

5. In Anlage 1 Vierter Teil Z 2 lit. c (Pflichtgegenstände und verbindliche Übungen bei Führung eines Schwerpunktes, der dem ökonomischen und lebenskundlichen (einschließlich praxisbezogenen) Schwerpunktbereich zuzuordnen ist) wird in der betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*10)}“

6. In Anlage 1 Vierter Teil Z 2 lit. d (Pflichtgegenstände und verbindliche Übungen bei Führung eines Schwerpunktes, der dem musisch-kreativen Schwerpunktbereich zuzuordnen ist) wird in der betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*10)}“

7. In Anlage 1 Vierter Teil Z 2 lit. e (Pflichtgegenstände und verbindliche Übungen ohne Führung eines Schwerpunktes) wird in der betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*10)}“

8. In Anlage 1 Vierter Teil Z 2 werden nach Fußnote *8 folgende Fußnoten *9 und *10 angefügt:

„*9) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).

*10) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

9. In Anlage 1 Sechster Teil (Lehrpläne der einzelnen Unterrichtsgegenstände) Abschnitt B (Verbindliche Übung) wird nach der Verbindlichen Übung Berufsorientierung folgende Verbindliche Übung Digitale Grundbildung eingefügt:

„DIGITALE GRUNDBILDUNG

Bildungs- und Lehraufgabe:

Digitale Grundbildung umfasst digitale Kompetenz, Medienkompetenz sowie politische Kompetenzen. Diese sind – vor dem Hintergrund der zunehmenden Bedeutung von Medien und der über Medien vermittelten Wirklichkeit für die Gesellschaft – grundlegend für die Bildung junger Menschen.

Digitale Kompetenz, Medienkompetenz sowie politische Kompetenzen bedingen bzw. ergänzen einander. Sie haben das Ziel eines informierten, souveränen und verantwortlichen Umgangs mit Medien und Technik durch mündige Bürgerinnen und Bürger in der Demokratie und einer zunehmend von Digitalisierung beeinflussten Gesellschaft. Im Mittelpunkt steht dabei die reflektierte Verwendung von Medien und Technik.

Digitale Kompetenz: Die Vermittlung digitaler Kompetenzen befähigt Schülerinnen und Schüler, auf Basis eines breiten Überblicks über aktuelle digitale Werkzeuge (Hard- und Software) für bestimmte Einsatzszenarien im schulischen, beruflichen sowie privaten Kontext jeweils passende Werkzeuge und Methoden auszuwählen, diese zu reflektieren und anzuwenden.

Der Erwerb von Handlungskompetenzen im Bereich digitaler Technologien erfolgt stets reflektiert und hat dabei auch Voraussetzungen und Folgen, Vor- und Nachteile bzw. gesellschaftliche Auswirkungen des Technikeinsatzes im Blickfeld.

Medienkompetenz ist eine Schlüsselkompetenz. Sie umfasst die Aspekte der Produktion, der Repräsentation, der Mediensprache und der Mediennutzung. Die Vermittlung von Medienkompetenz umfasst die Fähigkeit, Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren. Kritisches und kreatives Denken sind zentrale Aspekte der Medienbildung.

Politische Kompetenzen fördern die Demokratie und die aktive Teilhabe der Bürgerinnen und Bürger. Freie digitale Informations- und Kommunikationsnetze bieten dazu weitreichende kommunikative, soziale und kreative Möglichkeiten, bergen aber auch Risiken und Gefahren für den Einzelnen. Analytische Fähigkeiten ermöglichen ein besseres Verständnis von Demokratie und Meinungsfreiheit sowie die aktive Teilhabe an netzwerkbasierter, medial vermittelter Kommunikation.

Beitrag zu den Aufgabenbereichen der Schule:

Schülerinnen und Schüler wachsen mit digitalen Medien auf und nutzen diese meist unbefangene und vielseitig. Zudem sind zeitgemäße Bildungs- und Arbeitsprozesse ohne die Nutzung digitaler Technologien kaum denkbar, ebenso wenig wie die Teilhabe an unserer Gesellschaft.

Wissen über gesellschaftliche Zusammenhänge strukturiert sich aus der Einsicht, dass gesellschaftliche Entwicklungen unter anderem von der Kommunikation der Menschen untereinander abhängig sind. Dazu bedienen sich diese bestimmter Zeichensysteme und Medien. Zudem ist unser Wissen über die politische Gegenwart auch von den Interpretationen von Menschen (Politiker/innen, Medienmacher/innen etc.) abhängig.

Im Rahmen der Digitalen Grundbildung werden Schülerinnen und Schülern alle notwendigen Kompetenzen vermittelt, um Technologien bewusst, produktiv und reflektiert für die eigene Weiterentwicklung einzusetzen oder in entsprechenden zukunftsträchtigen Berufsfeldern Fuß zu fassen. Dabei ist ethisches Denken und Handeln im politischen, sozialen, wirtschaftlichen, kulturellen und weltanschaulichen Umfeld im Dienste der Förderung von Chancen- und Geschlechtergerechtigkeit anzustreben.

Beiträge zu den Bildungsbereichen:

Sprache und Kommunikation: Digitale Grundbildung ermöglicht Schülerinnen und Schülern, sich selbstwirksam zu erleben, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen, um sich auszudrücken. Darüber hinaus werden Schülerinnen und Schüler befähigt, zielgerichtet und selbstständig Informationen zu suchen, zu finden und diese zu vergleichen und zu bewerten. Sie erlernen den Umgang mit widersprüchlichen Wahrheitsansprüchen in digitalen Medien und beteiligen sich an der demokratischen Kommunikationskultur durch öffentliche Äußerungen unter Verwendung digitaler Technologien.

Mensch und Gesellschaft: Digitale Grundbildung regt Schülerinnen und Schüler dazu an, gesellschaftliche Folgen und ethische Fragen in Bezug auf technische Innovationen zu reflektieren und zu beurteilen. Sie erkennen die Dynamik und Bedeutung von Werten, Normen und unterschiedlichen Interessen für die Nutzung von digitalen Medien und lernen, problematische Inhalte kritisch zu reflektieren. Schülerinnen und Schüler entwickeln ein verantwortungsvolles Verbraucher/innenverhalten durch bewusste Nutzung von Technologien und Medien.

Natur und Technik: Schülerinnen und Schüler erkennen die Wechselwirkung zwischen Natur, Technik und Gesellschaft und erwerben moralische und ethische Kompetenz zur Abschätzung von Technikfolgen und für die Auswirkungen menschlichen Tuns. Weiters erlangen sie Grundkenntnisse zu Bestandteilen und Funktionsweise unterschiedlicher digitaler Geräte und deren Einsatzmöglichkeiten. Digitale Grundbildung steigert die Problemlösekompetenz bei Schülerinnen und Schülern.

Kreativität und Gestaltung: Digitale Grundbildung eröffnet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich über digitale Medien und mit digitalen Medien kreativ und vielfältig zu äußern. Sie nehmen die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives Handeln reflektiert wahr. Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, mediale Gestaltungselemente (Bild, Ton, Bewegtbild, Text) zu analysieren und auch einzusetzen. Dazu erwerben sie u.a. Kenntnisse zu Bildbearbeitung, Videoerstellung bzw. Audioerstellung.

