

1. Information und Daten	2. Kommunikation und Kooperation	3. Medienproduktion, informatische Modellierung und Interpretation	4. Präsentation	5. Analyse, Begründung und Bewertung	6. Mediengesellschaft	7. Recht, Datensicherheit und Jugendmedienschutz
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen als gesellschaftliche Ressource und Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen charakterisieren</li> <li>• Informationsquellen sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt erschließen, analysieren und beurteilen</li> <li>• Informationen sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt wiedergeben, auswerten, analysieren und beurteilen</li> <li>• den Zusammenhang von Informationen und Daten darstellen und verschiedene Darstellungsformen von Daten, deren Interpretation bezüglich der Information beschreiben und Operationen auf Daten ausführen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medienarten und -genres zur Kommunikation und Kooperation beschreiben</li> <li>• Regeln zur gleichberechtigten, individuellen sowie kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft ableiten</li> <li>• fachgerecht über informatische Sachverhalte kommunizieren und bei der Lösung informatischer Probleme kooperieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eigene Medienprodukte durch den sachgerechten Einsatz unterschiedlicher Medientechnik planen, realisieren und veröffentlichen</li> <li>• informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten darstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sach-, situations-, funktions- und adressatengerecht auch mit Informatiksystemen präsentieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verschiedene Informationsdarstellungen mit Hilfe von Inhalt-Form-Struktur-Beziehungen analysieren</li> <li>• Informationen aus unterschiedlichen Medienangeboten erschließen und interpretieren</li> <li>• Entscheidungen bei der Nutzung von Informatiksystemen begründen und Kriterien zur Bewertung informatischer Sachverhalte ableiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des individuellen und gesellschaftlichen Lebens entwickeln</li> <li>• Möglichkeiten und Grenzen von Informatiksystemen beschreiben und in Übereinstimmung mit gesellschaftlichen Normen handeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zu grundlegenden Aspekten von Urheberrecht, Datenschutz, Datensicherheit, Persönlichkeitsrecht und Jugendmedienschutz Stellung nehmen und entsprechend handeln</li> <li>• Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs einschätzen</li> <li>• Gewaltdarstellungen in altersgemäßen Medien vergleichen und ihre Wirkung diskutieren</li> <li>• Gefahren von Spiele- und Computersucht erörtern</li> <li>• Beispiele von Computerkriminalität erläutern und mögliche Prävention beschreiben</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschichtliche Entwicklung</li> <li>• zwischen realer und -medialer Welt unterscheiden</li> <li>• Dateien geeigneten Anwendungsprogrammen zuordnen und bearbeiten</li> <li>• interaktiv und multimedial Internet-angebote gestalten</li> <li>• Suchstrategien gezielt zur Informationsgewinnung anwenden</li> <li>• Informationen auf Inhalt, Struktur, Systematik, Aufbereitung und Präsentation unterscheiden und kritisch beurteilen</li> <li>• Bedeutung einer Nachricht beschreiben und Informationen unterschiedlich darstellen</li> <li>• Begriffe Klasse, Objekt, Attribut und Attributwert definieren und anwenden</li> <li>• Struktur vernetzter Dokumente grafisch darstellen</li> <li>• Informationen in unterschiedlicher Form mithilfe von Informatiksystemen darstellen</li> <li>• Vor- und Nachteile beurteilen</li> <li>• Zusammenhang zwischen Daten und Informationen interpretieren</li> <li>• arithmetische und logische Operationen verwenden</li> <li>• Grundaufbau von Informatiksystemen in bestimmten Alltagsgeräten wiedererkennen</li> <li>• Dateien problemadäquat bezeichnen (Dateinamen)</li> <li>• Dateinamenserweiterungen passenden Anwendungen zuordnen</li> <li>• lokale und globale Netzwerke unterscheiden</li> <li>• in Netzwerken arbeiten</li> <li>• Internetdienste kennen und nutzen</li> <li>• Handlungsvorschriften für das Arbeiten mit Informatiksystemen erfassen, interpretieren und sie schrittweise ausführen</li> <li>• Aufbau von E-Mail- und WWW-Adressen beschreiben und sie auf Korrektheit überprüfen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung auditiver, visueller, audiovisueller und multimedialer Medien für die Kommunikation ableiten</li> <li>• Medienlandschaften beschreiben</li> <li>• über informatische und medienkundliche Inhalte diskutieren</li> <li>• informatische Sachverhalte unter Benutzung von Fachbegriffen mündlich und schriftlich sachgerecht und altersgemäß darstellen</li> <li>• in Projekten bei der Bearbeitung eines informatischen Problems kooperieren, Ablauf und Ergebnisse reflektieren und in einer Dokumentation darstellen</li> <li>• zum Austausch von Informationen und zu kooperativer Arbeit synchrone und asynchrone Kommunikationsmöglichkeiten anwenden</li> <li>• webbasierte Plattformen zum Austausch und zur gemeinsamen Bearbeitung von Dokumenten auswerten</li> <li>• über