

Jahrgangsstufe 5		Zeit: 8 Stunden
Unterrichtsvorhaben	5.1 Begegnung mit der digitalen Welt	
Inhaltsfelder Inhaltliche Schwerpunkte	Übergeordnete Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	
IF: Informationen und Daten • Informationsgehalt von Daten IF: Informatiksysteme • Anwendung von Informatiksystemen IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft(!) • Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt	Argumentieren (A) • ... formulieren Fragen zu einfachen informatorischen Sachverhalten • ... äußern Vermutungen zu informatorischen Sachverhalten auf der Basis von Alltagsvorstellungen oder Vorwissen • ... erläutern mögliche Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen • ... begründen die Auswahl eines Informatiksystems Darstellen und Interpretieren (DI) • ... beschreiben einfache Darstellungen von informatorischen Sachverhalten • ... stellen informatische Sachverhalte in geeigneter Form dar Kommunizieren und Kooperieren (KK) • ... beschreiben einfache informatische Sachverhalte unter Verwendung von Fachbegriffen sachgerecht • ... kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme	

Konkretisierte Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	Schulinterne Unterrichtsgestaltung
• ...erläutern den Datenbegriff anhand von Beispielen aus ihrer Erfahrungswelt (A) • ... erläutern den Zusammenhang und die Bedeutung von Information und Daten (A) • ... interpretieren ausgewählte Daten als Informationen im gegebenen Kontext (DI) • ... benennen Beispiele für Informatiksysteme aus ihrer Erfahrungswelt (DI) • ... beschreiben an Beispielen die Bedeutung von Informatiksystemen in der Lebens- und Arbeitswelt (KK) • ... benennen an ausgewählten Beispielen Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen auf ihrer Lebens- und Erfahrungswelt (A/KK)	• ..., indem sie die Leitfrage „Was ist Informatik?“ mithilfe ihrer eigenen Erfahrungen und Eindrücke aus ihrer Lebenswelt in Kleingruppen erarbeiten. • ..., indem sie ihre eigenen Informationen, Daten und deren Wert in der digitalen Welt kennen und schützen. • ..., indem sie Leitfragen gestützt Informationen aus digitalen Medien und dem Internet entnehmen und bewerten. • ..., indem sie konkrete Beispiele erarbeiten, welche Informatiksysteme im Alltag im Allgemeinen zum Einsatz kommen. • ..., indem sie konkrete Beispiele erarbeiten, welche Informatiksysteme in ihrem Alltag zum Einsatz kommen. • ..., indem sie die Auswirkungen von Informatiksystemen ihren Alltag erkennen, benennen und konkrete Beispiele erklären können. Die SuS erkennen die Entwicklung von Informatiksystemen. (Früher und heute)
Weitere Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen	
-	
Lernmittel und Medien	
Tablet mit Tastatur und Stift, Laptop, Smartboard, Internet, Lehrbuch (Starke Seiten Informatik 5/6 Ausgabe Nordrhein-Westfalen)	
Leistungserwartung/Lernprodukt	
Digitales Profil bei und mit IServ erstellen	

Medienkompetenzen
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Verbraucherbildung
Medienwahrnehmung, -analyse, -nutzung und -sicherheit
Bildung für nachhaltige Entwicklung
Ziel 12 der Agenda 2023: Nachhaltige/r Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen
Berufsorientierung
Die SuS ... • ... können eigene Interessen und Fähigkeiten benennen. • ... können unterschiedliche Tätigkeiten in einem technischen Beruf benennen

