

Schulinternes Curriculum für das Fach ITG (Informationstechnische Grundbildung) im Jahrgang 5 [Stand 07/2025]

| Lfd. Nr. | Themen | Konkrete Inhalte | Fachspezifische Kompetenzen |
|----------|-------------------------------|--|--|
| 5.1 | Mein Medienplatz | <ul style="list-style-type: none"> • Hardware • Software • EVA-Prinzip | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • können grundlegende Hardware-Komponenten eines Computers (Monitor, Tastatur, Maus, Prozessor, Speicher, Anschlüsse) benennen und deren Funktionen erklären. • schließen externe Geräte (USB-Stick, Kopfhörer) korrekt an. • kennen den Unterschied zwischen Hard- und Software. • können einfache Programme starten und grundlegende Funktionen nutzen. • können das EVA-Prinzip anhand einfacher Beispiele (z.B. Taschenrechner, Computerprogramm, KI-Anwendung) erklären. • ordnen Geräte und Prozesse den drei Phasen Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe korrekt zu. • entwickeln einfache Abläufe (z.B. in Texten oder als Schaubild), die das EVA-Prinzip darstellen. |
| 5.2 | Mein Passwort, mein Geheimnis | <ul style="list-style-type: none"> • Was ist ein Passwort? • Wie merke ich mir Passwörter? • Sichere Passwörter • mein eigenes sicheres Passwort fürs Schulportal <p>Überpfügung 1: Einloggen und Orientieren im Schulportal</p> | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • erklären, was ein Passwort ist und welche Funktion es beim Schutz von Daten und Benutzerkonten hat. • Entwickeln Strategien, um sich sichere Passwörter zu merken. • Unterscheiden sichere und unsichere Passwörter • erstellen sich ein eigenes sicheres Passwort unter Berücksichtigung gängiger Sicherheitsregeln fürs Schulportal • verwenden ihr selbst erstelltes sicheres Passwort für den Zugang zum Schulportal • können sich im Schulportal orientieren (Kacheln, Finden von Stundenplan, Vertretungsplan, Kursheft, usw.) |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| 5.3 | Fit am Arbeitsplatz | <ul style="list-style-type: none"> • SchulMoodle: Orientierung und Nutzung • Vertiefung des Medienplatzes in SchulMoodle • Tastatur kennen lernen • Tastatur schreiben lernen • Bedeutung und Funktion von Desktop, Taskleiste, Startmenü • Speichern von Dateien (Ort und Name der Datei) • Wiederfinden von Dateien (Standard-Speicherorte: Dokumente, Bilder, Downloads) • Speichern der Dateien in SchulMoodle • Unterschied docx und pdf • Dateiformate und ihre Zuordnung (.docx, pdf, jpg usw.) • Dateisymbole deuten <p>Überprüfung 2: Tastaturkenntnisse, Dateien in SchulMoodle abspeichern, herunterladen und zur Weiterarbeit öffnen</p> | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • navigieren sicher im SchulMoodle, finden Kursmaterialien und nutzen grundlegende Funktionen, wie das Hoch- und Herunterladen von Dateien. • erkennen und benennen zentrale Bedienelemente der Benutzeroberfläche (Desktop, Taskleiste, Startmenü) und nutzen diese Orientierung am digitalen Arbeitsplatz. • kennen grundlegende Tastaturfunktionen, setzen diese gezielt ein und verbessern schrittweise ihre Schreibfertigkeit im 10-Finger-System. • speichern Dateien unter sinnvollen Namen an geeigneten Speicherorten ab und finden sie selbstständig wieder. • unterscheiden gängige Dateiformate, deuten zugehörige Dateisymbole korrekt und wählen das passende Format für eine bestimmte Aufgabe aus. |
| 5.4 | Posten, chatten, teilen – aber richtig! | <ul style="list-style-type: none"> • Netiquette im Netz • Emoji-Einsatz • respektvolles Verhalten in Gruppenchats • Privatsphäre im Chat: Was gebe ich von mir preis? • Gruppendruck und Mobbing in Chats • Umgang mit Kettenbriefen, Spam und Fake-Nachrichten • Teilen von Inhalten, Fotos und Videos • Altersfreigabe und AGBs: Was ist erlaubt in welchem Alter? • Künstliche Intelligenz in sozialen Medien und Messengern | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Regeln für höfliches und respektvolles Verhalten in digitalen Kommunikationsräumen • reflektieren die Wirkung von Emojis, Sprache und Formulierungen im digitalen Austausch und erkennen, wie Missverständnisse im Chat entstehen können. • erkennen Gefahren wie Gruppendruck, Kettenbriefe, Spam und Cybermobbing in digitalen Kommunikationsformen und wissen, wie sie sich Hilfe holen können. • bewerten, welche persönliche Informationen, Bilder und Videos im Netz und in Chats geteilt werden dürfen • erlangen eine Vorstellung von künstlicher Intelligenz. • erkennen grundlegende Chancen und Risiken dieser Technologien. |

Hinweis: In der 5. Klasse wird ITG innerhalb der Lernzeit angeboten. Die Lerngruppen wechseln innerhalb des Halbjahres. Die Förderstufe und gymnasiale Stufe werden zusammen unterrichtet.

