

Schulinternes Curriculum der Deutschen Schule Bilbao für die Sekundarstufe I in
„Informatik“ Jahrgang 9
(einstündiges Pflichtfach - ca. 31-33 Unterrichtsstunden)

Im Fach Informatik/ IT legen wir an der Deutschen Schule Bilbao einen zentralen Schwerpunkt auf den kompetenten und verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Technologien und Medien. Die Schülerinnen und Schüler lernen im Verlauf der Sekundarstufe I nicht nur die technischen Grundlagen von Hard- und Software kennen, sondern setzen sich **aktiv mit digitalen Systemen** und deren Bedeutung im Alltag auseinander. Dazu gehört das Verständnis von **Information, Daten und Prozessen**, das erworbene Wissen wird durch praktische Anwendungen und **projektorientiertes Arbeiten** vertieft. Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schüler befähigt werden, digitale Werkzeuge sinnvoll zu nutzen, Probleme zu erkennen und zu lösen sowie kreative und **eigenständige Lösungen zu entwickeln**. Dabei werden Medien- und Methodenkompetenz, Teamarbeit und reflektiertes Vorgehen systematisch gefördert.

Dieses Fach versteht sich als **interdisziplinäre Ergänzung** zu den naturwissenschaftlich-mathematischen Fächern und trägt zur allgemeinen Studier- und Berufsvorbereitung bei, insbesondere in einer zunehmend digitalisierten Welt.

Im Verlauf der Sekundarstufe I wird das Thema IT kontinuierlich weiterentwickelt – vom **bewussten Einsatz einfacher digitaler Werkzeuge** über das Verstehen von Abläufen und Algorithmen bis hin zur eigenständigen Planung und Durchführung kleinerer Projekte. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten sowohl in traditionellen Unterrichtsformen als auch in offenen, projektorientierten Lernphasen.

So wird gewährleistet, dass sie nicht lediglich Nutzerinnen und Nutzer digitaler Medien sind, sondern aktive Mitgestalter digitaler Prozesse werden.

Konkret lernen die Schülerinnen und Schüler im **Jahrgang 9** den sicheren Umgang mit digitalen Endgeräten und Dateiformaten, erheben und werten Daten mithilfe digitaler Tools aus, sammeln erste Erfahrungen im **Programmieren mit Scratch** und setzen sich mit **Datenschutz und sicherem Verhalten im Internet** auseinander. So erwerben sie praxisnahe Kompetenzen, um digitale Technologien selbstständig, kreativ und verantwortungsvoll zu nutzen.

Leistungsbewertung Fach IT – Sekundarstufe I

- **Mitarbeit und sonstige Leistungen (z. B. Unterrichtsbeteiligung, kleinere Abgaben, regelmäßige Übungen, Mitarbeit im Unterricht)**
→ **60 %** der Gesamtbewertung pro Halbjahr.
- **Projektarbeit**
→ **40 %** der Gesamtbewertung pro Halbjahr.
Die Projektarbeit umfasst eine selbstständige Arbeit in einer (Einzel- oder Gruppen-)Form, in der eine konkrete Fragestellung im Bereich IT behandelt wird (z. B. ein praxisorientiertes Medien- oder Programmierprojekt, eine Dokumentation, eine Präsentation oder ein prototypisches Produkt). Die Bewertung der Projektarbeit berücksichtigt neben dem fertigen Ergebnis insbesondere den Planungs- und Arbeitsprozess, die Reflexion über Vorgehen und Ergebnisse sowie die Präsentation.
- **Hinweise zur Umsetzung**
 - Die Mitarbeit wird kontinuierlich beobachtet und dokumentiert: z. B. durch kurze Übungen, aktiven Beitrag im Unterricht und fristgerechte Abgaben.
 - Die Projektaufgabe wird zu Beginn des Halbjahres angekündigt mit klar definierten Kriterien (Themenwahl, Zwischenstände, Endabgabe, Präsentation).
 - Ein Zwischenfeedback zur Projektarbeit sollte erfolgen, sodass Schülerinnen und Schüler den Arbeitsprozess reflektieren und ggf. verbessern können.
 - Verspätete Abgaben oder unzureichende Mitarbeit können das Ergebnis beeinflussen.
 - Ziel ist eine faire, transparente und motivierende Bewertung, die sowohl kontinuierliche Mitarbeit als auch kreative eigenständige Projektarbeit honoriert.