Erfahrungen mit medialer Kommunikation und Kooperation reflektieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zur Realisierung von Projekten notwendige Techniken fachgerecht auswählen und anwenden</li> <li>• Gestaltungs- und Wirkungs-möglichkeiten von Medienproduktionen nennen und anwenden</li> <li>• Medienprodukte mit zunehmender Selbstständigkeit und Komplexität erstellen</li> <li>• Möglichkeiten zur Veröffentlichung von Medienproduktionen benennen und regionale Möglichkeiten nutzen</li> <li>• Arbeitsabläufe und Handlungsfolgen planen und umsetzen</li> <li>• Sachverhalte hierarchisch anordnen</li> <li>• Baum- und netzartige Strukturen erstellen</li> <li>• Analogien zwischen informatischen Inhalten und deren Anwendungen nutzen</li> <li>• einfache Modelle zu informatischen Sachverhalten beschreiben</li> <li>• Diagramme zum Veranschaulichen von Beziehungen zwischen Objekten der realen Welt erstellen</li> <li>• einfache informatische Werkzeuge zum Erstellen von Diagrammen anwenden</li> <li>• informatische Sachverhalte veranschaulichen</li> <li>• eine Darstellungsform auf der Basis von Kriterien auswählen</li> <li>• Informatiksysteme und Anwendungen unter dem Aspekt der zugrunde liegenden Modellierung betrachten</li> <li>• Änderungen für Attributwerte von Objekten in altersgemäßen Anwendungen durchführen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen präsentieren</li> <li>• unter Anleitung Informationen gewinnen, aufbereiten und sachgerecht nach Gestaltungskriterien präsentieren</li> <li>• Informationen linear oder nichtlinear strukturiert präsentieren</li> <li>• Feedback-Techniken nennen und für Einschätzungen anwenden</li> <li>• Quellen erschließen und darstellen</li> <li>• zielgerichtet die Möglichkeiten der Motivierung und Sensibilisierung durch Präsentationen nutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stärken und Grenzen der Medienarten analysieren</li> <li>• Grundlagen der Codierung von ausgewählten Daten beschreiben</li> <li>• Information, Unterhaltung, Kommentar, Werbung anhand von Kriterien unterscheiden</li> <li>• interaktive Medien als Motivation und aktive Herausforderung verstehen</li> <li>• kritisch mit der Wirkung der Mediengestaltung auseinandersetzen</li> <li>• Medienerlebnisse für kommunikative Prozesse zum Anlass nehmen</li> <li>• Bedeutung und Funktion von Computerspielen erkennen</li> <li>• Suchtpotenzial von Medien begreifen</li> <li>• Fragen zu verschiedenen Informatiksystemen und zu informatischen Verfahren ableiten</li> <li>• Vermutungen über Zusammenhänge und Lösungsmöglichkeiten im informatischen Kontext darstellen</li> <li>• verschiedene Informatiksysteme und informatische Verfahren mit angemessenen Bewertungskriterien einschätzen</li> <li>• auf der Grundlage der erworbenen informatischen Kenntnisse interpretieren</li> <li>• Vorgehensweisen bei der Modellierung begründen</li> <li>• Wahl eines Informatiksystems zur Lösung einer Aufgabe begründen</li> <li>• mit Hilfe ausgewählter Veranschaulichungen elementare Beziehungen erschließen</li> <li>• verschiedene Kriterien der Informationsdarstellung und -strukturierung sowie deren Brauchbarkeit für das eigene Handeln bewerten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wichtige Motive für die Mediennutzung nennen</li> <li>• offene und beschränkte Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten von Medien unterscheiden</li> <li>• Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs diskutieren</li> <li>• Wechsel zwischen virtueller und realer Identität charakterisieren</li> <li>• den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unterschiedlichen Lebensbereichen skizzieren</li> <li>• Vor- und Leitbilder aus Medien bewerten</li> <li>• Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung versteckter Kosten im Mediengebrauch analysieren</li> <li>• kritisch zu Gewaltdarstellungen in Medien Stellung nehmen</li> <li>• Veränderungen des eigenen Handelns durch Informatiksysteme in Schule und Freizeit beschreiben</li> <li>• Auswirkungen der Informatiksysteme auf die Arbeitswelt bewerten</li> <li>• zum Lösen von Aufgaben geeignete Werkzeuge nennen und deren Einsatz begründen</li> <li>• Konsequenzen, die sich aus Schnelligkeit und scheinbarer Anonymität bei elektronischer Kommunikation ergeben, erläutern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wesentliche Grundzüge des Urheber-, Medien- und Persönlichkeitsrechts benennen</li> <li>• rechtliche Grundlagen der freien Meinungsäußerung definieren</li> <li>• Suchtpotenzial von Medien begreifen</li> <li>• Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs diskutieren</li> <li>• unter Beachtung rechtlicher Aspekte zu Gewaltdarstellungen in Medien Stellung nehmen</li> <li>• Rechte Dritter diskutieren und entsprechend handeln</li> <li>• Seriosität und Authentizität von Informationen aus dem Internet anhand von Kriterien beurteilen</li> <li>• an Beispielen beschreiben, wann und wo personenbezogene Daten gewonnen, gespeichert und genutzt werden</li> <li>• Situationen bewerten, in denen persönliche Daten weitergegeben werden</li> <li>• Unsicherheit einfacher Verschlüsselungsverfahren einschätzen</li> </ul>