Gesundheit und Bewegung: Digitale Grundbildung sensibilisiert Schülerinnen und Schüler für die Möglichkeiten, digitale Technologien zur Förderung der eigenen Gesundheit und des eigenen Wohlbefindens einzusetzen. Schülerinnen und Schüler werden aber auch angeregt, zu reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann und wie diese vermieden werden.

Didaktische Grundsätze:

Bei der Erarbeitung der unterschiedlichen Themen ist jeweils von der Alltagssituation und den Vorkenntnissen der Schülerinnen und Schüler unter Berücksichtigung der Heterogenität individueller Medienbiographien auszugehen. In koedukativen Gruppen ist es wichtig, besonders darauf zu achten, dass Buben und Mädchen gleichberechtigte Zugänge und Teilhabemöglichkeiten erhalten. Die Dynamik der digitalen Welt erfordert es, Inhalte und Methoden ständig zu evaluieren und anzupassen. Die Förderung der Chancengleichheit und der Abbau von stereotypen Zuschreibungen sind hierbei stets im Blick zu behalten.

Das Konzept der Selbstwirksamkeitserwartung bezeichnet die Erwartung, auf Grund eigener Kompetenzen gewünschte Handlungen selbst ausführen zu können. Das Ermöglichen von Selbstwirksamkeitserfahrungen ist daher wichtig im Lernprozess.

Schülerinnen und Schüler sind zu kritischem, reflektiertem und verantwortungsvollem Umgang mit eigenen und fremden Daten in digitalen Medien und insbesondere in sozialen Netzwerken zu motivieren und auszubilden. Im Mittelpunkt muss dabei das fundierte Fällen selbstständiger Urteile stehen. Dazu ist die Bearbeitung exemplarischer Fälle einschließlich der eigenen Recherche von Informationen besonders relevant.

Lebensweltbezug und Subjektorientierung ermöglichen es, ein gesellschaftspolitisches Thema als relevant für die Schülerinnen und Schüler darzustellen. Als Lebenswelt ist jener soziale Raum zu bezeichnen, der dem Menschen Handlungs- und Verhaltensmöglichkeiten vorgibt, die er aber auch – in Kommunikation mit seinem Mitmenschen – verändern kann. Um Lebensweltrelevanz im Unterricht zu erhöhen, ist es notwendig, Darstellungen kritisch einzubringen, mit denen die Schülerinnen und Schüler in ihrer Lebenswelt konfrontiert werden. Besondere Bedeutung kommt der Dialogfähigkeit in der privaten und öffentlichen Kommunikation zu. Hier soll ein respektvoller Umgang mit anderen Meinungen vermittelt werden.

Die Themenbereiche sind durch handlungsorientierte Methoden und die Verwendung verschiedener Gestaltungs- und Ausdrucksmittel, Medien und Methoden zu behandeln.

Neben der Fähigkeit, Inhalte analysieren und beurteilen zu können, kommt der Fähigkeit zur eigenständigen Produktion von digitalen Äußerungen zentrale Bedeutung zu.

Lehrstoff:

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

Digitalisierung im Alltag:

Schülerinnen und Schüler

- kennen Geräte und Prozesse des täglichen Lebens, die durch digitale Technologien gesteuert werden,
- reflektieren die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld,
- können die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag gestalten,
- beschreiben mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag,
- kennen die Dynamik und Bedeutung von Werten, Normen und unterschiedlichen Interessen im Hinblick auf die Nutzung von digitalen Medien (ökonomisch, religiös, politisch, kulturell),
- wissen, inwieweit die Nutzung digitaler Technologien der Umwelt schadet oder zum Umweltschutz beiträgt.

Chancen und Grenzen der Digitalisierung:

Schülerinnen und Schüler

- kennen wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische Berufe,
- sind sich gesellschaftlicher und ethischer Fragen im Zusammenhang mit technischen Innovationen bewusst,
- erkennen die Wechselwirkungen zwischen Natur, Technik und Gesellschaft,
- erkennen Entwicklungen, die eine Gefahr für Chancengleichheit bei der Nutzung von Informationstechnologien darstellen, und nennen Handlungsoptionen,
- erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung und geschlechtsspezifische Aspekte,
- können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mit gestalten.

Geschichtliche Entwicklung:

Schülerinnen und Schüler

- kennen die geschichtliche Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie und Informatik insb. von Social Media unter Berücksichtigung menschenrechtlicher und ethischer Fragestellungen.

Gesundheit und Wohlbefinden:

Schülerinnen und Schüler

- erkennen, wie digitale Technologien soziales Wohlbefinden und Inklusion fördern,
- gestalten ihren digitalen Arbeitsplatz ergonomisch,
- reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann,

- vermeiden Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das körperliche und seelische Wohlbefinden in Bezug auf digitale Technologien.

Informations-, Daten- und Medienkompetenz

Suchen und finden:

Schülerinnen und Schüler

- formulieren ihre Bedürfnisse für die Informationssuche,
- planen zielgerichtet und selbstständig die Suche nach Informationen, Daten und digitalen Inhalten mit Hilfe geeigneter Strategien und Methoden (z. B. Suchbegriffe), passender Werkzeuge bzw. nützlicher Quellen.

Vergleichen und bewerten:

Schülerinnen und Schüler

- wenden Kriterien an, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik, Belegbarkeit von Wissen),
- erkennen unterschiedliche, auch widersprüchliche Wahrheitsansprüche,
- erkennen und reflektieren klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung,
- können mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen,
- vergleichen, analysieren und bewerten Informationen und digitale Inhalte kritisch (manipulative und monoperspektivische Darstellungen),
- entwickeln ein Verständnis für die Konstruktion von Medienwirklichkeit durch die Erhebung und Analyse von Informationen und Daten bzw. die Mechanismen der Bild- und Datenmanipulation,
- entwickeln ein fundiertes eigenes Urteil.

Organisieren:

Schülerinnen und Schüler

- speichern Informationen, Daten und digitale Inhalte sowohl im passenden Format als auch in einer sinnvollen Struktur, in der diese gefunden und verarbeitet werden können,
- planen zielgerichtet die Struktur der eigenen Informationssammlung (etwa durch die Nutzung eines Ordnersystems).

Teilen:

Schülerinnen und Schüler

- teilen Informationen, Daten und digitale Inhalte mit anderen durch geeignete digitale Technologien,
- verstehen Zitierregeln und wenden diese an,
- verstehen, wie Urheberrecht und Lizenzierung sich auf die Nutzung von Informationen, Daten und digitale Inhalte auswirken,
- wenden Rechte und Pflichten im Umgang mit Informationen, Daten und digitalen Inhalten an: urheberrechtliche Bestimmungen, Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, Open Educational Resources), das Recht auf personenbezogene Daten (insb. das Recht am eigenen Bild) sowie der Umgang mit geschützten Daten, deren missbräuchlicher Zugriff strafbar ist.

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen

Grundlagen des Betriebssystems:

Schülerinnen und Schüler

- kennen die wichtigsten Aufgaben eines Betriebssystems und die wichtigsten Betriebssysteme,
- nutzen die zum Normalbetrieb notwendigen Funktionen eines Betriebssystems einschließlich des Dateimanagements sowie der Druckfunktion,
- planen, erstellen und verwenden ein für sie sinnvolles Ordnersystem, um Dateien darin strukturiert zu verwalten.