<p style="text-align: center;">Kompetenzen</p>	<p>Themenfelder, konkrete Inhalte und schulspezifische Ergänzungen <i>Verknüpfen von Kompetenzen mit geeigneten Inhalten und Methoden, dabei Anwenden von Kompetenzen an verschiedenen Inhalten</i></p>
<p>Lernbereich 1: Grundlegendes Arbeiten mit digitalen Endgeräten und verschiedenen Dateiformaten</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysieren und handhaben digitale Endgeräte sicher und effizient, einschließlich grundlegender Bedienung, Navigation und Einstellungen. • identifizieren, öffnen, bearbeiten und speichern verschiedene gängige Dateitypen. • konvertieren und exportieren Dateien zwischen Formaten. • organisieren und verwalten Dateien in Cloud-Speichersystemen. • erstellen, bearbeiten und präsentieren Inhalte mit spezifischen Apps. • teilen und stellen Dateien und Inhalte zur Verfügung. • lösen praxisnahe Aufgabenstellungen und bewerten die Qualität ihrer Arbeit. • reflektieren Chancen und Risiken beim Umgang mit Dateiformaten und Apps. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sichere und effiziente Handhabung von Endgeräten (z. B. iPads, Laptops) in schulischen und alltäglichen Kontexten, um eine sachgerechte Nutzung zu gewährleisten. • Bewertung von Vor- und Nachteilen der Dateiformate hinsichtlich Kompatibilität, Qualität und Dateigröße (z. B. .docx, .pdf, .txt für Dokumente; .pptx, .key für Präsentationen; .jpg, .png, .gif für Bilder; .xlsx, .csv für Tabellen). • Anpassung an unterschiedliche Anforderungen (z. B. Druck, Teilen oder Archivierung), wie das Exportieren eines Google Docs-Dokuments in PDF oder eines Canva-Designs als PNG. • Ordnerstrukturierung, Versionsverwaltung und Freigabeoptionen in Google Drive, um kollaboratives Arbeiten zu fördern. • Nutzung von Apps wie Google Docs (für Textdokumente), Google Sheets (für Tabellen und einfache Datenverarbeitung), Canva (für visuelle Designs und Präsentationen), Goodnotes (für handschriftliche Notizen und Annotationen) sowie Google Classroom (für Aufgabenabgabe und Feedback). • Teilen über Links in Google Drive oder Classroom, unter Berücksichtigung von Zugriffsrechten und Datenschutzgrundsätzen, um verantwortungsvollen Umgang zu üben. • Praxisbeispiele wie das Erstellen einer Präsentation in Canva, Konvertierung in PDF und Hochladen in Google Classroom; Bewertung hinsichtlich Funktionalität, Ästhetik und Effizienz.

<p style="text-align: center;">Kompetenzen</p>	<p>Themenfelder, konkrete Inhalte und schulspezifische Ergänzungen <i>Verknüpfen von Kompetenzen mit geeigneten Inhalten und Methoden, dabei Anwenden von Kompetenzen an verschiedenen Inhalten</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion über Risiken wie Datenverlust bei Konvertierungen oder Datenschutz in Cloud-Diensten. <p>Apps und Tools: Google Docs, Google Sheets, Google Classroom, Google Drive, Canva, Goodnotes</p> <p>Dateiformate: Dokumente (.docx, .pdf, .txt), Präsentationen (.pptx, .key, .pdf), Bilder (.jpg, .png, .gif, .svg), Tabellen (.xlsx, .csv), Notizen (.goodnotes, .pdf).</p> <p>Konzeptuelle Fachbegriffe: Dateityp, Formatkonvertierung, Export, Cloud-Speicher, Versionsverwaltung, Freigabe, Kompatibilität, Datenschutz (z. B. Zugriffsrechte).</p>
<p>Lernbereich 2: Grundlagen der Datenerhebung, -modellierung und -auswertung mit digitalen Tools</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysieren Datenbestände einfacher Beispiele aus der Praxis und modellieren diese objektorientiert, z. B. durch Identifikation von Objekten, Klassen und Attributen. • überführen objektorientierte Datenmodelle in Tabellenstrukturen und setzen diese in einem Tabellenkalkulations- oder Datenbanksystem um. • konzipieren geeignete Abfragen oder Formeln, um zielgerichtete Informationen aus einer Tabelle zu gewinnen. • erstellen und verwalten Online-Umfragen zur systematischen Datenerhebung, unter Berücksichtigung von 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Tools durch Übungsmaterialien: Erkundung von Google Forms (für Umfragen), Google Sheets (für Datenverarbeitung) und einem Präsentationstool wie Canva (für Visualisierungen und Präsentationen); praxisnahe Übungen, z. B. Erstellen einer einfachen Umfrage zu Schulthemen oder Hobbys, Bearbeiten von Beispieldatensätzen in Sheets und Gestalten einer Testpräsentation in Canva. • Analyse und Modellierung von Datenbeständen, z. B. ein Mitgliederverzeichnis oder Umfragedaten, unter Verwendung objektorientierter Konzepte (Objekte, Klassen, Attribute) und Überführung in Tabellenstrukturen in Google Sheets. • Erstellung einer Online-Umfrage (als Projektarbeit möglich) in Google Forms: Formulierung klarer Fragen (z. B. Multiple-Choice, Skalen, offene Felder), Einbindung von Validierungen und Teilen der

