

## Digitale Grundbildung: digi.komp8

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

---

#### 1.1 **Digitalisierung im Alltag**

- 1.1.1 Ich kann die Nutzung digitaler Geräte im persönlichen Alltag gestalten.
- 1.1.2 Ich reflektiere die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld.
- 1.1.3 Ich kann mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag beschreiben.

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

- 1.2.1 Ich kenne wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische Berufe.
- 1.2.2 Ich bin mir gesellschaftlicher und ethischer Fragen im Zusammenhang mit technischen Innovationen bewusst.
- 1.2.3 Ich kann die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mitgestalten.

#### 1.3 **Gesundheit und Wohlbefinden**

- 1.3.1 Ich reflektiere, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann.
- 1.3.2 Ich vermeide Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das körperliche und seelische Wohlbefinden in Bezug auf digitale Technologien.

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

---

#### 2.1 **Suchen und finden**

- 2.1.1. Ich kann meine Bedürfnisse für die Informationssuche formulieren.
- 2.1.2 Ich kann 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 planen.

#### 2.2 **Vergleichen und bewerten**

- 2.2.1 Ich kann Kriterien anwenden, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik, Belegbarkeit von Wissen).
- 2.2.2 Ich kann klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung erkennen und reflektieren.
- 2.2.3 Ich kann mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen.

#### 2.3 **Organisieren**

- 2.3.1 Ich kann Informationen, Daten und digitale Inhalte sowohl im passenden Format als auch in einer sinnvollen Struktur, in der diese gefunden und verarbeitet werden können, speichern.

#### 2.4 **Teilen**

- 2.4.1 Ich kann Informationen, Daten und digitale Inhalte mit anderen durch geeignete digitale Technologien teilen.
- 2.4.2 Ich kenne die Grundzüge des Urheberrechts sowie des Datenschutzes (insb. das Recht am eigenen Bild) und kann diese Bestimmungen anwenden.

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

---

#### 3.1 **Grundlagen des Betriebssystems**

- 3.1.1 Ich kann die zum Normalbetrieb notwendigen Funktionen eines Betriebssystems einschließlich des Dateimanagements sowie der Druckfunktion nutzen.

#### 3.2 **Textverarbeitung**

- 3.2.1 Ich kann Texte zügig eingeben.
- 3.2.2 Ich kann Texte unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten strukturieren und formatieren.
- 3.2.3 Ich kann Textkorrekturen durchführen (ggf. unter Zuhilfenahme von Überarbeitungsfunktionen, Rechtschreibprüfung oder Wörterbuch).

#### 3.3 **Präsentationssoftware**

- 3.3.1 Ich kann Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten gestalten.

3.3.2 Ich kann Grundregeln der Präsentation (z.B. aussagekräftige Bilder, kurze Texte) beachten.

### 3.4 Tabellenkalkulation

3.4.1 Ich kann den grundlegenden Aufbau einer Tabelle beschreiben.

3.4.2 Ich kann Tabellen anlegen, ändern und diese formatieren.

3.4.3 Ich kann mit einer Tabellenkalkulation einfache Berechnungen durchführen und altersgemäße Aufgaben lösen.

3.4.4 Ich kann Zahlenreihen in geeigneten Diagrammen darstellen.

## 4 Mediengestaltung

---

### 4.1 Digitale Medien rezipieren

4.1.1 Ich kenne mediale Gestaltungselemente und kann medienspezifische Formen unterscheiden.

4.1.2 Ich kann Medien als Wirtschaftsfaktor (z.B. Finanzierung, Werbung) erkennen.

4.1.3 Ich kann 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, gewaltverherrlichende) sowie stereotype Darstellungen in Medien.

### 4.2 Digitale Medien produzieren

4.2.1 Ich kann mich selbstwirksam erleben, indem ich digitale Technologien kreativ und vielfältig nutze.

4.2.2 Ich kann digitale Medien mittels aktueller Technologien gestalten, ggf. unter Einbeziehung anderer Medien: Texte, Präsentationen, Audiobeiträge, Videobeiträge sowie multimediale Lernmaterialien.