Textverarbeitung:

Schülerinnen und Schüler

- geben Texte zügig ein,
- gestalten Texte unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,
- strukturieren und formatieren Texte,

- kopieren, verschieben und löschen Textstellen,
- führen Textkorrekturen durch (ggf. unter Zuhilfenahme von Überarbeitungsfunktionen, Rechtschreibprüfung oder Wörterbuch).

Präsentationssoftware:

Schülerinnen und Schüler

- gestalten Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,
- beachten Grundregeln der Präsentation (z. B. aussagekräftige Bilder, kurze Texte),
- kennen unterschiedliche Präsentationsansichten und wissen, wann man diese einsetzt,
- nutzen verschiedene Folienlayouts und Foliendesigns,
- erstellen und formatieren Diagramme,
- fügen Effekte wie Animation und Übergang zu Präsentationen hinzu.

Tabellenkalkulation:

Schülerinnen und Schüler

- beschreiben den grundlegenden Aufbau einer Tabelle,
- legen Tabellen an, ändern und formatieren diese,
- führen mit einer Tabellenkalkulation einfache Berechnungen durch und lösen altersgemäße Aufgaben,
- stellen Zahlenreihen in geeigneten Diagrammen dar,
- erfassen Daten; speichern, ändern und sortieren diese,
- suchen gezielt nach Daten und selektieren diese.

Mediengestaltung

Digitale Medien rezipieren:

Schülerinnen und Schüler

- kennen mediale Gestaltungselemente und können medien spezifische Formen unterscheiden,
- erkennen Medien als Wirtschaftsfaktor (z. B. Finanzierung, Werbung),
- analysieren Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung,
- erkennen und benennen Medieneinflüsse und Wertvorstellungen,
- nehmen die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives Handeln reflektiert wahr: den Zusammenhang von Inhalt und Gestaltung (z. B. Manipulation), problematische Inhalte (z. B. sexualisierte, Gewalt verherrlichende) sowie stereotype Darstellungen in Medien.

Digitale Medien produzieren:

Schülerinnen und Schüler

- erleben sich selbstwirksam, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen,
- setzen Wissen über Techniken und Ästhetiken populärer Medienkulturen eigenverantwortlich um,
- planen die Produktion von Medien hinsichtlich Inhalt, Format und Zielgruppe,
- gestalten digitale Medien mittels aktueller Technologien, ggf. unter Einbeziehung anderer Medien: Texte, Präsentationen, Audiobeiträge, Videobeiträge sowie multimediale Lernmaterialien,
- beachten Grundregeln der Mediengestaltung,
- veröffentlichen Medienprodukte in geeigneten Ausgabeformaten auf digitalen Plattformen (z. B. Blog).

Inhalte weiterentwickeln:

Schülerinnen und Schüler

- können Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufarbeiten,
- binden Informationen inhaltlich, organisatorisch und sprachlich in bestehende Wissensorganisationsformate ein.

Digitale Kommunikation und Social Media

Interagieren und kommunizieren:

Schülerinnen und Schüler

- kennen verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge,
- beschreiben Kommunikationsbedürfnisse und entsprechende Anforderungen an digitale Kommunikationswerkzeuge,
- wählen zielgerichtet geeignete digitale Technologien für konkrete Kommunikationsszenarien aus und bedenken bei der Auswahl die Interessen der Anbieter von Social Media, den Einfluss von Social Media auf ihre Wahrnehmung der Welt und Art und Umfang der Daten, die durch die Nutzung entstehen,
- adaptieren Kommunikationsstrategien für spezifische Zielgruppen,
- wenden Verhaltensregeln für die Nutzung digitaler Technologien und zur Interaktion in digitalen Umgebungen an („Netiquette“),
- schätzen die Auswirkungen des eigenen Verhaltens in virtuellen Welten ab und verhalten sich entsprechend,
- erkennen problematische Mitteilungen und nutzen Strategien, damit umzugehen (z. B. Cybermobbing, Hasspostings).

An der Gesellschaft teilhaben:

Schülerinnen und Schüler

- begreifen das Internet als öffentlichen Raum und erkennen damit verbundenen Nutzen und Risiken,
- nutzen die demokratische Kommunikationskultur durch öffentliche Äußerungen unter Verwendung digitaler Technologien.

Digitale Identitäten gestalten:

Schülerinnen und Schüler

- schätzen Manipulationsmöglichkeiten durch digitale Identitäten ab (z. B. Grooming),
- entwickeln ein Bewusstsein für die Pluralität von Onlineidentitäten und die Differenz zur eigenen Persönlichkeit,
- gestalten und schützen eigene digitale Identitäten reflektiert,
- verfolgen den Ruf eigener digitaler Identitäten und schützen diesen.

Zusammenarbeiten:

Schülerinnen und Schüler

- formulieren Bedürfnisse für die gemeinsame Erarbeitung von Inhalten und Wissen mit Hilfe digitaler Technologien,
- wissen, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren und achten auf kritische Faktoren (z. B. Standort des Servers, Datensicherung),
- nutzen verantwortungsvoll passende Werkzeuge und Technologien (etwa Wiki, cloudbasierte Werkzeuge, Lernplattform, ePortfolio),
- wählen zielgerichtet geeignete Werkzeuge und Technologien für Prozesse der Zusammenarbeit aus.

Sicherheit

Geräte und Inhalte schützen:

Schülerinnen und Schüler

- sind sich Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen bewusst,
- überprüfen den Schutz ihrer digitalen Geräte und wenden sich im Bedarfsfall an die richtigen Stellen,
- treffen entsprechende Vorkehrungen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen,
- verwenden Software zur Verschlüsselung von Daten.

Persönliche Daten und Privatsphäre schützen:

Schülerinnen und Schüler

- verstehen, wie persönlich nachvollziehbare Informationen verwendet und geteilt werden können,
- verstehen, wie Anbieter digitaler Services darüber informieren, auf welche Art und Weise persönliche Daten verwendet werden,

- treffen Vorkehrungen, um ihre persönlichen Daten zu schützen,
- kennen Risiken, die mit Geschäften verbunden sind, die im Internet abgeschlossen werden,
- kennen die datenschutzrechtlichen Grundlagen.

Technische Problemlösung

Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren:

Schülerinnen und Schüler

- kennen die Bestandteile und Funktionsweise eines Computers und eines Netzwerks,
- kennen gängige proprietäre und offene Anwendungsprogramme und zugehörige Dateitypen
- formulieren Bedürfnisse für den Einsatz digitaler Geräte,
- bewerten mögliche technologische Lösungen und wählen eine passende aus, auch unter Berücksichtigung proprietärer und freier Software,
- passen digitale Umgebungen an die eigenen Bedürfnisse an und treffen persönliche Einstellungen (z. B. barrierefreie Einstellungen im Betriebssystem).

Digitale Geräte nutzen:

Schülerinnen und Schüler

- schließen die wichtigsten Komponenten eines Computers richtig zusammen und identifizieren Verbindungsfehler,
- verbinden digitale Geräte mit einem Netzwerk und tauschen Daten zwischen verschiedenen elektronischen Geräten aus,
- nutzen unterschiedliche digitale Geräte entsprechend ihrer Einsatzmöglichkeiten,
- nutzen verschiedene Arten von Speichermedien und Speichersystemen.