<p style="text-align: center;">Kompetenzen</p>	<p>Themenfelder, konkrete Inhalte und schulspezifische Ergänzungen <i>Verknüpfen von Kompetenzen mit geeigneten Inhalten und Methoden, dabei Anwenden von Kompetenzen an verschiedenen Inhalten</i></p>
<p>Fragestellungen, Antwortoptionen und Zielgruppen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • werten erhobene Daten aus, z. B. durch Berechnungen, Filterungen und Zusammenfassungen, und visualisieren sie anschaulich. • reflektieren Chancen und Risiken der Datenerhebung und -verarbeitung, einschließlich Datenschutz und Datensicherheit. • präsentieren ausgewertete Daten in einem geeigneten Format, um Erkenntnisse klar und überzeugend zu vermitteln. • kooperieren in Gruppen, um Umfragen zu planen, durchzuführen und auszuwerten, und bewerten die Qualität der Ergebnisse. 	<p>Umfrage per Link; Integration mit Google Sheets für automatische Datensammlung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auswertung in Google Sheets: Verwendung von Formeln (z. B. SUMME, DURCHSCHNITT, WENN), Filtern, Sortieren und Erstellung von Diagrammen (z. B. Balken-, Kreisdiagramme); Identifikation von Mustern oder Trends in den Umfragedaten. • Aufbereitung und Präsentation: Export der ausgewerteten Daten aus Sheets (z. B. als CSV oder Diagramme) und Integration in Canva zur Erstellung einer visuell ansprechenden Präsentation; Übung des Präsentierens vor der Klasse. • Reflexion über Datenschutz (z. B. Anonymität in Umfragen, Einwilligung der Teilnehmer) und Risiken (z. B. Bias in Fragestellungen oder Datenmanipulation); Gruppenarbeit zur Planung und Durchführung einer vollständigen Umfrage-Projektkette möglich. • Mögliche Ergänzungen: Integration von Kollaborationstools (z. B. gemeinsames Bearbeiten in Echtzeit in Sheets), Einführung in grundlegende Statistik (z. B. Mittelwert, Häufigkeitsverteilung) und Diskussion ethischer Aspekte wie Datenschutzverordnung (DSGVO) im Kontext von Online-Umfragen. <p>Apps und Tools: Google Forms (für Umfragen), Google Sheets (für Auswertung und Tabellen), z.B. Canva (für Präsentationen und Visualisierungen).</p> <p>Dateiformate: Tabellen (.xlsx, .csv), Präsentationen (.pdf, .png für Exporte).</p> <p>Konzeptuelle Fachbegriffe: Objektorientiertes Datenmodell (Objekt, Klasse, Attribut, Tabellenstruktur (Schema,</p>

Kompetenzen	Themenfelder, konkrete Inhalte und schulspezifische Ergänzungen <i>Verknüpfen von Kompetenzen mit geeigneten Inhalten und Methoden, dabei Anwenden von Kompetenzen an verschiedenen Inhalten</i>
	Primärschlüssel, Datentyp), Abfrage/Formel (z. B. Filter, Summenfunktionen), Datenerhebung (Umfrage, Validierung), Visualisierung (Diagramme, Charts), Datenschutz (Anonymität, Einwilligung).

