

## vernetzt - Servicematerial

2. Klasse		online Material		Grundkompetenzen		Anmerkungen
Seite SB	Inhalt/Detail	Aufgaben Schulbuch	Kopiervorlagen (KV) können z.B. zur Überprüfung oder als Selbstkontrolle eingesetzt werden	Code SB	O: Orientierung I: Information K: Kommunikation P: Produktion H: Handeln T): Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge (G): Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien (I): Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung	In der E-Book-Ausgabe dieses Schulbuches wurden auf einigen Seiten Fehlerkorrekturen bereits vorgenommen. Diese sind in den Anmerkungen kursiv dargestellt.
10	<b>Dein Alltag wird immer digitaler</b> DS besprechen SuS bearbeiten DS bearbeiten	1,2, 3, 4b,c im Unterricht 4a HÜ	KV 1 Dein Alltag wird immer digitaler		O(I): an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogem das eigene Leben, die Gesellschaft oder die Umwelt verändert; erkennen, dass Medien und Technologien nie neutral sind	Ergänzung zum Absatz 3 "Digitalisierung": Man kann heute auch sein Ticket als QR-Code in der App vorzeigen. Die Aufgaben sollen mit einem Textverarbeitungsprogramm bearbeitet werden. Sollten SuS damit nicht vertraut sein, kann man auf Inhalte der 1. Klasse (Kap. 2) zurückgreifen.
12	<b>Mein PC Arbeitsplatz</b> DS anhand Aufgabe 1-4 erarbeiten	1-4 im Unterricht 5 HÜ	KV 2 PC Arbeitsplatz KV 3 richtig sitzen		H: Anwendungsbereich: digitaler Arbeitsplatz	
18	<b>Ohne Software kein Nutzen</b> DS besprechen Aufgabe 1b und das Rätsel könnte man sofort bearbeiten, die anderen Aufgaben später	1, 2,3a,4 im Unterricht 3b HÜ		6bv4yw Zuordnungsrätsel zu EVA	O(I): an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogem das eigene Leben, die Gesellschaft oder die Umwelt verändert [...] O(G): geeignete Software (auch freie Software) auswählen und bedienen, um unterschiedliche Aufgaben auszuführen H(T): darstellen, wie Hardware und Software als System zusammenarbeiten, um Aufgaben zu bewältigen	Die Aufgaben verlangen Vorkenntnisse in Word und Internet. Sollten SuS damit nicht vertraut sein, kann man auf Inhalte der 1. Klasse (Kap. 2 und 6) zurückgreifen. Letzter Satz in Aufgabe 4 : Wie lauten die nächstgrößeren Präfixe nach Kilo, Mega, Giga und Tera? Anhand des Berufsbildes "Fachinformatiker:in" kann man Bereiche der Kompetenz O(I) erörtern.
22	<b>Das Netzwerk in der Schule</b> DS anhand der Aufgaben 1,2 erarbeiten	1-3 im Unterricht	KV 8 Netzwerk in der Schule		H(G): aufzeigen, wie digitale Kommunikation zur Beteiligung an gesellschaftlichen Diskurs- und Entscheidungsprozessen genutzt werden kann	<i>Statt Server-Client-Modell sollte immer der Ausdruck Client-Server-Modell verwendet werden.</i> Rote Box S. 22: <i>Statt Internet World Wide Web</i> Die KV könnte zur Ergebnissicherung eingesetzt werden.
30	<b>Die eigene Medienbiografie</b> DS anhand der Aufgaben 1-3 erarbeiten	1-3, 5 im Unterricht 4 HÜ	KV 10 Medienbiografie	i4r8bn Medienverhalten Jugendlicher	O(I): an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogem das eigene Leben, die Gesellschaft oder die Umwelt verändert; erkennen, dass Medien und Technologien nie neutral sind O: Anwendungsbereiche: Veränderung des Einkaufsverhaltens, Onlinespiele	
36	<b>EXTRA: Tippen wie ein Profi</b> DS anhand der Aufgaben und S.226 bearbeiten	1-3 HÜ		2zx6hj Teste deine Tippsgeschwindigkeit	H: Anwendungsbereich: digitaler Arbeitsplatz	Sollte das Erlernen des 10-Finger-Systems in einer unverbindlichen Übung angeboten werden, kann man diese Seiten fächerübergreifend einbauen. Sonst kann man sie den SuS als grundlegende Übung für zu Hause empfehlen.