Technische Probleme lösen:

Schülerinnen und Schüler

- erkennen technische Probleme in der Nutzung von digitalen Geräten und melden eine konkrete Beschreibung des Fehlers an die richtigen Stellen,
- nutzen Hilfesysteme bei der Problemlösung,
- führen Datensicherungen und -wiederherstellungen aus.

Computational Thinking

Mit Algorithmen arbeiten:

Schülerinnen und Schüler

- nennen und beschreiben Abläufe aus dem Alltag,
- verwenden, erstellen und reflektieren Codierungen (z. B. Geheimschrift, QR-Code),
- vollziehen eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nach und führen diese aus,
- entdecken Gemeinsamkeiten und Regeln (Muster) in Handlungsanleitungen,
- erkennen die Bedeutung von Algorithmen in automatisierten digitalen Prozessen (z. B. automatisiertes Vorschlagen von potenziell interessanten Informationen),
- können intuitiv nutzbare Benutzeroberflächen und dahinterstehende technische Abläufe einschätzen,
- formulieren eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich.

Einfache Programme erstellen:

Schülerinnen und Schüler

- kennen unterschiedliche Programmiersprachen und Produktionsabläufe,
- erstellen einfache Programme in geeigneten Entwicklungsumgebungen, um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen,
- beherrschen grundlegende Programmierstrukturen (Verzweigung, Schleifen, Prozeduren),
- reflektieren die Grenzen und Möglichkeiten von Simulationen.

Kreative Nutzung von Programmiersprachen:

Schülerinnen und Schüler

- gestalten Websites mit HTML,
- setzen FabLab-Projekte, Educational Robotics bzw. 3D-Druck kreativ ein.“

10. In Anlage 2 (Lehrplan der Neuen Mittelschule unter besonderer Berücksichtigung der musischen Ausbildung) Vierter Teil (Stundentafel) Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung 0-1 1-2 1-2 0-2 2-4^{*11)}“

11. In Anlage 2 Vierter Teil Z 1 wird nach Fußnote *10 folgende Fußnote *11 angefügt:

„*11) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

12. In Anlage 2 Vierter Teil Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*11)}“

13. In Anlage 2 Vierter Teil Z 2 wird nach Fußnote *10 folgende Fußnote *11 angefügt:

„*11) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

14. In Anlage 3 (Lehrplan der Neuen Mittelschule unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung) Vierter Teil (Stundentafel) Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung 0-1 1-2 1-2 0-2 2-4^{*5)}“

15. Anlage 3 Vierter Teil Z 1 wird nach Fußnote *4 folgende Fußnote *5 angefügt:

„*5) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

16. In Anlage 3 Vierter Teil Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*7)}“

17. In Anlage 3 Vierter Teil Z 2 wird nach Fußnote *6 folgende Fußnote *7 angefügt:

„*7) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

18. In Anlage 4 (Lehrplan der Neuen Mittelschule unter besonderer Berücksichtigung der skisportlichen Ausbildung) Vierter Teil (Stundentafel) Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung 0-1 1-2 1-2 0-2 2-4^{*11)}“

19. In Anlage 4 Vierter Teil Z 1 wird nach Fußnote *10 folgende Fußnote *11 angefügt:

„*11) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

20. In Anlage 4 Vierter Teil Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*11)}“

21. In Anlage 4 Vierter Teil Z 2 wird nach Fußnote *10 folgende Fußnote *11 angefügt:

„*11) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

22. In Anlage 5 (Lehrplan der Abteilung für den Unterricht in slowenischer Sprache, die in Neuen Mittelschulen mit deutscher Unterrichtssprache eingerichtet sind) Vierter Teil (Stundentafeln) Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und

verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung 0-1 1-2 1-2 0-2 2-4^{*9)}“

23. In Anlage 5 Vierter Teil Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) lit. a (Pflichtgegenstände und verbindliche Übung bei Führung eines Schwerpunktes, der dem sprachlichen, humanistischen und geisteswissenschaftlichen Schwerpunktbereich zuzuordnen ist) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*10)}“

24. In Anlage 5 Vierter Teil Z 2 lit. b (Pflichtgegenstände und verbindliche Übung bei Führung eines Schwerpunktes, der dem naturwissenschaftlichen und mathematischen Schwerpunktbereich zuzuordnen ist) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*10)}“

25. In Anlage 5 Vierter Teil Z 2 lit. c (Pflichtgegenstände und verbindliche Übung bei Führung eines Schwerpunktes, der dem ökonomischen und lebenskundlichen (einschließlich praxisbezogenen) Schwerpunktbereich zuzuordnen ist) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*10)}“

26. In Anlage 5 Vierter Teil Z 2 lit. d (Pflichtgegenstände und verbindliche Übung bei Führung eines Schwerpunktes, der dem musisch-kreativen Schwerpunktbereich zuzuordnen ist) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*10)}“

27. In Anlage 5 Vierter Teil Z 2 lit. e (Pflichtgegenstände und verbindliche Übung ohne Führung eines Schwerpunktes) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die Verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Verbindliche Übung Digitale Grundbildung - x x - x^{*10)}“

28. In Anlage 5 Vierter Teil Z 2 werden nach Fußnote *8 folgende Fußnoten *9 und *10 angefügt:

„*9) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).

*10) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

Artikel 2

Änderung der Verordnung über die Lehrpläne der allgemeinbildenden höheren Schulen

Auf Grund des

1. des Schulorganisationsgesetzes, BGBl. Nr. 242/1962, zuletzt geändert durch das Bundesgesetz BGBl. I Nr. 138/2017, insbesondere dessen §§ 6 und 39,
2. des § 29 des Minderheiten-Schulgesetzes für Kärnten, BGBl. Nr. 101/1959, zuletzt geändert durch das Bundesgesetz BGBl. I Nr. 138/2017, sowie
3. des § 7 Abs. 1 des Bundeslehrer-Lehrverpflichtungsgesetzes, BGBl. Nr. 244/1965, zuletzt geändert durch das Bundesgesetz BGBl. I Nr. 138/2017,

wird verordnet:

Die Verordnung des Bundesministers für Unterricht und Kunst über die Lehrpläne der allgemeinbildenden höheren Schulen, BGBl. Nr. 88/1985, zuletzt geändert durch die Verordnung BGBl. II Nr. 219/2016 und die Bekanntmachung BGBl. II Nr. 111/2017, wird wie folgt geändert:

1. In Art. III wird dem § 2 folgender Abs. 21 angefügt:

„(21) Anlage A Vierter und Sechster Teil, Anlage A/w Vierter Teil, Anlage A/m1 Vierter Teil, Anlage A/m2 Vierter Teil, Anlage A/m3 Vierter Teil, Anlage A/sp Vierter Teil sowie Anlage A/sl Vierter Teil in der Fassung der Verordnung BGBl. II Nr. xxx/2017 treten hinsichtlich der 1. Klassen mit 1. September 2018 und hinsichtlich der weiteren Klassen jeweils mit 1. September der Folgejahre klassenweise aufsteigend in Kraft.“

2. In Anlage A (Lehrplan der allgemeinbildenden höheren Schule) Vierter Teil (Stundentafeln) Abschnitt 1 (Unterstufe) Unterabschnitt Unterstufe des Gymnasiums Z1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	0-1	1-2	1-2	0-2	2-4 ⁷⁾	III ⁶⁾ “
------------------------	-----	-----	-----	-----	-------------------	---------------------

3. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Gymnasiums Z1 wird nach Fußnote 6 folgende Fußnote 7 angefügt:

„7) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

4. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Gymnasiums Z2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	-	x	x	-	x ⁶⁾	III ⁴⁾ “
------------------------	---	---	---	---	-----------------	---------------------

5. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Gymnasiums Z2 wird nach Fußnote 5 folgende Fußnote 6 angefügt:

„6) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

6. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Realgymnasiums Z1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	0-1	1-2	1-2	0-2	2-4 ⁹⁾	III ⁸⁾ “
------------------------	-----	-----	-----	-----	-------------------	---------------------

7. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Realgymnasiums Z1 wird nach Fußnote 8 folgende Fußnote 9 angefügt:

„9) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

8. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Realgymnasiums Z2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	-	x	x	-	x ⁶⁾	III ⁴⁾ “
------------------------	---	---	---	---	-----------------	---------------------

9. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Realgymnasiums Z2 wird nach Fußnote 5 folgende Fußnote 6 angefügt:

„6) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

10. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Wirtschaftskundlichen Realgymnasiums Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung 0-1 1-2 1-2 0-2 2-4⁹⁾ III⁶⁾“

11. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Wirtschaftskundlichen Realgymnasiums Z 1 wird nach Fußnote 6 folgende Fußnote 7 angefügt:

„7) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

12. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Wirtschaftskundlichen Realgymnasiums Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung - x x - x⁶⁾ III⁴⁾“

13. In Anlage A Vierter Teil Abschnitt 1 Unterabschnitt Unterstufe des Wirtschaftskundlichen Realgymnasiums Z 2 wird nach Fußnote 5 folgende Fußnote 6 angefügt:

„6) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

14. In Anlage A Sechster Teil (Lehrpläne der einzelnen Unterrichtsgegenstände) Abschnitt B (Verbindliche Übung) wird nach der Verbindlichen Übung Berufsorientierung folgende Verbindliche Übung Digitale Grundbildung eingefügt:

„DIGITALE GRUNDBILDUNG

Bildungs- und Lehraufgabe:

Digitale Grundbildung umfasst digitale Kompetenz, Medienkompetenz sowie politische Kompetenzen. Diese sind – vor dem Hintergrund der zunehmenden Bedeutung von Medien und der über Medien vermittelten Wirklichkeit für die Gesellschaft – grundlegend für die Bildung junger Menschen.

Digitale Kompetenz, Medienkompetenz sowie politische Kompetenzen bedingen bzw. ergänzen einander. Sie haben das Ziel eines informierten, souveränen und verantwortlichen Umgangs mit Medien und Technik durch mündige Bürgerinnen und Bürger in der Demokratie und einer zunehmend von Digitalisierung beeinflussten Gesellschaft. Im Mittelpunkt steht dabei die reflektierte Verwendung von Medien und Technik.

Digitale Kompetenz: Die Vermittlung digitaler Kompetenzen befähigt Schülerinnen und Schüler, auf Basis eines breiten Überblicks über aktuelle digitale Werkzeuge (Hard- und Software) für bestimmte Einsatzszenarien im schulischen, beruflichen sowie privaten Kontext jeweils passende Werkzeuge und Methoden auszuwählen, diese zu reflektieren und anzuwenden.

Der Erwerb von Handlungskompetenzen im Bereich digitaler Technologien erfolgt stets reflektiert und hat dabei auch Voraussetzungen und Folgen, Vor- und Nachteile bzw. gesellschaftliche Auswirkungen des Technikeinsatzes im Blickfeld.

Medienkompetenz ist eine Schlüsselkompetenz. Sie umfasst die Aspekte der Produktion, der Repräsentation, der Mediensprache und der Mediennutzung. Die Vermittlung von Medienkompetenz umfasst die Fähigkeit, Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren. Kritisches und kreatives Denken sind zentrale Aspekte der Medienbildung.

Politische Kompetenzen fördern die Demokratie und die aktive Teilhabe der Bürgerinnen und Bürger. Freie digitale Informations- und Kommunikationsnetze bieten dazu weitreichende kommunikative, soziale und kreative Möglichkeiten, bergen aber auch Risiken und Gefahren für den Einzelnen. Analytische Fähigkeiten ermöglichen ein besseres Verständnis von Demokratie und Meinungsfreiheit sowie die aktive Teilhabe an netzwerkbasierter, medial vermittelter Kommunikation.

Beitrag zu den Aufgabenbereichen der Schule:

Schülerinnen und Schüler wachsen mit digitalen Medien auf und nutzen diese meist unbefangen und vielseitig. Zudem sind zeitgemäße Bildungs- und Arbeitsprozesse ohne die Nutzung digitaler Technologien kaum denkbar, ebenso wenig wie die Teilhabe an unserer Gesellschaft.

Wissen über gesellschaftliche Zusammenhänge strukturiert sich aus der Einsicht, dass gesellschaftliche Entwicklungen unter anderem von der Kommunikation der Menschen untereinander abhängig sind. Dazu bedienen sich diese bestimmter Zeichensysteme und Medien. Zudem ist unser Wissen über die politische Gegenwart auch von den Interpretationen von Menschen (Politiker/innen, Medienmacher/innen etc.) abhängig.

Im Rahmen der Digitalen Grundbildung werden Schülerinnen und Schülern alle notwendigen Kompetenzen vermittelt, um Technologien bewusst, produktiv und reflektiert für die eigene Weiterentwicklung einzusetzen oder in entsprechenden zukunftsträchtigen Berufsfeldern Fuß zu fassen. Dabei ist ethisches Denken und Handeln im politischen, sozialen, wirtschaftlichen, kulturellen und weltanschaulichen Umfeld im Dienste der Förderung von Chancen- und Geschlechtergerechtigkeit anzustreben.

Beiträge zu den Bildungsbereichen:

Sprache und Kommunikation: Digitale Grundbildung ermöglicht Schülerinnen und Schülern, sich selbstwirksam zu erleben, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen, um sich auszudrücken. Darüber hinaus werden Schülerinnen und Schüler befähigt, zielgerichtet und selbstständig Informationen zu suchen, zu finden und diese zu vergleichen und zu bewerten. Sie erlernen den Umgang mit widersprüchlichen Wahrheitsansprüchen in digitalen Medien und beteiligen sich an der demokratischen Kommunikationskultur durch öffentliche Äußerungen unter Verwendung digitaler Technologien.

Mensch und Gesellschaft: Digitale Grundbildung regt Schülerinnen und Schüler dazu an, gesellschaftliche Folgen und ethische Fragen in Bezug auf technische Innovationen zu reflektieren und zu beurteilen. Sie erkennen die Dynamik und Bedeutung von Werten, Normen und unterschiedlichen Interessen für die Nutzung von digitalen Medien und lernen, problematische Inhalte kritisch zu reflektieren. Schülerinnen und Schüler entwickeln ein verantwortungsvolles Verbraucher/innenverhalten durch bewusste Nutzung von Technologien und Medien.