Schulinternes Curriculum für das Fach ITG (Informationstechnische Grundbildung) im Jahrgang 6 [Stand 07/2025]

| Lfd. Nr. | Themen | Konkrete Inhalte | Fachspezifische Kompetenzen |
|----------|--|---|---|
| 6.1 | Zwischen Medienkompetenz und Internetabhängigkeit | <ul style="list-style-type: none"> • Definition Medienkompetenz • Gebote und Verbote im Netz • eigene Nutzung reflektieren • Sucht: Definition, Anzeichen, Hilfe | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • verstehen den Begriff Medienkompetenz • können die Bedeutung eines verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Medien beschreiben. • kennen wichtige Gebote und Verbote im Internet, wie den Schutz der eigenen Dateien und den respektvollen Umgang miteinander. • reflektieren ihr eigenes Medien- und Internetnutzungsverhalten kritisch • erkennen Anzeichen von Internetabhängigkeit. • können grundlegende Definitionen und Ursachen von Suchtverhalten erläutern. • wissen, welche Hilfsangebote und Unterstützungswege es bei Problemen mit übermäßiger Mediennutzung gibt. |
| 6.2 | Präsentieren leicht gemacht – Gestaltung, Quellen, Vortrag | <ul style="list-style-type: none"> • Funktionen in Power Point • optimiertes Recherchieren (Kindersuchmaschinen, Google, Wikipedia) • Bewertung der Suchmaschinen-Ergebnisse (KI Antworten, Ranking der Ergebnisse, bezahlte Anzeigen) • Gestaltungs-Hacks • Angaben von Internetquellen (grundlegende wissenschaftlicher Standard beachten) • Bildbenutzung und CC-Lizenzen • Vortrag üben und verbessern <p>Lernkontrolle 1: Präsentation und Vortrag mit Fachbezug (ca. 10 min)</p> | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • bedienen grundlegende Funktionen von Power Point. • gestalten und strukturieren Präsentationen ansprechend. • führen zielgerichtete und altersgerechte Recherchen durch. • bewerten Suchergebnisse kritisch, indem sie Unterschiede zwischen organischen Treffern, bezahlten Anzeigen und KI-generierten Antworten erkennen und einschätzen können. • wenden grundlegende Regeln zur Quellenangabe an. • bereiten einen Vortrag vor, üben diesen und verbessern ihr Präsentationstechniken. |

| | | | |
|-----|---------------------------------|---|--|
| 6.3 | Die Welt der Computer verstehen | <ul style="list-style-type: none"> • Definition Algorithmen • Algorithmen im Alltag • Zählen wie ein Computer – Binärzahlen • geheime Botschaft – Computersprache <p>Lernkontrolle 2: Computersprache (SchulMoodle-Abgabe)</p> | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • verstehen, wie Algorithmen als Schritt-für-Schritt-Anleitungen funktionieren. • erkennen und benennen Beispiele für Algorithmen im Alltag • verstehen das Binärsystem als Grundprinzip der Computerzählweise. • können einfache Zahlen in das Binärsystem umwandeln. • verstehen, wie Informationen in Form von Codierungen mit 0 und 1 übertragen und verarbeitet werden. |
| 6.4 | Sicher durchs Netz | <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Internetsicherheit • Persönliche Daten schützen • Wiederholung Verhaltensregeln in sozialen Medien und Chats • Betrügerische E-Mails und Phishing • Fake News und falsche Informationen • Nutzung von sicheren Webseiten (https vs. http) • Bedeutung von Sicherheitssoftware (Antivirus, Updates) • Urheberrecht: Musik, Filme <p>Lernkontrolle 3: Präsentation und Vortrag über einen Themenaspekt erstellen und halten oder eigene Fake News erstellen</p> | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • wissen, wie sie ihre persönlichen Daten im Netz schützen können. • beachten Verhaltensregeln für den sicheren Umgang mit sozialen Medien und Chats. • unterscheiden zwischen echten und falschen Informationen (Fake News). • können Quellen auf ihre Vertrauenswürdigkeit prüfen. • können eine Bilder_Rückwärtssuche machen, um die ursprüngliche Quelle des Bildes herauszufinden. • verstehen die Bedeutung von sicheren Webseiten (https) und Sicherheitssoftware. • wissen, warum regelmäßige Updates wichtig sind, um das digitale Endgerät und die eigenen Daten zu schützen. |

