

Wesentliche Inhalte im Fach DIGITALE GRUNDBILDUNG

Gültig für den Lehrplan 2023, also ab dem Schuljahr 2026/27 für die gesamte Unterstufe.

1. Klasse (5. Schulstufe)

Kompetenzbereich: Orientierung

Kompetenzen:

- Das Prinzip von Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe an digitalen Geräten beschreiben.
- Unterschiede zwischen digitalen und analogen Technologien beschreiben.

Kompetenzbereich: Information

Kompetenzen:

- Die Funktionsweise von Suchmaschinen erklären und Beispiele nennen.
- Personalisierte Suchroutinen bewerten.
- Internetrecherchen durchführen und Informationsqualität einschätzen.
- Informationen mit digitalen Geräten speichern und bearbeiten

Kompetenzbereich: Kommunikation

Kompetenzen:

- Digitale Zusammenarbeit mithilfe geeigneter Software verantwortungsvoll umsetzen.
- Digitale Kommunikations- und Kollaborationstools sinnvoll einsetzen.

Software:

- Microsoft Teams
- Microsoft OneNote

Kompetenzbereich: Produktion

Kompetenzen:

- Algorithmen verstehen, ausführen und formulieren.
- Texte und Präsentationen strukturieren und präsentieren.

Software:

- Scratch
- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint

Kompetenzbereich: Handeln

Kompetenzen:

- Hardware-Komponenten eines Computers benennen und deren Zusammenspiel erklären.
- Mediennutzung und deren historische Entwicklung beschreiben.
- Hilfesysteme zur Problemlösung nutzen.



2. Klasse (6. Schulstufe)

3. Klasse (7. Schulstufe)

Kompetenzbereich: Orientierung

Kompetenzen:

- Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für verschiedene Gruppen und Kontexte berücksichtigen.
- Einsatz von künstlicher Intelligenz in Software- und physischen Systemen erklären.
- Chancen und Risiken der personalisierten Mediennutzung analysieren.
- Auswirkungen von digitalen Technologien auf den Alltag.

Kompetenzbereich: Information

Kompetenzen:

- Vor- und Nachteile personalisierter Suchroutinen für Individuum und Gesellschaft erklären.
- Informationssuche selbstständig planen und durchführen, geeignete Quellen nutzen und kritisch hinterfragen.
- Muster in Diagrammen und Grafiken erkennen und zur Vorhersage nutzen.

Kompetenzbereich: Kommunikation

Kompetenzen:

- Funktionsweise cloudbasierter Systeme erklären.
- Kompromisse zwischen Informationsveröffentlichung und Datenschutz beschreiben. -
- Digitale Projekte kollaborativ umsetzen
- Eigene digitale Identität reflektiert gestalten und digitale Reputation schützen.

Software:

- Canva
- Microsoft OneNote

Kompetenzbereich: Produktion

Kompetenzen:

- Elemente des Computational Thinkings anwenden und in Programmiersprache umsetzen.
- Eigene Medienprodukte auf Barrierefreiheit prüfen.

Software:

MakeCode mit Microbit

Kompetenzbereich: Handeln

Kompetenzen:

- Chancen und Risiken von Computersystemen im Alltag erkennen.
- Ökologische Aspekte der Digitalisierung (Energie, Rohstoffe) erkennen.
- Geräte und Inhalte vor Schadsoftware schützen.



4. Klasse (8. Schulstufe)

- o Grenzen und Möglichkeiten von Künstlicher Intelligenz
- o Daten erfassen, filtern, sortieren und darstellen Tabellenkalkulation
- Umgang und Aufbau einer Datenbank
 Gefahren der Erhebung, Auswertung und Verknüpfung von Daten
- Online-Zusammenarbeit kennenlernen und anwenden cloudbasierte Systeme sinnvoll verwenden und auf kritische Faktoren achten
- Einfache Algorithmen programmieren Lösungswege in einer Programmiersprache umsetzen
- Die Normativität von digitalen Technologien (z.B: Filterblase) und Medieninhalten (FakeNews, Deep-Fakes) erkennen und diese durchbrechen.
- o Bildmanipulation Bildbearbeitung
- Textverarbeitung: formale Gestaltung von großen Dokumenten (Formatvorlagen, Inhaltsverzeichnis, Abbildungsverzeichnis, etc.