Natur und Technik: Schülerinnen und Schüler erkennen die Wechselwirkung zwischen Natur, Technik und Gesellschaft und erwerben moralische und ethische Kompetenz zur Abschätzung von Technikfolgen und für die Auswirkungen menschlichen Tuns. Weiters erlangen sie Grundkenntnisse zu Bestandteilen und Funktionsweise unterschiedlicher digitaler Geräte und deren Einsatzmöglichkeiten. Digitale Grundbildung steigert die Problemlösekompetenz bei Schülerinnen und Schülern.

Kreativität und Gestaltung: Digitale Grundbildung eröffnet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich über digitale Medien und mit digitalen Medien kreativ und vielfältig zu äußern. Sie nehmen die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives Handeln reflektiert wahr. Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, mediale Gestaltungselemente (Bild, Ton, Bewegtbild, Text) zu analysieren und auch einzusetzen. Dazu erwerben sie u.a. Kenntnisse zu Bildbearbeitung, Videoerstellung bzw. Audioerstellung.

Gesundheit und Bewegung: Digitale Grundbildung sensibilisiert Schülerinnen und Schüler für die Möglichkeiten, digitale Technologien zur Förderung der eigenen Gesundheit und des eigenen Wohlbefindens einzusetzen. Schülerinnen und Schüler werden aber auch angeregt, zu reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann und wie diese vermieden werden.

Didaktische Grundsätze:

Bei der Erarbeitung der unterschiedlichen Themen ist jeweils von der Alltagssituation und den Vorkenntnissen der Schülerinnen und Schüler unter Berücksichtigung der Heterogenität individueller Medienbiographien auszugehen. In koedukativen Gruppen ist es wichtig, besonders darauf zu achten, dass Buben und Mädchen gleichberechtigte Zugänge und Teilhabemöglichkeiten erhalten. Die Dynamik der digitalen Welt erfordert es, Inhalte und Methoden ständig zu evaluieren und anzupassen. Die Förderung der Chancengleichheit und der Abbau von stereotypen Zuschreibungen sind hierbei stets im Blick zu behalten.

Das Konzept der Selbstwirksamkeitserwartung bezeichnet die Erwartung, auf Grund eigener Kompetenzen gewünschte Handlungen selbst ausführen zu können. Das Ermöglichen von Selbstwirksamkeitserfahrungen ist daher wichtig im Lernprozess.

Schülerinnen und Schüler sind zu kritischem, reflektiertem und verantwortungsvollem Umgang mit eigenen und fremden Daten in digitalen Medien und insbesondere in sozialen Netzwerken zu motivieren und auszubilden. Im Mittelpunkt muss dabei das fundierte Fällen selbstständiger Urteile stehen. Dazu ist die Bearbeitung exemplarischer Fälle einschließlich der eigenen Recherche von Informationen besonders relevant.

Lebensweltbezug und Subjektorientierung ermöglichen es, ein gesellschaftspolitisches Thema als relevant für die Schülerinnen und Schüler darzustellen. Als Lebenswelt ist jener soziale Raum zu bezeichnen, der dem Menschen Handlungs- und Verhaltensmöglichkeiten vorgibt, die er aber auch – in Kommunikation mit seinem Mitmenschen – verändern kann. Um Lebensweltrelevanz im Unterricht zu erhöhen, ist es notwendig, Darstellungen kritisch einzubringen, mit denen die Schülerinnen und Schüler in ihrer Lebenswelt konfrontiert werden. Besondere Bedeutung kommt der Dialogfähigkeit in der privaten und öffentlichen Kommunikation zu. Hier soll ein respektvoller Umgang mit anderen Meinungen vermittelt werden.

Die Themenbereiche sind durch handlungsorientierte Methoden und die Verwendung verschiedener Gestaltungs- und Ausdrucksmittel, Medien und Methoden zu behandeln.

Neben der Fähigkeit, Inhalte analysieren und beurteilen zu können, kommt der Fähigkeit zur eigenständigen Produktion von digitalen Äußerungen zentrale Bedeutung zu.

Lehrstoff:

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

Digitalisierung im Alltag:

Schülerinnen und Schüler

- kennen Geräte und Prozesse des täglichen Lebens, die durch digitale Technologien gesteuert werden,
- reflektieren die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld,
- können die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag gestalten,
- beschreiben mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag,
- kennen die Dynamik und Bedeutung von Werten, Normen und unterschiedlichen Interessen im Hinblick auf die Nutzung von digitalen Medien (ökonomisch, religiös, politisch, kulturell),
- wissen, inwieweit die Nutzung digitaler Technologien der Umwelt schadet oder zum Umweltschutz beiträgt.

Chancen und Grenzen der Digitalisierung:

Schülerinnen und Schüler

- kennen wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische Berufe,
- sind sich gesellschaftlicher und ethischer Fragen im Zusammenhang mit technischen Innovationen bewusst,
- erkennen die Wechselwirkungen zwischen Natur, Technik und Gesellschaft,
- erkennen Entwicklungen, die eine Gefahr für Chancengleichheit bei der Nutzung von Informationstechnologien darstellen, und nennen Handlungsoptionen,
- erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung und geschlechtsspezifische Aspekte,
- können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mit gestalten.

Geschichtliche Entwicklung:

Schülerinnen und Schüler

- kennen die geschichtliche Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie und Informatik insb. von Social Media unter Berücksichtigung menschenrechtlicher und ethischer Fragestellungen.

Gesundheit und Wohlbefinden:

Schülerinnen und Schüler

- erkennen, wie digitale Technologien soziales Wohlbefinden und Inklusion fördern,
- gestalten ihren digitalen Arbeitsplatz ergonomisch,
- reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann,
- vermeiden Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das körperliche und seelische Wohlbefinden in Bezug auf digitale Technologien.

Informations-, Daten- und Medienkompetenz

Suchen und finden:

Schülerinnen und Schüler

- formulieren ihre Bedürfnisse für die Informationssuche,
- planen zielgerichtet und selbstständig die Suche nach Informationen, Daten und digitalen Inhalten mit Hilfe geeigneter Strategien und Methoden (z. B. Suchbegriffe), passender Werkzeuge bzw. nützlicher Quellen.

Vergleichen und bewerten:

Schülerinnen und Schüler

- wenden Kriterien an, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik, Belegbarkeit von Wissen),
- erkennen unterschiedliche, auch widersprüchliche Wahrheitsansprüche,
- erkennen und reflektieren klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung,
- können mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen,
- vergleichen, analysieren und bewerten Informationen und digitale Inhalte kritisch (manipulative und monoperspektivische Darstellungen),
- entwickeln ein Verständnis für die Konstruktion von Medienwirklichkeit durch die Erhebung und Analyse von Informationen und Daten bzw. die Mechanismen der Bild- und Datenmanipulation,
- entwickeln ein fundiertes eigenes Urteil.

Organisieren:

Schülerinnen und Schüler

- speichern Informationen, Daten und digitale Inhalte sowohl im passenden Format als auch in einer sinnvollen Struktur, in der diese gefunden und verarbeitet werden können,
- planen zielgerichtet die Struktur der eigenen Informationssammlung (etwa durch die Nutzung eines Ordnersystems).

Teilen:

Schülerinnen und Schüler

- teilen Informationen, Daten und digitale Inhalte mit anderen durch geeignete digitale Technologien,
- verstehen Zitierregeln und wenden diese an,
- verstehen, wie Urheberrecht und Lizenzierung sich auf die Nutzung von Informationen, Daten und digitale Inhalte auswirken,
- wenden Rechte und Pflichten im Umgang mit Informationen, Daten und digitalen Inhalten an: urheberrechtliche Bestimmungen, Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, Open Educational Resources), das Recht auf personenbezogene Daten (insb. das Recht am eigenen Bild) sowie der Umgang mit geschützten Daten, deren missbräuchlicher Zugriff strafbar ist.

