

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"> • Informationen als gesellschaftliche Ressource und Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen charakterisieren • Informationsquellen sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt erschließen, analysieren und beurteilen • Informationen sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt wiedergeben, auswerten, analysieren und beurteilen • den Zusammenhang von Informationen und Daten darstellen und verschiedene Darstellungsformen von Daten, deren Interpretation bezüglich der Information beschreiben und Operationen auf Daten ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienarten und -genres zur Kommunikation und Kooperation beschreiben • Regeln zur gleichberechtigten, individuellen sowie kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft ableiten • fachgerecht über informatische Sachverhalte kommunizieren und bei der Lösung informatischer Probleme kooperieren 	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Medienprodukte durch den sachgerechten Einsatz unterschiedlicher Medientechnik planen, realisieren und veröffentlichen • informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sach-, situations-, funktions- und adressatengerecht auch mit Informatiksystemen präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Informationsdarstellungen mit Hilfe von Inhalt-Form-Struktur-Beziehungen analysieren • Informationen aus unterschiedlichen Medienangeboten erschließen und interpretieren • Entscheidungen bei der Nutzung von Informatiksystemen begründen und Kriterien zur Bewertung informatischer Sachverhalte ableiten 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des individuellen und gesellschaftlichen Lebens entwickeln • Möglichkeiten und Grenzen von Informatiksystemen beschreiben und in Übereinstimmung mit gesellschaftlichen Normen handeln 	<ul style="list-style-type: none"> • zu grundlegenden Aspekten von Urheberrecht, Datenschutz, Datensicherheit, Persönlichkeitsrecht und Jugendmedienschutz Stellung nehmen und entsprechend handeln • Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs einschätzen • Gewaltdarstellungen in altersgemäßen Medien vergleichen und ihre Wirkung diskutieren • Gefahren von Spiele- und Computersucht erörtern • Beispiele von Computerkriminalität erläutern und mögliche Prävention beschreiben
<ul style="list-style-type: none"> • zwischen realer und medialer Welt unterscheiden • Dateien geeigneten Anwendungsprogrammen zuordnen und diese mit ihnen bearbeiten • Kriterien für die Glaubwürdigkeit von Quellen bei der Bewertung von Medien anwenden • Begriffe Klasse, Objekt, Attribut und Attributwert definieren und anwenden • Datentypen unterscheiden und anwenden • Informationen in unterschiedlicher Form mithilfe von Informatiksystemen darstellen und Vor- und Nachteile der Darstellung beurteilen • Zusammenhang zwischen Daten und Informationen interpretieren • arithmetische und logische Operationen verwenden • wesentliche Hardwarekomponenten durch ihre Kenngrößen charakterisieren • Dateien problemadäquat bezeichnen (Dateinamen) • Dateinamenserweiterungen passenden Anwendungen zuordnen • lokale und globale Netzwerke unterscheiden • in Netzwerken arbeiten • Internetdienste kennen und nutzen • selbstständig neue Anwendungen und Informatiksysteme erschließen • Handlungsvorschriften für das Arbeiten mit Informatiksystemen erfassen, interpretieren und sie ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> • zwischen realer und medialer Welt unterscheiden • Dateien geeigneten Anwendungsprogrammen zuordnen und diese mit ihnen bearbeiten • Kriterien für die Glaubwürdigkeit von Quellen bei der Bewertung von Medien anwenden • Begriffe Klasse, Objekt, Attribut und Attributwert definieren und anwenden • Datentypen unterscheiden und anwenden • Informationen in unterschiedlicher Form mithilfe von Informatiksystemen darstellen und Vor- und Nachteile der Darstellung beurteilen • Zusammenhang zwischen Daten und Informationen interpretieren • arithmetische und logische Operationen verwenden • wesentliche Hardwarekomponenten durch ihre Kenngrößen charakterisieren • Dateien problemadäquat bezeichnen (Dateinamen) • Dateinamenserweiterungen passenden Anwendungen zuordnen • lokale und globale Netzwerke unterscheiden • in Netzwerken arbeiten • Internetdienste kennen und nutzen • selbstständig neue Anwendungen und Informatiksysteme erschließen • Handlungsvorschriften für das