52	<b>Jeder Urheber hat Rechte</b> Einstieg über Aufgabe 1 DS bearbeiten	1-4 im Unterricht	KV 17 Urheberrecht	3wj716 Creative Commons	(I): Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, [...]), benennen, erklären und anwenden	
70	<b>Präsentationen</b> DS besprechen				P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	Beim Besprechen dieser Einführungsseite kann man gleich eruieren, welche Kenntnisse in diesem Bereich bei den SuS bereits vorhanden sind.
84	<b>Objekte und Folienübergänge animieren</b> DS erarbeiten	1-4 im Unterricht 5 HÜ			P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	Diese Seiten knüpfen an die in der ersten Klasse erarbeiteten Einheiten an.
86	<b>Audio einbinden</b> DS erarbeiten	1-3 im Unterricht 4, 5 HÜ		8e4574 Datenbanken für Geräusche und Musik	P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	
88	<b>Videos einbinden</b> DS erarbeiten	1-3 im Unterricht 4, 5 HÜ		i27x2g Bildatenbank	P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	
90	<b>Links einfügen</b> Einstieg über Aufgabe 1 DS erarbeiten	1,2,5 im Unterricht 3, 5 HÜ			P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	
92	<b>Speichern, Drucken und Veröffentlichen</b> DS anhand von Aufgabe 1,2 erarbeiten	1-4a im Unterricht 4c,6 HÜ		93ck8r Präsentation gestalten	P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen Anwendungsbereich: digitaler Arbeitsplatz	
94	<b>Den Vortrag gut vorbereiten</b> DS bearbeiten	1-6 im Unterricht und als HÜ	KV 25b Stichworte KV 27b Rückmeldung KV 28a Präsentation und Handout		P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen Anwendungsbereich: digitaler Arbeitsplatz	

## vernetzt - Servicematerial

96	<b>Die Präsentation</b> DS bearbeiten	1c,2 im Unterricht, 1a,b,3 HÜ	KV 22b, 23b Pecha Kucha KV 27b Rückmeldung		P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen Anwendungsbereich: digitaler Arbeitsplatz	Lässt sich gut fächerübergreifend einsetzen.
98	<b>TRAINING: Präsentationen</b> Aufgaben soweit erarbeitet lösen				P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen Anwendungsbereich: digitaler Arbeitsplatz	Eignet sich als Überprüfung; z.B. könnte man einen Open-Book-Test durchführen.
100	<b>EXTRA: Sprechendes Klassenfoto</b> DS erarbeiten	1-4 im Unterricht	KV 24b Bei Bildern erlaubt		P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	Diese Seiten können als Vorlage für projektorientierten Unterricht dienen. Gleichzeitig stellen sie eine Ergebnissicherung dar.
102	<b>EXTRA: Ein Rundgang durch unsere Schule</b> DS erarbeiten	1-4 im Unterricht	KV 24c Bei Bildern erlaubt		P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	Diese Seiten können als Vorlage für projektorientierten Unterricht dienen. Gleichzeitig stellen sie eine Ergebnissicherung dar.
106	<b>Tabellenkalkulation</b> DS besprechen				I(T): Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und darstellen	
130	<b>TRAINING: Tabellenkalkulation</b>	1-3 im Unterricht			I(T): Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und darstellen	Anhand der Aufgaben 1- 3 eruieren, wie sehr die SuS mit Excel vertraut sind. Gegebenenfalls die Inhalte aus der 1. Klasse (S. 108-S.114) bearbeiten.
116	<b>Zahlen passend formatieren</b> Einstieg mit Aufgabe 1 und Abb.1 DS erarbeiten	1-4 im Unterricht 5,6 HÜ			I(T): Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und darstellen	Die Bedingte Formatierung (S. 118/119) kann man leistungsdifferenziert einsetzen.
120	<b>Werte sortieren</b> DS anhand der Aufgaben 1 und 2 erarbeiten	1,2 4 im Unterricht 3,5,6 HÜ		8t96n8 Tabelle sortieren	I(T): Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und darstellen	Statt der in Aufgabe 2 vorgeschlagenen Adressenliste kann auch die Liste aus dem online-Material verwendet werden
122	<b>Formeln und absolute Adressierung</b> DS anhand von Aufgabe 1 und Abb.1 erarbeiten	1,3 im Unterricht 4 HÜ	KV 32 Excel-Begriffe erklären		I(T): Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und darstellen	
124	<b>Excel-Funktionen erleichtern die Arbeit</b> DS erarbeiten	1-3 im Unterricht 4 HÜ	KV 33 Kennwerte und Boxplot		I(T): Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und darstellen	KV 33 könnte man in der 8. Schulstufe zum fächerübergreifenden Unterricht mit Mathematik einsetzen. Die Seite "Zeitberechnung" könnte man als Zusatzarbeit für Interessierte leistungsdifferenziert verwenden.