<p style="text-align: center;">Kompetenzen</p>	<p>Themenfelder, konkrete Inhalte und schulspezifische Ergänzungen <i>Verknüpfen von Kompetenzen mit geeigneten Inhalten und Methoden, dabei Anwenden von Kompetenzen an verschiedenen Inhalten</i></p>
<p>Lernbereich 3: Einführung in das Programmieren mit Scratch – Grundlagen und kreative Anwendungen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysieren einfache Alltagsprobleme oder Szenarien und zerlegen sie in logische Schritte, um grundlegende Algorithmen zu entwickeln. • erstellen und modifizieren visuelle Programme mit Blöcken, um Konzepte wie Sequenzen, Schleifen und Bedingungen anzuwenden. • verstehen und nutzen grundlegende Programmierkonzepte wie Variablen, Ereignisse und Bühneninteraktionen, um interaktive Inhalte zu gestalten. • debuggen einfache Programme, indem sie Fehler identifizieren, testen und korrigieren, um Funktionalität sicherzustellen. • kooperieren in Gruppen, um Programme zu planen, zu teilen und gemeinsam zu verbessern, und reflektieren den Prozess. • präsentieren ihre erstellten Programme und erklären die dahinterstehenden Logiken, um kreative Lösungen zu vermitteln. • bewerten Chancen und Grenzen visueller Programmierung, z. B. im Hinblick auf Kreativitätsförderung und Übergang zu textbasierten Code. • integrieren Inhalte aus anderen Bereichen, z. B. Datenvisualisierungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Scratch: Erkundung der Oberfläche (Bühne, Sprites, Blöcke-Kategorien wie Bewegung, Aussehen, Steuerung, Variablen); erste Übungen wie das Erstellen einer einfachen Animation (z. B. ein Sprite, das sich bewegt und Farbe wechselt), um Vertrautheit aufzubauen und Motivation durch schnelle Erfolge zu schaffen. • Logisches Denken und Algorithmen: Zerlegung von Problemen in Schritte, z. B. Planung eines "Cat-and-Mouse"-Spiels mit Sequenzen (Bewegung in einer Schleife) und Bedingungen (if-then: Wenn Maus berührt, dann Punkte addieren); Nutzung von Pseudocode oder Skizzen vor der Umsetzung, um abstraktes Denken zu fördern. • Grundkonzepte anwenden: Erstellen interaktiver Projekte, z. B. eine Quiz-App basierend auf Umfragedaten aus Lernbereich 2 (Variablen für Punkte, Ereignisse für Benutzereingaben wie Tastendrücke); Experimentieren mit Schleifen (wiederholte Aktionen) und Bedingungen (z. B. Gewinn/Verlust-Logik), um Konzepte spielerisch zu vertiefen. • Debugging und Iteration: Übungen zum Finden von Fehlern (z. B. Warum bewegt sich der Sprite nicht? – Überprüfung von Blöcken und Verbindungen); Paararbeit, bei der Schüler gegenseitig Codes testen und Feedback geben, um Problemlösungsfähigkeiten zu stärken. • Kollaboration und Präsentation: Gruppenprojekte, z. B. Erweiterung eines gemeinsamen Scratch-Projekts (über Scratches Remix-Funktion oder Teilen via Google Classroom); Präsentation vor der Klasse mit Erklärung der Logik (z. B. "Diese