Jahrgangsstufe 5		Zeit: 10 Stunden
Unterrichtsvorhaben	5.2 Umgang mit Informatiksystemen	
Inhaltsfelder Inhaltliche Schwerpunkte		Übergeordnete Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...
IF: Information und Daten • Informationsgehalt von Daten IF: Informatiksysteme (!) • Aufbau und Funktionsweise von Informatiksystemen • Anwendung von Informatiksystemen IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft • Informationssysteme in der Lebens- und Arbeitswelt		Argumentieren (A) • ... äußern Vermutungen zu informatorischen Sachverhalten auf der Basis von Alltagsvorstellungen oder Vorwissen • ... begründen die Auswahl eines Informatiksystems. Kommunizieren und Kooperieren (KK) • ... beschreiben einfache informatische Sachverhalte unter Verwendung von Fachbegriffen sachgerecht. • ... kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme. • ... dokumentieren gemeinsamen ihren Arbeitsprozess und ihre Ergebnisse auch mithilfe digitaler Werkzeuge • .. setzen bei der Bearbeitung einer informatischen Problemstellung geeignete digitale Werkzeuge zum kollaborativen Arbeit ein.

Konkretisierte Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	Schulinterne Unterrichtsgestaltung
• ... interpretieren ausgewählte Daten als Information im gegebenen Kontext (DI), • ... erläutern Einheiten von Datenmengen (A/KK), • ... benennen Grundkomponenten von Informatiksystemen und beschreiben ihre Funktion (DI), • ... beschreiben das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe (EVA-Prinzip) als grundlegendes Prinzip der Datenverarbeitung (DI), • ... erläutern Prinzipien der strukturierten Dateiverwaltung (A), • ... setzen Informatiksysteme zur Kommunikation und Kooperation ein (KK) • ... benennen an ausgewählten Beispielen Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen auf ihre Lebens- und Erfahrungswelt (A/KK)	• ..., indem sie Informatiksysteme als diese erkennen. • ..., indem sie den Unterschied von kb, mb, gb und tb erklären. • ..., indem sie anhand ausgewählter Grundkomponenten (z.B. Speichermedien) deren Einsatz benennen und beschreiben können. • ..., indem sie verschiedene Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabegeräte erkennen und deren Funktion beschreiben. • ..., indem sie Notizen-, Schreib-, Präsentations- oder Tabellenkalkulationsprogramme nutzen. • ..., indem sie mit einem Informatiksystem (z.B. PC und Tablet) im Unterricht kooperativ arbeiten und Kommunikationsstrukturen nutzen (z.B. IServ) • ..., indem sie den Einsatzzweck sowie den Funktionsumfang eines Smartphones oder Tablets erkennen.
Weitere Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen	
-	
Lernmittel und Medien	
Tablet mit Tastatur und Stift, Laptop, Smartboard, Internet, Lehrbuch (Starke Seiten Informatik 5/6 Ausgabe Nordrhein-Westfalen)	

Leistungserwartung/Lernprodukt
Lernerfolgsüberprüfung innerhalb eines Datenverarbeitungsprogramms (z.B. Office) Benennen und unterscheiden Grundkomponenten, Speicherkapazitäten und Speichermedien. Erkennen und benennen EVA-Geräte. Erläutern den Einsatzzweck sowie die Funktionen von mobilen Endgeräten.
Medienkompetenzen
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
Verbraucherbildung
Informationsbeschaffung und -bewertung
Bildung für nachhaltige Entwicklung
Ziel 9 der Agenda 2023: Industrie, Innovation und Infrastruktur durch einen verbesserten Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien
Berufsorientierung
Die SuS ... • ... lernen notwendige Kompetenzen für digitale Tätigkeiten kennen. (z.B. Umgang mit Office) • ... kennen verschiedene digitale Arbeitsplätze in der Familie und in dem Umfeld.