Arbeiten mit Informatiksystemen erfassen, interpretieren und sie ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> • zur Realisierung von Projekten notwendige Techniken fachgerecht auswählen und anwenden • Gestaltungs- und Wirkungsmöglichkeiten von Medienproduktionen nennen und anwenden • Kooperationspartner finden und diese in die Erarbeitung von Projekten einbinden • Medienprodukte mit zunehmender Selbstständigkeit und Komplexität erstellen • Möglichkeiten zur Veröffentlichung von Medienproduktionen benennen und regionale Möglichkeiten nutzen • Arbeitsabläufe und Handlungsfolgen planen und umsetzen • Sachverhalte hierarchisch anordnen • Baum- und netzartige Strukturen erstellen • Analogien zwischen informatischen Inhalten und deren Anwendungen nutzen • einfache Modelle zu informatischen Sachverhalten beschreiben • Diagramme zum Veranschaulichen von Beziehungen zwischen Objekten der realen Welt erstellen • einfache informatische Werkzeuge zum Erstellen von Diagrammen anwenden • informatische Sachverhalte veranschaulichen • eine Darstellungsform auf der Basis von Kriterien auswählen • Sachverhalte analysieren und angemessene Modelle erarbeiten • Änderungen für Attributwerte von Objekten in altersgemäßen Anwendungen durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen präsentieren • selbstständig Informationen gewinnen, verarbeiten und sachgerecht nach Gestaltungskriterien präsentieren • Informationen linear oder nichtlinear strukturiert präsentieren • zur Entwicklung einer Feedback-Kultur beitragen • Quellen erschließen und darstellen • zielgerichtet rhetorische, mimische und gestische Gestaltungsmöglichkeiten in Präsentationen einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Codierung von ausgewählten Daten beschreiben • Mediengestaltung analysieren • Wirkungsabsichten von Medien unter Berücksichtigung von Kriterien der Mediengestaltung werten • Bedeutung und Funktion von Computerspielen erkennen • Medien als Sozialisationsinstanz begreifen • informatisches Wissen nutzen, um Fragen zu komplexen Problemstellungen abzuleiten • Vermutungen über Zusammenhänge und Lösungsmöglichkeiten im informatischen Kontext darstellen • verschiedene Informatiksysteme und informatische Verfahren mit angemessenen Bewertungskriterien einschätzen • auf der Grundlage der erworbenen informatischen Kenntnisse interpretieren • Vorgehensweisen bei der Modellierung begründen • die Wahl eines Informatiksystems zur Lösung einer Aufgabe begründen • mit Hilfe ausgewählter Veranschaulichungen elementare Beziehungen erschließen • verschiedene Kriterien der Informationsdarstellung und -strukturierung sowie deren Brauchbarkeit für das eigene Handeln bewerte 	<ul style="list-style-type: none"> • kritisch den Mediengebrauch als Erklärungsmuster gesellschaftlicher Probleme und Prozesse reflektieren • Möglichkeiten der Manipulation von Medien in Bezug auf die Wirkungsabsichten analysieren • Vor- und Leitbilder aus Medien bewerten • Berufsbilder im Medienbereich beschreiben • Wichtigkeit der eigenen Medienkompetenz für seinen zukünftigen Beruf einschätzen • Veränderungen der Berufswelt durch die Entwicklung der Medien reflektieren • virtuelle und reale Geld- und Warengeschäfte analysieren • Macht und den Einfluss der Medien auf Politik und Gesellschaft ableiten • mit Hilfe von Werkzeugen seine eigene Meinungsäußerung darstellen • Notwendigkeit der journalistischen Sorgfaltspflicht einschätzen • Veränderungen des eigenen Handelns durch Informatiksysteme in Schule und Freizeit beschreiben • Auswirkungen der Informatiksysteme auf die Arbeitswelt bewerten • zum Lösen von Aufgaben geeignete Werkzeuge nennen und deren Einsatz begründen • Konsequenzen, die sich aus Schnelligkeit und scheinbarer Anonymität bei elektronischer Kommunikation ergeben, erläutern 	<ul style="list-style-type: none"> • wesentliche Richtlinien für Handeln aus dem Urheber-, Medien- und Persönlichkeitsrecht ableiten • Medien als Sozialisationsinstanz begreifen • kritisch den Mediengebrauch als Erklärungsmuster gesellschaftlicher Probleme und Prozesse reflektieren • Rechte Dritter diskutieren und entsprechend handeln • Seriosität und Authentizität von Informationen aus dem Internet anhand von Kriterien beurteilen • an Beispielen beschreiben, wann und wo personenbezogene Daten gewonnen, gespeichert und genutzt werden • Situationen bewerten, in denen persönliche Daten weitergegeben werden • Unsicherheit einfacher Verschlüsselungsverfahren