Betriebssysteme und Standard-Anwendungen

Grundlagen des Betriebssystems:

Schülerinnen und Schüler

- kennen die wichtigsten Aufgaben eines Betriebssystems und die wichtigsten Betriebssysteme,
- nutzen die zum Normalbetrieb notwendigen Funktionen eines Betriebssystems einschließlich des Dateimanagements sowie der Druckfunktion,
- planen, erstellen und verwenden ein für sie sinnvolles Ordnersystem, um Dateien darin strukturiert zu verwalten.

Textverarbeitung:

Schülerinnen und Schüler

- geben Texte zügig ein,
- gestalten Texte unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,
- strukturieren und formatieren Texte,
- kopieren, verschieben und löschen Textstellen,
- führen Textkorrekturen durch (ggf. unter Zuhilfenahme von Überarbeitungsfunktionen, Rechtschreibprüfung oder Wörterbuch).

Präsentationssoftware:

Schülerinnen und Schüler

- gestalten Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,
- beachten Grundregeln der Präsentation (z. B. aussagekräftige Bilder, kurze Texte),
- kennen unterschiedliche Präsentationsansichten und wissen, wann man diese einsetzt,
- nutzen verschiedene Folienlayouts und Foliendesigns,
- erstellen und formatieren Diagramme,
- fügen Effekte wie Animation und Übergang zu Präsentationen hinzu.

Tabellenkalkulation:

Schülerinnen und Schüler

- beschreiben den grundlegenden Aufbau einer Tabelle,
- legen Tabellen an, ändern und formatieren diese,
- führen mit einer Tabellenkalkulation einfache Berechnungen durch und lösen altersgemäße Aufgaben,
- stellen Zahlenreihen in geeigneten Diagrammen dar,
- erfassen Daten; speichern, ändern und sortieren diese,
- suchen gezielt nach Daten und selektieren diese.

Mediengestaltung

Digitale Medien rezipieren:

Schülerinnen und Schüler

- kennen mediale Gestaltungselemente und können medienspezifische Formen unterscheiden,
- erkennen Medien als Wirtschaftsfaktor (z. B. Finanzierung, Werbung),
- analysieren Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung,
- erkennen und benennen Medieneinflüsse und Wertvorstellungen,
- nehmen die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives Handeln reflektiert wahr: den Zusammenhang von Inhalt und Gestaltung (z. B. Manipulation), problematische Inhalte (z. B. sexualisierte, Gewalt verherrlichende) sowie stereotype Darstellungen in Medien.

Digitale Medien produzieren:

Schülerinnen und Schüler

- erleben sich selbstwirksam, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen,
- setzen Wissen über Techniken und Ästhetiken populärer Medienkulturen eigenverantwortlich um,
- planen die Produktion von Medien hinsichtlich Inhalt, Format und Zielgruppe,
- gestalten digitale Medien mittels aktueller Technologien, ggf. unter Einbeziehung anderer Medien: Texte, Präsentationen, Audiobeiträge, Videobeiträge sowie multimediale Lernmaterialien,
- beachten Grundregeln der Mediengestaltung,
- veröffentlichen Medienprodukte in geeigneten Ausgabeformaten auf digitalen Plattformen (z. B. Blog).

Inhalte weiterentwickeln:

Schülerinnen und Schüler

- können Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufarbeiten,
- binden Informationen inhaltlich, organisatorisch und sprachlich in bestehende Wissensorganisationsformate ein.

Digitale Kommunikation und Social Media

Interagieren und kommunizieren:

Schülerinnen und Schüler

- kennen verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge,
- beschreiben Kommunikationsbedürfnisse und entsprechende Anforderungen an digitale Kommunikationswerkzeuge,

- wählen zielgerichtet geeignete digitale Technologien für konkrete Kommunikationsszenarien aus und bedenken bei der Auswahl die Interessen der Anbieter von Social Media, den Einfluss von Social Media auf ihre Wahrnehmung der Welt und Art und Umfang der Daten, die durch die Nutzung entstehen,
- adaptieren Kommunikationsstrategien für spezifische Zielgruppen,
- wenden Verhaltensregeln für die Nutzung digitaler Technologien und zur Interaktion in digitalen Umgebungen an („Netiquette“),
- schätzen die Auswirkungen des eigenen Verhaltens in virtuellen Welten ab und verhalten sich entsprechend,
- erkennen problematische Mitteilungen und nutzen Strategien, damit umzugehen (z. B. Cybermobbing, Hasspostings).

An der Gesellschaft teilhaben:

Schülerinnen und Schüler

- begreifen das Internet als öffentlichen Raum und erkennen damit verbundenen Nutzen und Risiken,
- nutzen die demokratische Kommunikationskultur durch öffentliche Äußerungen unter Verwendung digitaler Technologien.

Digitale Identitäten gestalten:

Schülerinnen und Schüler

- schätzen Manipulationsmöglichkeiten durch digitale Identitäten ab (z. B. Grooming),
- entwickeln ein Bewusstsein für die Pluralität von Onlineidentitäten und die Differenz zur eigenen Persönlichkeit,
- gestalten und schützen eigene digitale Identitäten reflektiert,
- verfolgen den Ruf eigener digitaler Identitäten und schützen diesen.

Zusammenarbeiten:

Schülerinnen und Schüler

- formulieren Bedürfnisse für die gemeinsame Erarbeitung von Inhalten und Wissen mit Hilfe digitaler Technologien,
- wissen, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren und achten auf kritische Faktoren (z. B. Standort des Servers, Datensicherung),
- nutzen verantwortungsvoll passende Werkzeuge und Technologien (etwa Wiki, cloudbasierte Werkzeuge, Lernplattform, ePortfolio),
- wählen zielgerichtet geeignete Werkzeuge und Technologien für Prozesse der Zusammenarbeit aus.

Sicherheit

Geräte und Inhalte schützen:

Schülerinnen und Schüler

- sind sich Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen bewusst,
- überprüfen den Schutz ihrer digitalen Geräte und wenden sich im Bedarfsfall an die richtigen Stellen,
- treffen entsprechende Vorkehrungen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen,
- verwenden Software zur Verschlüsselung von Daten.

Persönliche Daten und Privatsphäre schützen:

Schülerinnen und Schüler

- verstehen, wie persönlich nachvollziehbare Informationen verwendet und geteilt werden können,
- verstehen, wie Anbieter digitaler Services darüber informieren, auf welche Art und Weise persönliche Daten verwendet werden,
- treffen Vorkehrungen, um ihre persönlichen Daten zu schützen,
- kennen Risiken, die mit Geschäften verbunden sind, die im Internet abgeschlossen werden,
- kennen die datenschutzrechtlichen Grundlagen.