128	<b>Tabellen verknüpfen und ausdrucken</b> Einstieg anhand Abb.1 und Aufgabe 1 DS bearbeiten	1,2 im Unterricht 4 HÜ			I(T): Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und darstellen	
130	<b>TRAINING: Tabellenkalkulation</b> Erarbeitete Aufgaben lösen				I(T): Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und darstellen I: Anwendungsbereich: Organisation; (visuelle) Darstellung von Daten	Eignet sich als Überprüfung; z.B. könnte man einen Open-Book-Test durchführen.
140	<b>Bilder, Sounds und Videos</b> DS als Einstieg in die Thematik besprechen				P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	
142	<b>Zeichnen mit GIMP</b> Einstieg über Aufgabe 1 DS erarbeiten	1,2 im Unterricht 3,4 HÜ	KV 37 Zeichentools		P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	Für fächerübergreifenden Unterricht geeignet
144	<b>Pixel und Datei-Formate</b> S. 144 anhand von Abb.2 besprechen S. 145 erarbeiten	1,2 im Unterricht 3 HÜ			P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	
146	<b>Bilder einfügen und bearbeiten</b> DS bearbeiten	1,2,3 im Unterricht 4,5 HÜ			P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	S. 148/149 könnte leistungsdifferenziert eingesetzt werden. Für fächerübergreifenden Unterricht geeignet
148	<b>Farben verändern und Filter nutzen</b> DS anhand von Abb.1 bearbeiten	1-3 im Unterricht 4 HÜ	KV 38 Filter in Gimp		O(I): an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder die Umwelt verändert; erkennen, dass Medien und Technologien nie "neutral" sind P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	Anhand des Berufsbildes "Fotograf:in" kann man Bereiche der Kompetenz O(I) erörtern.
150	<b>Bildbereiche markieren und bearbeiten</b> Einstieg über Abb. 1 DS bearbeiten	1,2 im Unterricht 3,4 HÜ	KV 39 Bildbearbeitungswerkzeuge		P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	S. 152/153 Bildbearbeitung für Fortgeschrittene könnte leistungsdifferenziert eingesetzt werden.

## vernetzt - Servicematerial

154	<b>Sounds mit Audacity</b> Einstieg über Abb.1 und Aufgabe 1 DS erarbeiten	1,2,3 im Unterricht 4 HÜ	KV 40 Audacity KV 41 Effekte mit Audacity		O(I): an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder die Umwelt verändert; erkennen, dass Medien und Technologien nie "neutral" sind P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	Aufgabe 4 und S. 156-159 Soundbearbeitung eignen sich für Leistungs differenzierung. Sie können auch in einer höheren Schulstufe unterrichtet werden. Anhand des Berufsbildes "Mediengestalter:in in Bild und Ton" kann man Bereiche der Kompetenz O(I) erörtern.
160	<b>Training: Bilder, Sounds und Videos</b> Aufgaben soweit erarbeitet lösen				P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	Eignet sich als Überprüfung; z.B. könnte man einen Open-Book-Test durchführen.
162	<b>EXTRA: Stop-Motion-Filme</b> DS anhand der Aufgaben bearbeiten	1-5 im Unterricht Vorbereitungen HÜ	KV 43 Stop-Motion-Film		P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	projektorientierter Unterricht: Klassenprojekt Man könnte auch einzelne Gruppen am Film, andere an der Hörgeschichte arbeiten lassen.
164	<b>EXTRA: Eine Hörgeschichte erstellen</b> DS anhand der Aufgaben bearbeiten	1-4 im Unterricht Vorbereitungen HÜ			P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	projektorientierter Unterricht: Klassenprojekt Man könnte auch einzelne Gruppen am Film, andere an der Hörgeschichte arbeiten lassen.