Jahgangsstufe 5		Zeit: 12 Stunden
Unterrichtsvorhaben	5.3 Datenbewusstsein schaffen - Richtig Speichern und Strukturieren	
Inhaltsfelder Inhaltliche Schwerpunkte		Übergeordnete Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...
IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft • Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt • Datenbewusstsein • Datensicherheit und Sicherheitsregeln		Argumentieren (A) • ... formulieren Fragen zu einfachen informatorischen Sachverhalten • ... äußern Vermutungen zu informatorischen Sachverhalten auf der Basis von Alltagsvorstellungen oder Vorwissen • ... erläutern mögliche Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen • ... begründen Regeln zur Datensicherheit und Sicherheitsregeln Modellieren und Implementieren (MI) • ... erstellen eigene Ordnerstrukturen • ... können zwischen privaten und öffentlichen Ordnern unterscheiden (IServ) Darstellen und Interpretieren (DI) • ... beschreiben einfache Regeln zum Schutz von persönlichen Daten • ... erkennen Konsequenzen bei Missachtung von Regeln zur Datensicherheit Kommunizieren und Kooperieren (KK) • ... beschreiben einfache Sachverhalte zur Datensicherheit unter Verwendung von Fachbegriffen sachgerecht • ... kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme

Konkretisierte Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	Schulinterne Unterrichtsgestaltung
• ... erkennen Probleme bei der Nutzung von digitalen Informationen. • ... erläutern Nutzen und Risiken beim Umgang mit eigenen und fremden Daten auch im Hinblick auf Speicherorte. (A) • ... beschreiben Maßnahmen zum Schutz von Daten mithilfe von Informatiksystemen. (A) • ... beschreiben den Prozess der Digitalisierung und die unmittelbaren Auswirkungen auf ihre Lebens- und Erfahrungswelt. (DI) • ... beschreiben anhand von ausgewählten Beispielen die Verarbeitung und Nutzung personenbezogener Daten. (DI) • ... beschreiben Maßnahmen zum Schutz von Daten mithilfe von Informatiksystemen (A) • ... erkennen die Notwendigkeit einer strukturierten Dateiablage	• ..., indem sie gemeinsam erarbeiten, dass digitale Daten (z.B.: Bilder) ohne Zustimmung des Besitzers verbreitet werden können. • ..., indem sie gemeinsam konkrete Beispiele aus ihrer Lebenswelt finden, die die Wichtigkeit des Schutzes von privaten Daten beschreibt. • ..., indem sie Regeln zur Datensicherheit kennenlernen (z.B.: kein Anklicken von Links in E-Mails). • ..., indem sie Regeln zur Datenweitergabe kennenlernen (z.B.: keine Weitergabe von persönlichen Informationen in öffentlichen Netzwerken). • ..., indem sie erkennen, dass Missachtung der Regeln (im Schulalltag) zu Mobbing-Situationen führen kann. • ..., indem sie personalisierte Ordnerstrukturen erstellen und Dateien thematisch sortiert in den Ordnern abspeichern.
Weitere Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen	
-	
Lernmittel und Medien	
Tablet mit Tastatur und Stift, Laptop, Smartboard, Internet, Lehrbuch (Starke Seiten Informatik 5/6 Ausgabe Nordrhein-Westfalen)	
Leistungserwartung/Lernprodukt	
Erstellen von Ordnerstrukturen (z.B.: Datensicherheit, Netiquette, u.a.) Speichern von Daten im richtigen Format (*.doc, *.jpeg, u.a.) und in den richtigen Ordnern (siehe oben)	
Medienkompetenzen	
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	

Verbraucherbildung

- Medienwahrnehmung, -analyse, -nutzung und -sicherheit
 - Personalisierte Werbung im Vergleich zu allgemeingeschalteter Werbung mit und durch Cookies
- Datenschutz und Urheberrechte, Verwertung privater Daten

Bildung für nachhaltige Entwicklung

Ziel 12 der Agenda 2023: Nachhaltige/r Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen

Berufsorientierung

Die SuS ...

- ... erlernen fachpraktische Kompetenzen im Unterricht.