<p style="text-align: center;">Kompetenzen</p>	<p>Themenfelder, konkrete Inhalte und schulspezifische Ergänzungen <i>Verknüpfen von Kompetenzen mit geeigneten Inhalten und Methoden, dabei Anwenden von Kompetenzen an verschiedenen Inhalten</i></p>
<p>oder Umfragen, in ihre Programme, um fächerübergreifende Anwendungen zu erkunden.</p>	<p>Schleife sorgt für die Endlosschleife der Animation"), gefolgt von Reflexion (Was hat gut funktioniert? Welche Grenzen gibt es?).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integration und Reflexion: Verknüpfung mit vorherigen Bereichen, z. B. Import von Bildern aus Canva als Sprites oder Visualisierung von Sheets-Daten in einem interaktiven Diagramm; Diskussion über Vorteile (keine Syntax-Fehler, Fokus auf Logik) und Nachteile (weniger für komplexe Anwendungen geeignet) von Scratch, als Vorbereitung auf fortgeschrittenes Programmieren. • Ergänzende Ideen: Themenbezogene Challenges, z. B. "Erstelle eine Umweltgeschichte mit interaktiven Elementen" zur Förderung von Kreativität und Nachhaltigkeit; Erweiterung zu Grundlagen von Computergrafik oder Soundeffekten in Scratch, um Multimedialität zu integrieren. <p>Programmierungsumgebung: Scratch (online via scratch.mit.edu oder Offline-Editor für iPads/Laptops).</p> <p>Tools: Google Classroom zum Teilen von Projekten, Canva für benutzerdefinierte Sprites oder Hintergründe.</p> <p>Ressourcen: Scratch-Tutorials (z. B. offizielle Scratch-Wiki oder Bildungsvideos von code.org), Vorlagen für Einsteigerprojekte.</p> <p>Konzeptuelle Fachbegriffe: Algorithmus (Sequenz, Schleife, Bedingung), Sprite, Bühne, Block-Programmierung, Variable, Ereignis (Event), Debugging, Iteration, Logisches Denken</p>

<p style="text-align: center;">Kompetenzen</p>	<p>Themenfelder, konkrete Inhalte und schulspezifische Ergänzungen <i>Verknüpfen von Kompetenzen mit geeigneten Inhalten und Methoden, dabei Anwenden von Kompetenzen an verschiedenen Inhalten</i></p>
<p>Lernbereich 4: Datenschutz und sicheres Verhalten im digitalen Alltag</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysieren und passen Datenschutzeinstellungen auf privaten und schulischen Geräten an, z. B. durch Aktivierung von Privatsphäre-Optionen und Einschränkungen für Apps. • identifizieren Risiken beim Surfen im Internet und in Social Media, wie Datenmissbrauch, Identitätsdiebstahl oder ungewollte Weitergabe persönlicher Informationen. • erkennen Phishing-Versuche und andere Betrugsmaschen, z. B. durch Prüfung von Absendern, Links und Dringlichkeitsappellen. • bewerten Chancen und Risiken des Datenschutzes im Spannungsfeld zwischen Persönlichkeitsrechten und gesellschaftlichen Interessen, z. B. bei der Nutzung von Messenger-Diensten oder sozialen Netzwerken. • nutzen das Internet und digitale Tools verantwortungsvoll, unter Berücksichtigung von Datenschutzgrundsätzen wie Anonymität, Einwilligung und Minimierung personenbezogener Daten. • entwickeln persönliche Strategien zum Selbstschutz, z. B. durch sichere Passwörter, Zwei-Faktor-Authentifizierung und bewusste Freigabe von Daten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Geräteeinstellungen: Praktische Workshops, z. B. auf iPads oder Smartphones (schulisch/privat) die Einstellungen für Bildschirmzeit, App-Berechtigungen (z. B. Kamera, Mikrofon, Standort deaktivieren), und Privatsphäre-Optionen anpassen; Übungen wie das Einrichten von Zwei-Faktor-Authentifizierung (2FA) für Accounts, um unbefugten Zugriff zu verhindern. • Sicheres Surfen und Social Media: Analyse realer Beispiele, z. B. Überprüfung von Social-Media-Einstellungen (z. B. bei Instagram oder TikTok: Profile auf privat stellen, Follower prüfen, keine persönlichen Daten wie Adresse teilen); Rollenspiele zu Szenarien wie "Ein Freund postet dein Foto ohne Erlaubnis" oder "Eine App fordert unnötige Berechtigungen"; Tipps: Geizig mit Daten sein (z. B. keine Geburtsdaten oder Fotos teilen, die Privatsphäre verletzen könnten), Urheberrechte beachten und Klassenchat-Regeln etablieren (z. B. nur schulbezogene Themen, keine Beleidigungen oder Spam). • Phishing-Erkennung und Selbstschutz: Interaktive Übungen zur Identifikation von Phishing-Mails oder -Nachrichten, z. B. anhand von Merkmalen wie falschen Absenderadressen (z. B. "bank@fake.com" statt offizieller), Dringlichkeitsappellen ("Handeln Sie sofort!"), verdächtigen Links (nicht direkt klicken, sondern prüfen) oder Anhängen meiden; Beispiele aus dem Alltag: Gefälschte Nachrichten von "Netflix" oder "Schul-Apps"; Erstellen einer persönlichen Checkliste (z. B. "Ist die URL echt? Gibt es Tippfehler?") und Übungen zum Faktencheck (z. B. mit Web-Suchen); Diskussion über Risiken wie