166	<b>EXTRA: Kunstunterricht am Computer</b> DS anhand der Aufgaben bearbeiten	1-5 im Unterricht Vorbereitungen HÜ			P(I): visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren; Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen	fächerübergreifender Unterricht mit Bildnerischer Erziehung
170	<b>Internet</b> DS besprechen				H: Anwendungsbereich: digitaler Arbeitsplatz	
172	<b>Einen Browser nutzen</b> Einstieg über Abb1 bzw. andere Icons ==> DS besprechen	1,2,3,5,6 im Unterricht 4 HÜ		2w6xx9 Zuordnungs-rätsel Browser	I(T): beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden	Bei Aufgabe 4 könnte man statt eines Plakats evtl. eine ppt-Präsentation zur Wiederholung der Arbeit mit Präsentationsprogrammen erstellen. Das World Wide Web ist ein System aus vielen Webservern, die über (Hyper-)Links miteinander verbunden sind.
174	<b>Suchen und Finden im Internet</b> Einstieg anhand Abb1 und Aufgabe1, KV44==> DS bearbeiten	1-3 im Unterricht 4 HÜ	KV 44, 45 Suchen und finden im Netz		I(T): beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden	KV 45 und Aufgabe 4 könnten zur Ergebnissicherung genutzt werden. Rote Box S. 175: <i>Internet ist durch World Wide Web zu ersetzen.</i>
176	<b>So funktioniert das Internet</b> DS besprechen	1-3 im Unterricht 4 HÜ	KV 46 So funktioniert das Internet	7gj4fv Kreuzwort-rätsel Internet	I(T): beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden K(T): darstellen, wie Informationen in kleinere Teile zerlegt, als Pakete durch mehrere Geräte über Netzwerke und das Internet übertragen und am Zielort wieder zusammengesetzt werden	KV 46, das Kreuzworträtsel und Aufgabe 4 könnten zur Ergebnissicherung genutzt werden.
178	<b>Informationen auswerten und bewerten</b> DS anhand der Aufgaben 1,2 erarbeiten	1,2,3c,d im Unterricht		nw6c8i Faktenchecker-Dienste	K(G): Kommunikationsmedien nach ihrer Verwendung unterscheiden und Einflüsse auf das eigene Lebensumfeld und die Gesellschaft aufzeigen; Möglichkeiten der Meinungsbildung und Manipulation beschreiben	Die Kopiervorlagen sind für fächerübergreifenden Unterricht geeignet.
180	<b>HTML-Die Sprache des Internets</b> Seite 180 besprechen	1,2 im Unterricht	KV 48 Eine HTML-Seite gestalten	3wd86t HTML-Code schreiben und editieren	O(I): an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder die Umwelt verändert; erkennen, dass Medien und Technologien nie "neutral" sind I(T): beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden P(T): darstellen, wie Programme Daten speichern und verarbeiten, indem sie Zahlen und andere Symbole zur Darstellung von Informationen verwenden	Das Verlinken von Seiten ebenso wie Aufgabe 3 könnte leistungs differenziert eingesetzt werden. S. 180: <i>Sir Timothy John Berners-Lee</i> Anhand des Berufsbildes "Webdesigner:in" kann man Bereiche der Kompetenz O(I) erörtern.
182	<b>E-Mails empfangen und versenden</b> Einstieg mit Aufgabe 1a-c ==> DS erarbeiten	1-3 im Unterricht 4 HÜ			I(T): beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden	
184	<b>Soziale Netzwerke</b> DS bearbeiten	1-4,5b im Unterricht 5,6 HÜ	KV 49,50 Soziale Netzwerke	s792dz Privatsphäre-Einstellungen	K(I): den Begriff "Social Media" erklären und verstehen, welche Interessen anbietende Unternehmen haben K(G):Kommunikationsmedien nach ihrer Verwendung unterscheiden und Einflüsse auf das eigene Lebensumfeld und die Gesellschaft aufzeigen; Möglichkeiten der Meinungsbildung und Manipulation beschreiben K: Anwendungsbereich: Geschäftsmodelle von Social Media-Diensten, Nutzung von persönlichen und personenbezogenen Informationen	
186	<b>Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken</b> DS anhand von Aufgabe 1 und den Abb. 1-3 besprechen	1,2,4,5 im Unterricht 3 HÜ	KV 51 Selbstdarstellung		K(I): den Begriff "Social Media" erklären und verstehen, welche Interessen anbietende Unternehmen haben K: Anwendungsbereich: Fake News, Darstellung und Realität (Manipulation) und dahinterliegende Interessen	Hier ist noch als Ergänzung das Originalbild zum "geschönten" Bildausschnitt in Abb3. 