Jahrgangsstufe 5		Zeit: 10 Stunden
Unterrichtsvorhaben	5.4 Alltägliche Abläufe und Algorithmen	
Inhaltsfelder Inhaltliche Schwerpunkte	Übergeordnete Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	
IF: Algorithmen Algorithmen und algorithmischen Grundkonzepte	Argumentieren (A) ... äußern Vermutungen zu informatischen Sachverhalten auf der Basis von Alltagsvorstellungen oder Vorwissen, ... bewerten ein Ergebnis einer informatischen Modellierung. Modellieren und Implementieren (MI) ... erstellen informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten, ... überprüfen Modelle und Implementierungen Darstellen und Interpretieren (DI) ... beschreiben einfache Darstellungen von informatischen Sachverhalten, ... stellen informatische Sachverhalte in geeigneter Form dar, ... interpretieren informatische Darstellungen. Kommunizieren und Kooperieren (KK) ... beschreiben einfache Darstellungen von informatorischen Sachverhalten, ... kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme ... strukturieren gemeinsam eine Lösung für ein informatisches Problem.	

Konkretisierte Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	Schulinterne Unterrichtsgestaltung
• ... formulieren zu Abläufen aus dem Alltag eindeutige Handlungsvorschriften (DI), • ... führen Handlungsvorschriften schrittweise aus (MI), • ... identifizieren in Handlungsvorschriften Anweisungen und algorithmischen Grundstrukturen Sequenz, Verzweigung und Schleife (MI), • ... überprüfen die Wirkungsweise eines Algorithmus durch zielgerichtetes Testen (MI),	• ..., indem sie alltägliche Handlungen in Handlungsschritte zerlegen und einen Ablaufplan erstellen. • ..., indem sie Handlungsvorschriften erkennen und schrittweise mit einem Ablaufplan ausführen. • ..., indem sie Handlungsvorschriften erkennen und in algorithmischen Grundstrukturen zerlegen und anwenden. • ..., indem sie Handlungsvorschriften und Handlungen nach einem Ablaufplan ausführen und zielgerichtet auf deren Wirkungsweise und Funktionsweise testen.
Weitere Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen	
-	
Lernmittel und Medien	
Tablet mit Tastatur und Stift, Laptop, Smartboard, Internet, Lehrbuch (Starke Seiten Informatik 5/6 Ausgabe Nordrhein-Westfalen)	
Leistungserwartung/Lernprodukt	
Erstellen von Handlungsvorschriften und Ablaufplänen zu ausgewählten Themen. (z.B. Fenster öffnen, Schultasche packen etc.)	
Medienkompetenzen	
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	

Verbraucherbildung
Onlinehandel und soziale Medien
Bildung für nachhaltige Entwicklung
Ziel 12 der Agenda 2023: Nachhaltige/r Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen
Berufsorientierung
Die SuS ... • ... können die notwendigen Kompetenzen für die Umsetzung von z.B. Schul- und Unterrichtsprojekten reflektieren, in Form von SuS Feedback. • ...erlernen soziale Kompetenzen im Unterricht.

Jahrgangsstufe 6		Zeit: 10 Stunden
Unterrichtsvorhaben	5.4 - 6.1 Programmieren (mit Scratch)	
Inhaltsfelder Inhaltliche Schwerpunkte	Übergeordnete Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	
IF: Algorithmen Algorithmen und algorithmischen Grundkonzepte	Argumentieren (A) ... erläutern mögliche Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen, Modellieren und Implementieren (MI) ... erstellen informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten, ... implementieren informatische Modelle unter Verwendung algorithmischer Grundstrukturen, ... überprüfen Modelle und Implementierungen. Darstellen und Interpretieren (DI) ... beschreiben einfache Darstellungen von informatischen Sachverhalten, ... stellen informatische Sachverhalte in geeigneter Form dar, ... interpretieren informatische Darstellungen. Kommunizieren und Kooperieren (KK) ... kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der Bearbeitung einfacher informatischer Probleme, ... strukturieren gemeinsam eine Lösung für ein informatisches Problem, ... dokumentieren gemeinsam ihren Arbeitsprozess und ihre Ergebnisse auch mithilfe digitaler Werkzeuge.	

