

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 zentrale gesellschaftliche Ressource und Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen charakterisieren; • Informationsquellen sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt erschließen, benennen, 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 dargestellten 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, 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"> • Medien Kategorien zuordnen und beschreiben • Dateien Anwendungsprogrammen zuordnen und diese mit ihnen bearbeiten • interaktiv und multimedial gestaltete Internetangebote nutzen • Informationen aus Suchmaschinen entnehmen • die Begriffe Information, Nachricht und Daten unterscheiden • Begriffe Objekt, Attribut und Attributwert anwenden • Pixel- und Vektorgrafiken verwenden und unterscheiden • Baumstrukturen beschreiben • Informationen in unterschiedlicher Form mithilfe von Informatiksystemen darstellen und Vor- und Nachteile der Darstellung beurteilen • das EVA-Prinzip als grundlegendes Arbeitsprinzip von Informatiksystemen erläutern • Komponenten eines Informatiksystems der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe zuordnen • Daten speichern und Arten der Speichermedien unterscheiden • in Verzeichnissbäumen navigieren und diese sachgerecht verändern • mit Dateien arbeiten und sie in Verzeichnissen verwalten • Dateien problemadäquat bezeichnen (Dateinamen) • lokale und globale Netzwerke unterscheiden und in ihnen arbeiten • Internetdienste kennen und nutzen • Aufbau von E-Mail- und WWW-Adressen beschreiben und sie auf Korrektheit überprüfen 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen • Umgang mit Medien aus eigener Lebenswelt beschreiben • Regeln zum Informationsaustausch beschreiben • über informatische und medienkundliche Inhalte diskutieren • informatische Sachverhalte unter Benutzung von Fachbegriffen mündlich und schriftlich sachgerecht und altersgemäß darstellen • in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme altersgemäß kooperieren sowie den Verlauf und die Ergebnisse von informatischen Arbeitsprozessen in einer Dokumentation sachgerecht und altersgemäß beschreiben • Internetdienste, E-Mail und Chat zum Austausch von Informationen anwenden • webbasierte Plattformen zum Austausch und zur gemeinsamen Bearbeitung von Dokumenten auswerten • Vor- und Nachteile verwendeter Werkzeuge benennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Arten der Medienproduktionen benennen • Vorgehensweisen der Bild-, Ton- und Textgestaltung beschreiben • Medienprodukte mit zunehmender Selbstständigkeit und Komplexität erstellen • Möglichkeiten zur Veröffentlichung von Medienproduktionen benennen und regionale Möglichkeiten nutzen • vorgegebene Handlungsabläufe ausführen • hierarchische Anordnungen beschreiben • informationstechnische Bestandteile in Anwendungen erkennen • einfache Modelle zu informatischen Sachverhalten beschreiben • Grafiken zum Veranschaulichen von Beziehungen zwischen Objekten der realen Welt erstellen • einfache informatische Werkzeuge zum Erstellen von Grafiken anwenden • eine Darstellungsform unter Berücksichtigung einfacher Regeln und Normen auswählen • Objekte in Informatiksystemen identifizieren und Attribute und deren Werte erkennen • Änderungen für Attributwerte von Objekten in altersgemäßen Anwendungen durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen präsentieren • Bestandteile und Phasen einer Präsentation beschreiben und aufbereitete Inhalte darstellen • Informationen linear strukturiert präsentieren • Feedbackregeln benennen und Einschätzungen über Feedback-Methoden wiedergeben • Quellen nennen • zielgerichtet die Möglichkeiten der Motivierung und Sensibilisierung durch Präsentationen beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • Merkmale und Besonderheiten einzelner Medienarten nennen • ausgewählte medien-spezifische Symbole, Zeichensysteme und Codes beschreiben • zwischen inhaltlich-formalen Merkmalen, visuellen und akustischen Gestaltungsmöglichkeiten unterscheiden • Sachverhalte durch Erkennen und Abgrenzen in einzelne Bestandteile zerlegen • Wirkung der Mediengestaltung an Beispielen beschreiben • Bedeutung und Funktion von Computerspielen erkennen • Gefahren eines unkritischen Mediengebrauchs erkennen • Fragen zu verschiedenen Informatiksystemen und zu informatischen Verfahren ableiten • Vor- und Nachteile verschiedener Informatiksysteme und informatischer Verfahren nennen • informatische Argumentationen nachvollziehen • Informationsdarstellung und -strukturierung hinsichtlich ihrer Eignung bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> • eigenen Mediengebrauch beschreiben • Individualität und Gruppenzwang beim Mediengebrauch erläutern • Möglichkeiten der Manipulation von Medien nennen • Vor- und Leitbilder aus Medien bewerten • offene und versteckte Kosten beim Mediengebrauch nennen • eigene Erfahrungen im Umgang mit Informatiksystemen beschreiben • zum Lösen von Aufgaben geeignete Werkzeuge nennen und deren Einsatz begründen • Umgangsformen bei elektronischer Kommunikation beachten und die Persönlichkeitsrechte anderer achten • Konsequenzen, die sich aus Schnelligkeit und scheinbarer Anonymität bei elektronischer Kommunikation ergeben, erläutern 	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten und Risiken der Datenspeicherung benennen • Gefahren eines unkritischen Mediengebrauchs erkennen • Eigentumsrechte an digitalen Werken auswerten • Persönlichkeitsrechte anderer achten • Notwendigkeit einer verantwortungsvollen Nutzung von Informatiksystemen erkennen • Möglichkeiten der Manipulation von Daten beschreiben • an Beispielen potenzielle Gefahren bei der Nutzung digitaler Medien erkennen