4.2.3 Ich kann Grundregeln der Mediengestaltung beachten.

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

### 4.3 Inhalte weiterentwickeln

4.3.1 Ich kann Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufarbeiten.

## 5 Digitale Kommunikation und Social Media

---

### 5.1 Interagieren und kommunizieren

5.1.1 Ich kenne verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge.

5.1.2 Ich kann Kommunikationsbedürfnisse und entsprechende Anforderungen an digitale Kommunikationswerkzeuge beschreiben.

5.1.3 Ich kann die Auswirkungen des eigenen Verhaltens in virtuellen Welten abschätzen und mich entsprechend verhalten.

5.1.4 Ich kann problematische Mitteilungen erkennen und Strategien nutzen, damit umzugehen (z.B. Cybermobbing, Hasspostings).

### 5.2 An der Gesellschaft teilhaben

5.2.1 Ich kann das Internet als öffentlichen Raum begreifen und damit verbundenen Nutzen und Risiken erkennen.

### 5.3 Digitale Identitäten gestalten

5.3.1 Ich kann eigene digitale Identitäten reflektiert gestalten und schützen.

5.3.2 Ich kann Manipulationsmöglichkeiten durch digitale Identitäten (z.B. Grooming) erkennen.

5.3.3 Ich kann den Ruf meiner digitalen Identitäten verfolgen und diesen schützen.

### 5.4 Zusammenarbeiten

5.4.1 Ich weiß, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren und achten auf kritische Faktoren (z.B. Standort des Servers, Datensicherung).

5.4.2 Ich kann passende Werkzeuge und Technologien (etwa Wiki, cloudbasierte Werkzeuge, Lernplattform, ePortfolio) verantwortungsvoll nutzen.

## 6 Sicherheit

---

### 6.1 Geräte und Inhalte schützen

6.1.1 Ich bin mir der Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen bewusst.

6.1.2 Ich kann den Schutz meiner digitalen Geräte überprüfen und mich im Bedarfsfall an die richtigen Stellen wenden.

6.1.3 Ich kann entsprechende Vorkehrungen treffen, um meine Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen.

## 6.2 **Persönliche Daten und Privatsphäre schützen**

6.2.1 Ich verstehe, wie persönlich nachvollziehbare Informationen verwendet und geteilt werden können.

6.2.2 Ich kann Vorkehrungen treffen, um meine persönlichen Daten zu schützen.

6.2.3 Ich kenne Risiken, die mit Geschäften verbunden sind, die im Internet abgeschlossen werden.

## 7 **Technische Problemlösung**

---

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

7.1.1 Ich kenne die Bestandteile und Funktionsweise eines Computers und eines Netzwerks.

7.1.2 Ich kenne gängige proprietäre und offene Anwendungsprogramme und zugehörige Dateitypen.

### 7.2 **Digitale Geräte nutzen**

7.2.1 Ich kann die wichtigsten Komponenten eines Computers richtig zusammenschließen und Verbindungsfehler identifizieren.

7.2.2 Ich kann digitale Geräte mit einem Netzwerk verbinden und Daten zwischen verschiedenen elektronischen Geräten austauschen.

### 7.3 **Technische Probleme lösen**

7.3.1 Ich kann technische Probleme in der Nutzung von digitalen Geräten erkennen und eine konkrete Beschreibung des Fehlers an die richtigen Stellen melden.

## 8 **Computational Thinking**

---

### 8.1 **Mit Algorithmen arbeiten**

8.1.1 Ich kann Abläufe aus dem Alltag nennen und beschreiben.

8.1.2 Ich kann Codierungen (z.B. Geheimschrift, QR-Code) verwenden, erstellen und reflektieren.

8.1.3 Ich kann eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nachvollziehen und diese ausführen.

8.1.4 Ich kann eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich formulieren.

### 8.2 **Kreative Nutzung von Programmiersprachen**

8.2.1 Ich kann - um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen - einfache Programme oder Webanwendungen mit geeigneten Tools erstellen.

8.2.2 Ich kenne unterschiedliche Programmiersprachen und Produktionsabläufe.