Konkretisierte Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	Schulinterne Unterrichtsgestaltung
• ... formulieren zu Abläufen aus dem Alltag eindeutige Handlungsvorschriften (DI), • ... führen Handlungsvorschriften schrittweise aus (MI), • ... identifizieren in Handlungsvorschriften Anweisungen und algorithmischen Grundstrukturen Sequenz, Verzweigung und Schleife (MI), • ... implementieren Algorithmen in einer visuellen Programmiersprache (MI) • ... überprüfen die Wirkungsweise eines Algorithmus durch zielgerichtetes Testen (MI), • ... benennen an ausgewählten Beispielen Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen auf ihre Lebens- und Erfahrungswelt (A/KK)	• ..., indem sie den Prozess des Zähneputzens modellieren und im Klassenraum „als Roboter“ präsentieren und (Programmier-) Schleifen als solche identifizieren. • ..., indem sie Handlungsanweisungen für Figuren in Scratch programmieren (Taucher, Sterntaler). • ..., indem sie ihre eigenen Programmierungen testen, reflektieren und überarbeiten. • ..., indem sie ihre Programmierung mit bekannten Computerspielen vergleichen und den Umfang der Programmierung abschätzen.
Weitere Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen	
Programmieren mit Scratch/ Scratch Junior und CodeCombat, Stationenlernen Scratch (Siehe IServ – gedruckt im Fachschaftsschrank)	
Lernmittel und Medien	
Tablet mit Tastatur und Stift, Laptop, Smartboard, Internet, Lehrbuch (Starke Seiten Informatik 5/6 Ausgabe Nordrhein-Westfalen)	
Leistungserwartung/Lernprodukt	
Laufzettel Stationenlernen mit klaren Bewertungskriterien	
Inklusion	
Das Stationenlernen Scratch liegt in vereinfachter Sprache vor.	
Medienkompetenzen	

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Verbraucherbildung

Wertschätzung vom geistigen Eigentum

Bildung für nachhaltige Entwicklung

Ziel 9 der Agenda 2023: Industrie, Innovation und Infrastruktur durch einen verbesserten Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien

Berufsorientierung

Die SuS ...

- ... programmieren in einer digitalen Arbeitswelt
- ... lesen von Programmablaufplänen (PAP) in unternehmerischen Strukturen

Jahrgangsstufe 6		Zeit: 10 Stunden
Unterrichtsvorhaben	6.2 Roboter	
Inhaltsfelder Inhaltliche Schwerpunkte		Übergeordnete Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...
IF: Automaten und künstliche Intelligenz • Aufbau und Wirkungsweise einfacher Automaten IF: Informatik, Mensch und Gesellschaft • Informatiksysteme in der Lebens- und Arbeitswelt		Argumentieren (A) • ..., erläutern mögliche Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen, • ..., begründen die Auswahl eines Informatiksystems. Modellieren und Implementieren (MI) • ..., erstellen informatische Modelle zu gegebenen Sachverhalten, • ..., überprüfen Modelle und Implementierungen. Darstellen und Interpretieren (DI) • ..., beschreiben einfache Darstellungen von informatischen Sachverhalten, • ..., stellen informatische Sachverhalte in geeigneter Form dar, Kommunizieren und Kooperieren (KK) • ..., beschreiben einfache informatische Sachverhalte unter Verwendung von Fachbegriffen sachgerecht, • ..., dokumentieren gemeinsam ihren Arbeitsprozess und ihre Ergebnisse auch mithilfe digitaler Werkzeuge.