## vernetzt - Servicematerial

188	<b>Netiquette und Cybermobbing</b> Einstieg über Aufgabe 1 DS bearbeiten	1-3, 5b im Unterricht 4, 5a HÜ	KV 52 10 Gebote der Computerethik	mk54vq Hassbot-schaften	O(I): an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder die Umwelt verändert; erkennen, dass Medien und Technologien nie neutral sind	Mit diesem Thema sollte man sehr sensibel umgehen. Bei Eigenbetroffenheit einzelner SuS wäre es günstig, mit einem(r) Beratungslehrer:in Kontakt aufzunehmen.
190	<b>Gefahren im Netz</b> Einstieg über Aufgabe 1 DS bearbeiten	1-3,5b,6b im Unterricht 4,5a,6a HÜ	KV 53 Chat-Abkürzungen	gj65vw Saferinternet	K: Anwendungsbereiche: Geschäftsmodelle von Social Media-Diensten, Nutzung von persönlichen und personenbezogenen Informationen, Betrug im Internet	Aufgabe 5 verlangt sensiblen Umgang der Lehrperson.
192	<b>Die eigenen Daten schützen</b> DS anhand der Aufgaben 1,2 besprechen	1,2,3c,4 im Unterricht 3a,b,5 HÜ	KV 54 Eigene Daten schützen		K: Anwendungsbereich: Phishing	Aufgabe 6 entspricht einer Grundkompetenz der 8. Schulstufe.
198	<b>Lizenzbestimmungen</b> DS anhand von Abb.1 erarbeiten	1,4,5 im Unterricht 2,3 HÜ			I(I): Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, [...]), benennen, erklären und anwenden	
202	<b>Grenzen der Digitalisierung</b> Einstieg über Aufgabe 1 und Abb.1 DS bearbeiten	1-4 im Unterricht		dj5bn6 Spiel: Handycrash	O(G): Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und der Veröffentlichung sowie des Medienkonsums analysieren H: Anwendungsbereich: nachhaltiger Umgang mit digitalen Technologien	
204	<b>TRAINING: Internet</b> erarbeitete Aufgaben lösen				I(T): beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden	Eignet sich als Überprüfung; z.B. könnte man einen Open-Book-Test durchführen.
208	<b>Programmieren</b> DS besprechen					
210	<b>Programmiersprachen</b> DS besprechen	1-3 im Unterricht			O(I): an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder die Umwelt verändert; erkennen, dass Medien und Technologien nie neutral sind I(T): beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden	Anhand des Berufsbildes "Programmierer:in" kann man Bereiche der Kompetenz O(I) erörtern.
214	<b>Scratch installieren und kennenlernen</b> DS erarbeiten	1-3 im Unterricht	KV 58 Scratch kennenlernen		P(T): unter Nutzung einer geeigneten Entwicklungsumgebung einfache Programme erstellen, diese testen und debuggen (Fehler erkennen und beheben)	
neue Seiten	<b>Computersysteme sollen für alle einfach bedienbar sein</b> DS besprechen 4. Absatz anhand Abb. Tastatur S.226 + Aufgabe 1	1-4 im Unterricht			O(T): Möglichkeiten bewerten, wie die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit von Technologieprodukten für unterschiedliche Bedürfnisse von Nutzer:innen und Nutzern verbessert werden kann O: Anwendungsbereich: Sensibilisierung für sprachliche, sensorische und motorische Einschränkungen bei der Nutzung digitaler Medien H: Anwendungsbereich: Erkennen von technischen Problemen in der Nutzung von digitalen Geräten	Dieses Kapitel ist noch nicht im Buch, aber für die Neuauflage bereits konzipiert. Es wird online zur Verfügung gestellt
neue Seiten	<b>Ethische Aspekte</b> DS besprechen	1,2,4 im Unterricht			O(T): Möglichkeiten bewerten, wie die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit von Technologieprodukten für unterschiedliche Bedürfnisse von Nutzer:innen und Nutzern verbessert werden kann O(I): an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder die Umwelt verändert; erkennen, dass Medien und Technologien nie neutral sind	Dieses Kapitel ist noch nicht im Buch, aber für die Neuauflage bereits konzipiert. Es wird online zur Verfügung gestellt Aufgabe 4 passt in eine höhere Schulstufe, nachdem man "Künstliche Intelligenz" besprochen hat.