik:

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen (Tabellenkalkulation):

Mit einer Tabellenkalkulation einfache Berechnungen durchführen und altersgemäße Aufgaben lösen.

Mediengestaltung (Inhalte weiterentwickeln):

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

Computational Thinking (Mit Algorithmen arbeiten):

Abläufe aus dem Alltag nennen und beschreiben.

Computational Thinking (Mit Algorithmen arbeiten):

Gemeinsamkeiten und Regeln (Muster) in Handlungsanleitungen entdecken.

Dritte Klassen:

Bildnerische Erziehung:

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen (Textverarbeitung):

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

Bewegung und Sport Mädchen und Knaben:

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung (Digitalisierung im Alltag):

Die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag gestalten können.

Deutsch:

Digitale Kommunikation und Social Media (Interagieren und kommunizieren):

Problematische Mitteilungen erkennen und damit umgehen (z.B. Cybermobbing, Hasspostings).

Digitale Kommunikation und Social Media (Digitale Identitäten gestalten):

Manipulationsmöglichkeiten durch digitale Identitäten(z.B. Grooming) erkennen.

Englisch:

Mediengestaltung (Digitale Medien rezipieren):

Mediale Gestaltungselemente erkennen und medien spezifische Formen unterscheiden können.

Digitale Kommunikation und Social Media (Digitale Identitäten gestalten):

Die eigene digitale Identitäten gestalten und schützen

Digitale Kommunikation und Social Media (Digitale Identitäten gestalten):

Den Ruf der eigenen digitalen Identität schützen.

Ethik:

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung (Chancen und Grenzen der Digitalisierung):

Gesellschaftliche und ethische Fragen im Zusammenhang mit technischen Innovationen bewusst sein.

Geschichte und politische Bildung:

Informations-, Daten- und Medienkompetenz (Vergleichen und bewerten):

Kriterien anwenden, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik,

Mathematik:

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen (Tabellenkalkulation):

Den grundlegenden Aufbau einer Tabelle erkennen.

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen (Tabellenkalkulation):

Tabellen anlegen, ändern und formatieren.

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen (Tabellenkalkulation):

Zahlenreihen in geeigneten Diagrammen darstellen.

Computational Thinking (Mit Algorithmen arbeiten):

Eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich formulieren.

Musikerziehung:

Mediengestaltung (Digitale Medien produzieren):

Medienprodukte in geeigneten Ausgabeformaten auf digitalen Plattformen (z.B. Blog) veröffentlichen.

Technische Problemlösung (Technische Probleme lösen):

Technische Probleme in der Nutzung von digitalen Geräten erkennen und eine konkrete Beschreibung des Fehlers an Fehlersuche bei Problemen der Medienwiedergabe

Werkerziehung

Mediengestaltung (Digitale Medien produzieren):

Grundregeln der Mediengestaltung beachten.

Vierte Klassen:

Bilderische Erziehung:

Informations-, Daten- und Medienkompetenz (Vergleichen und bewerten):

Klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung erkennen und reflektieren.

Biologie und Umweltkunde:

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung (Gesundheit und Wohlbefinden):

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

Chemie:

Informations-, Daten- und Medienkompetenz (Suchen und finden)

(Suchbegriffe), passender Werkzeuge bzw. nützlicher Quellen selbstständig durchführen/planen.

Deutsch:

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen (Textverarbeitung):

Texte zügig eingeben.

Englisch

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung (Digitalisierung im Alltag und Chancen und

Mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag beschreiben.

Wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische Berufe kennen.

Ethik:

Mediengestaltung (Digitale Medien rezipieren):

Die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen: den Zusammenhang von Inhalt und Gestaltung (z.B. Manipulation), problematische Inhalte (z.B. sexualisierte, Gewalt

Geometrisch Zeichnen:

Mediengestaltung (Digitale Medien produzieren):

Digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen.

Digitale Medien mittels aktueller Technologien, ggf. unter Einbeziehung anderer Medien: Texte, Präsentationen,

Technische Problemlösung (Digitale Geräte nutzen):

Die wichtigsten Komponenten eines Computers richtig zusammen schließen und Verbindungsfehler erkennen.

Computational Thinking (Mit Algorithmen arbeiten und einfache Programme erstellen):

Die Bedeutung von Algorithmen in automatisierten digitalen Prozessen (z.B. automatisiertes Vorschlagen von einfachen Programmen in geeigneten Entwicklungsumgebungen, um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine

Informations-, Daten- und Medienkompetenz (Teilen):

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

Biologie und Umweltkunde:

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung (Chancen und Grenzen der Digitalisierung):

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

Computational Thinking (Mit Algorithmen arbeiten):

Verwenden, erstellen und reflektieren Codierungen (z.B. Geheimschrift, QRCode).

Informations-, Daten- und Medienkompetenz (Vergleichen und bewerten):

Mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen können.

Sicherheit (Geräte und Inhalte schützen):

Den Schutz ihrer digitalen Geräte und wenden sich im Bedarfsfall an die richtigen Stellen überprüfen.

Entsprechende Vorkehrungen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen

Technische Problemlösung (Digitale Geräte nutzen):

Digitale Geräte mit einem Netzwerk verbinden und Daten zwischen verschiedenen elektronischen Geräten

MILE:

Computational Thinking (Mit Algorithmen arbeiten und Kreative Nutzung von Programmiersprachen):

Eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nach und führen diese aus vollziehen.

Grundlegende Programmierstrukturen (Verzweigung, Schleifen, Prozeduren) beherrschen.

Physik:

Technische Problemlösung (Tech. Bedürfnisse + entsprechende Möglichkeiten identifizieren):

Die Bestandteile und Funktionsweise eines Computers und eines Netzwerks kennen.