Schulinternes Curriculum für das Fach ITG (Informationstechnische Grundbildung) im Jahrgang 7 [Stand 07/2025]

| Lfd. Nr. | Themen | Konkrete Inhalte | Fachspezifische Kompetenzen |
|----------|--|---|--|
| 7.1 | Code Abenteuer: Programmieren mit Scratch | <ul style="list-style-type: none"> • Grundfunktionen der Programmierumgebung, Blöcke und Bedienung kennenlernen • eigene Figuren auswählen und erste Befehle ausprobieren • Figuren mit Pfeiltasten oder Mausklick steuern • einfache Schleifen, Bedingungen und Ereignisse nutzen • Dialoge, Szenenwechsel, einfache Spielmechaniken programmieren • Kombination von Bewegung, Sound und Grafik • einfache Programmierfehler erkennen und korrigieren • ein eigenes Spiel erstellen: Planung, Umsetzung und Reflexion des Projektes, Erarbeitung von Funktionen eines interessanten Computerspiels <p>Lernkontrolle 1: Eigenes Scratch-Projekt entwickeln und präsentieren</p> | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die Grundfunktionen der visuellen Programmiersprache Scratch • können grundlegende Programmierblöcke sicher anwenden. • wählen eigene Figuren und Bühnenbilder aus. • setzen einfache Befehle zur Bewegung und Interaktion um. • programmieren Figurensteuerung mit Tastatur oder Maus und nutzen dabei Ereignisse zur gezielten Reaktion auf Benutzereingaben. • verwenden einfache Programmierstrukturen wie Schleifen, Bedingungen und Ereignisse, um Abläufe in einem Programm zu steuern. • kombinieren grafische Elemente, Bewegung und Sound • planen, erstellen und reflektieren ein eigenes Scratch-Spielprojekt |
| 7.2 | Sicher durchs Netz | <ul style="list-style-type: none"> • Merkmale von Fake News und Manipulationstechniken • Strategien zur Überprüfung von Informationen im Netz • Deepfakes und manipulierte Medien: Funktionsweise von Deepfake-Technologie und Einsatzbereiche • Erkennungsmöglichkeit und Umgang mit Falschinformationen • einfache Verschlüsselungsverfahren (z.B. Caesar-Verschlüsselung) • Bedeutung von Verschlüsselung für sichere Kommunikation | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • erkennen typische Merkmale von Fake News und digitalen Manipulationstechniken • nutzen Strategien zur Überprüfung der Glaubwürdigkeit von Online-Quellen (Faktencheck, Quellenvergleiche, Bildrecherche) • beschreiben die Funktionsweisen von Deepfakes • entwickeln Handlungskompetenzen im Umgang mit Falschinformationen • erklären die Grundlagen einfacher Verschlüsselungsverfahren (Caesar-Verschlüsselung) und verstehen deren Bedeutung |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Passwörtern und Zwei-Faktor-Authentifizierung • Risiken durch Datenweitergabe und Profilbildung im Internet • Verhaltensregeln für WLAN, Clouds, öffentliche Geräte • automatisierte Systeme und Künstliche Intelligenz: Beispiele für KI im Alltag, Chancen, Risiken und Auswirkungen auf Datenschutz und Meinungsbildung | <p>für digitale Sicherheit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen Schutzmaßnahmen, wie den sicheren Umgang mit Passwörtern und Zwei-Faktor-Authentifizierung • reflektieren die Risiken der Datenweitergabe und Profilbildung im Internet und entwickeln im optimalen Fall ein Bewusstsein für Datensparsamkeit • benennen Chancen und Risiken von Künstlicher Intelligenz und automatisierten Systemen, insbesondere im Hinblick auf Datenschutz und Meinungsbildung |
| 7.3 | Medienwerkstatt: Texte, Bilder und KI entdecken | <ul style="list-style-type: none"> • Funktionen in Word: Tabs, Zeilenwechsel, Abschnittswechsel. Einfügen von Bildern, • Formatierungen mit Word • automatische Rechtschreiberkennung bei Word • Bildernutzung: lizenzfreie Bilder, Bilder mit KI erstellen • Formulierung von Prompts <p>Lernkontrolle 2: Steckbrief einer berühmten historischen Figur (Fachbezug zu Geschichte)</p> | <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> • nutzen grundlegende Funktionen von Word, wie Tabs, Zeilen- und Abschnittswechsel, zur strukturierten Gestaltung von Texten. • fügen gezielt Bilder in Word-Dokumenten ein. • wenden verschiedene Formatierungsmöglichkeiten an (Schriftart, -größe, Absätze, Hervorhebungen). • nutzen die automatische Rechtschreiberkennung sinnvoll. • kennen Regeln zur Nutzung von Bildern im Internet. • nutzen geeignete Quellen für lizenzfreie Bilder (pixabay, pexels, Google CC-Bildersuche) • verstehen die Grundlagen KI-gestützter Bildererstellung • erstellen einen strukturiert, sachlichen Steckbrief zu einer historischen Persönlichkeit, um sich auf das spätere Schreiben des eigenen Lebenslaufs vorzubereiten. |