Technische Problemlösung

Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren:

Schülerinnen und Schüler

- kennen die Bestandteile und Funktionsweise eines Computers und eines Netzwerks,
- kennen gängige proprietäre und offene Anwendungsprogramme und zugehörige Dateitypen
- formulieren Bedürfnisse für den Einsatz digitaler Geräte,
- bewerten mögliche technologische Lösungen und wählen eine passende aus, auch unter Berücksichtigung proprietärer und freier Software,
- passen digitale Umgebungen an die eigenen Bedürfnisse an und treffen persönliche Einstellungen (z. B. barrierefreie Einstellungen im Betriebssystem).

Digitale Geräte nutzen:

Schülerinnen und Schüler

- schließen die wichtigsten Komponenten eines Computers richtig zusammen und identifizieren Verbindungsfehler,
- verbinden digitale Geräte mit einem Netzwerk und tauschen Daten zwischen verschiedenen elektronischen Geräten aus,
- nutzen unterschiedliche digitale Geräte entsprechend ihrer Einsatzmöglichkeiten,
- nutzen verschiedene Arten von Speichermedien und Speichersystemen.

Technische Probleme lösen:

Schülerinnen und Schüler

- erkennen technische Probleme in der Nutzung von digitalen Geräten und melden eine konkrete Beschreibung des Fehlers an die richtigen Stellen,
- nutzen Hilfesysteme bei der Problemlösung,
- führen Datensicherungen und -wiederherstellungen aus.

Computational Thinking

Mit Algorithmen arbeiten:

Schülerinnen und Schüler

- nennen und beschreiben Abläufe aus dem Alltag,
- verwenden, erstellen und reflektieren Codierungen (z. B. Geheimschrift, QR-Code),
- vollziehen eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nach und führen diese aus,
- entdecken Gemeinsamkeiten und Regeln (Muster) in Handlungsanleitungen,
- erkennen die Bedeutung von Algorithmen in automatisierten digitalen Prozessen (z. B. automatisiertes Vorschlagen von potenziell interessanten Informationen),
- können intuitiv nutzbare Benutzeroberflächen und dahinterstehende technische Abläufe einschätzen,
- formulieren eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich.

Einfache Programme erstellen:

Schülerinnen und Schüler

- kennen unterschiedliche Programmiersprachen und Produktionsabläufe,
- erstellen einfache Programme in geeigneten Entwicklungsumgebungen, um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen,
- beherrschen grundlegende Programmierstrukturen (Verzweigung, Schleifen, Prozeduren),
- reflektieren die Grenzen und Möglichkeiten von Simulationen.

Kreative Nutzung von Programmiersprachen:

Schülerinnen und Schüler

- gestalten Websites mit HTML,
- setzen FabLab-Projekte, Educational Robotics bzw. 3D-Druck kreativ ein.“

15. In Anlage A/w (Lehrplan des Werkschulheims) Vierter Teil (Stundentafeln) Abschnitt I (Unterstufe) Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffende Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung 0-1 1-2 1-2 0-2 2-4⁵⁾ III⁴⁾“

16. In Anlage A/w Vierter Teil Abschnitt 1 Z 1 wird nach Fußnote 4 folgende Fußnote 5 angefügt:

„5) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

17. In Anlage A/w Vierter Teil Abschnitt 1 Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung - x x - x⁵⁾ III⁴⁾“

18. In Anlage A/w Vierter Teil Abschnitt 1 Z 2 wird nach Fußnote 4 folgende Fußnote 5 angefügt:

„5) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

19. In Anlage A/m1 (Lehrplan des Gymnasiums unter besonderer Berücksichtigung der musischen Ausbildung) Vierter Teil (Stundentafeln) Abschnitt Unterstufe Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung 0-1 1-2 1-2 0-2 2-4⁷⁾ III⁶⁾“

20. In Anlage A/m1 Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 1 wird nach Fußnote 6 folgende Fußnote 7 angefügt:

„7) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

21. In Anlage A/m1 Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung - x x - x⁶⁾ III⁵⁾“

22. In Anlage A/m1 Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 2 wird nach Fußnote 5 folgende Fußnote 6 angefügt:

„6) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

23. In Anlage A/m2 (Lehrplan des Realgymnasiums unter besonderer Berücksichtigung der musischen Ausbildung) Vierter Teil (Stundentafeln) Abschnitt Unterstufe Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung 0-1 1-2 1-2 0-2 2-4⁷⁾ III⁶⁾“

24. In Anlage A/m2 Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 1 wird nach Fußnote 6 folgende Fußnote 7 angefügt:

„7) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

25. In Anlage A/m2 Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung - x x - x⁶⁾ III⁵⁾“

26. In Anlage A/m2 Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 2 wird nach Fußnote 5 folgende Fußnote 6 angefügt:

„6) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

27. In Anlage A/m3 (Lehrplan des Realgymnasiums unter besonderer Berücksichtigung der musischen Ausbildung für Studierende der Musik) Vierter Teil (Stundentafeln) Abschnitt Unterstufe Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	0-1	1-2	1-2	0-2	2-4 ⁶⁾	III ⁵⁾ “
------------------------	-----	-----	-----	-----	-------------------	---------------------

28. In Anlage A/m3 Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 1 wird nach Fußnote 5 folgende Fußnote 6 angefügt:

„6) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

29. In Anlage A/m3 Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	-	x	x	-	x ⁵⁾	III ⁴⁾ “
------------------------	---	---	---	---	-----------------	---------------------

30. In Anlage A/m3 Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 2 wird nach Fußnote 4 folgende Fußnote 5 angefügt:

„5) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

31. In Anlage A/sp (Lehrplan des Realgymnasiums unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung) Vierter Teil (Stundentafeln) Abschnitt Unterstufe Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	0-1	1-2	1-2	0-2	2-4 ⁶⁾	III ⁵⁾ “
------------------------	-----	-----	-----	-----	-------------------	---------------------

32. In Anlage A/sp Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 1 wird nach Fußnote 5 folgende Fußnote 6 angefügt:

„6) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

33. In Anlage A/sp Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	-	x	x	-	x ⁵⁾	III ⁴⁾ “
------------------------	---	---	---	---	-----------------	---------------------

34. In Anlage A/sp Vierter Teil Abschnitt Unterstufe Z 2 wird nach Fußnote 4 folgende Fußnote 5 angefügt:

„5) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

35. In Anlage A/sl (Bundesgymnasium für Slowenen) Vierter Teil (Stundentafeln) Abschnitt 1 (Unterstufe) Z 1 (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	0-1	1-2	1-2	0-2	2-4 ⁷⁾	III ⁶⁾ “
------------------------	-----	-----	-----	-----	-------------------	---------------------

36. In Anlage A/sl Vierter Teil Abschnitt 1 Z 1 wird nach Fußnote 6 folgende Fußnote 7 angefügt:

„7) Kann (teilweise) integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen geführt werden, wobei 32 integrierte Jahresstunden einer Wochenstunde entsprechen (1. Klasse 0 oder 32, 2. und 3. Klasse 32 oder 64, 4. Klasse 0 oder 32 oder 64 Jahresstunden).“

37. In Anlage A/sl Vierter Teil Abschnitt 1 Z 2 (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen betreffenden Stundentafel nach der die verbindliche Übung Berufsorientierung betreffenden Zeile folgende Zeile eingefügt:
 „Digitale Grundbildung - x x - x⁶⁾ III⁴⁾“

38. In Anlage A/sl Vierter Teil Abschnitt 1 Z 2 wird nach Fußnote 5 folgende Fußnote 6 angefügt:

„6) In der 2. und 3. Klasse integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“