<p style="text-align: center;">Kompetenzen</p>	<p>Themenfelder, konkrete Inhalte und schulspezifische Ergänzungen <i>Verknüpfen von Kompetenzen mit geeigneten Inhalten und Methoden, dabei Anwenden von Kompetenzen an verschiedenen Inhalten</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren den Einfluss digitaler Medien auf sich und die Gesellschaft, einschließlich Medienwirkungen und ethischer Aspekte. • kooperieren in Gruppen, um Szenarien zu simulieren und Lösungen für Datenschutzprobleme zu erarbeiten. 	<p>Identitätsdiebstahl oder Ransomware und Schutzmaßnahmen (z. B. starke Passwörter mit Groß-/Kleinbuchstaben, Zahlen und Symbolen; regelmäßige Backups in der Cloud).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexion und gesellschaftliche Aspekte: Gruppenarbeit zu Chancen (z. B. schnelle Informationsbeschaffung) vs. Risiken (z. B. Data-Mining durch Apps, das zu personalisierter Werbung oder Manipulation führt; Auswirkungen auf Privatsphäre wie bei Fahndung nach Straftätern); Reflexionsrunden: "Wie beeinflussen Messenger-Dienste oder soziale Netzwerke mein Leben?" mit Fokus auf Medienwirkung (z. B. Abhängigkeit, Cybermobbing); Erstellung persönlicher "Datenschutz-Regeln" (z. B. "Teile nichts, was du nicht in der Zeitung sehen möchtest") basierend auf DSGVO-Grundsätzen wie Einwilligung und Anonymität. • Projektbasierte Anwendung: Kleines Projekt, z. B. Erstellung einer Präsentation oder eines Posters mit Tipps zum Selbstschutz (integriert mit Tools aus vorherigen Bereichen wie Canva oder Google Sheets), gefolgt von Peer-Feedback; Simulation von Bedrohungen (z. B. eine gefälschte Phishing-Mail erstellen und analysieren) und Lösungsfindung in Teams. • Ergänzende Ideen: Gast Input von Experten (z. B. via Video zu Safer Internet Day 2025); Bewertung durch Selbstreflexionsprotokolle über eigene Datenschutzgewohnheiten; Erweiterung zu aktuellen Themen wie Künstliche Intelligenz in sozialen Medien und deren Datenschutzrisiken.

Kompetenzen	Themenfelder, konkrete Inhalte und schulspezifische Ergänzungen <i>Verknüpfen von Kompetenzen mit geeigneten Inhalten und Methoden, dabei Anwenden von Kompetenzen an verschiedenen Inhalten</i>
	<p> Tools: Schul-iPads/Smartphones für Einstellungs-Übungen, Browser für Web-Beispiele, Apps wie Instagram/TikTok (sichere Demo-Accounts). </p> <p> Ressourcen: Materialien von klicksafe.de (z. B. "Datenschutz geht zur Schule"), saferinternet.at (Tipps für Jugendliche), BSI-Empfehlungen (z. B. zu Phishing und Kinderschutz), hanisauland.de (10 Datenschutz-Tipps), mimikama.org (Phishing-Tipps für Jugendliche). </p> <p> Konzeptuelle Fachbegriffe: Datenschutz (DSGVO, personenbezogene Daten), Phishing (Absenderprüfung, Links, Anhänge), Privatsphäre-Einstellungen (2FA, App-Berechtigungen), Social-Media-Risiken (Data-Mining, Einwilligung, Anonymität), Selbstschutz (sichere Passwörter, Backups). </p>