Konkretisierte Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	Schulinterne Unterrichtsgestaltung
• ..., erläutern die Funktionsweise eines Automaten aus ihrer Lebenswelt (A), • ..., stellen Abläufe in Automaten graphisch dar (DI), • ..., beschreiben an Beispielen die Bedeutung von Informatiksystemen in der Lebens- und Arbeitswelt (KK), • ..., benennen an ausgewählten Beispielen Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen auf ihre Lebens- und Erfahrungswelt (A/KK),	• ..., indem sie den Einsatz von Lego Boost Robotern üben. • ..., indem sie einfache Programmierung zur Entwicklung von Lösungsstrategien anwenden. • ..., indem sie einfache programmierspezifischer Probleme erkennen und lösen können. • ..., indem sie den Einsatz von Automaten mit Blick auf die Gesellschaft reflektieren.
Weitere Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen	
Programmieren der Roboter; Aufbau erfolgt bereits im Voraus	
Lernmittel und Medien	
Tablet, Lego-Boost-Roboter-Sets	
Leistungserwartung/Lernprodukt	
Abfahren einer vorgegebenen Aufgabenstrecke mit Hilfe der Programmierung eines Roboters	
Inklusion	
Die Programmierung mit den Lego-Boost-Robotern erfolgt mit Piktogrammen.	

Verbraucherbildung
Veränderung von Betrieb- und Produktionsstrukturen durch den Einsatz von automatisiertem Prozesse
Bildung für nachhaltige Entwicklung
Ziel 9 der Agenda 2023: Industrie, Innovation und Infrastruktur Einschätzung der Rolle von Automaten in der Gesellschaft sowie deren Auswirkung auf den Arbeitsmarkt
Berufsorientierung
Die SuS ... • ... programmieren in einer digitalen Arbeitswelt • ... lesen von Programmablaufplänen (PAP) in unternehmerischen Strukturen

Jahrgangsstufe 6		Zeit: 10 Stunden
Unterrichtsvorhaben	6.3 Automaten und künstliche Intelligenz	
Inhaltsfelder Inhaltliche Schwerpunkte	Übergeordnete Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	
IF: Automaten und künstliche Intelligenz – Aufbau und Wirkungsweise einfacher Automaten – Maschinelles Lernen mit Entscheidungsbäumen	Argumentieren (A) • äußern Vermutungen zu informatischen Sachverhalten auf der Basis von Alltagsvorstellungen oder Vorwissen, • ..., erläutern mögliche Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen (künstliche Intelligenz), Darstellen und Interpretieren (DI) • ..., beschreiben einfache Darstellungen von informatischen Sachverhalten, Kommunizieren und Kooperieren (KK) • kooperieren in verschiedenen Formen der Zusammenarbeit bei der	
Konkretisierte Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler ...	Schulinterne Unterrichtsgestaltung	

Die Schülerinnen und Schüler • erläutern die Funktionsweise eines Automaten aus ihrer Lebenswelt (A), • stellen Abläufe in Automaten graphisch dar (DI), • benennen Anwendungsbeispiele künstlicher Intelligenz aus ihrer Lebenswelt (A), • stellen das Grundprinzip eines Entscheidungsbaumes enaktiv als ein Prinzip des maschinellen Lernens dar (DI),	• ..., indem sie ihnen bekannte Automaten (Fahrkartenautomat, Kaffeemaschine, Verkehrsampel) aus ihrer unmittelbaren Lebenswelt benennen. • ..., indem sie ihnen bekannte künstliche Intelligenzen (CHAT GPT, Bots, AI) aus ihrer unmittelbaren Lebenswelt benennen
Weitere Hinweise, Vereinbarungen und Absprachen	
https://www.bpb.de/mediathek/video/301948/kuenstliche-intelligenz-kindgerecht-erklart/ https://www.youtube.com/watch?v=ChQoXWHdXwA logo Erklärung	
Lernmittel und Medien	
IT2School Karten, Finden von KI im Alltag, Kleingruppen	
Leistungserwartung/Lernprodukt	
Digitale Collage zum Thema KI (Gefahren und Nutzen) erstellen.	
Verbraucherbildung	
Kritische Auseinandersetzung mit künstlicher Intelligenz. Erkennen von Gefahren im digitalen Zeitalter.	

Bildung für nachhaltige Entwicklung

Ziel 9 der Agenda 2023: Industrie, Innovation und Infrastruktur

Berufsorientierung

Die SuS ...

- ... erkennen Nutzen und Gefahren von künstlicher Intelligenz im Alltag und Beruf