



# DIGITALE GRUNDBILDUNG

Vorschläge zur Umsetzung

# Bildungs- und Lehraufgabe It. Lehrplan

- 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
  - *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.*
- Medienkompetenz
  - *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.*

# Ziele

## Erste allgemeine Grunderfahrungen für die Arbeit mit dem Computer

- Ein- und Ausschalten
- Anmelden
- Speichern
- Windows Explorer
- E-Mails versenden

## 10-Finger-Schreibsystem

- Kennenlernen der Tastatur
- Funktionstasten
- Kurzbefehle (Strg + ?)

## Grundlegende Kenntnisse in den wichtigsten Office-Programmen

### WORD:

- Zeichen- und Textformatieren
- Aufzählungen und Nummerierungen
- Grafiken und Tabellen einfügen

### PowerPoint:

- Texte in PowerPoint formulieren
- Gestalten von Präsentationen
- Grafiken, Tabellen, etc. einfügen

## Digitale Grundbildung

Wird in allen Fächern umgesetzt!

## Praktische Anwendung von Zeichen- und Gestaltungsprogrammen

- Paint
- Paint 3D
- Gimp oder Photoshop
- Moviemaker

## Arbeiten mit Lernplattformen (Moodle, etc.) und fachspezifischen Lernprogrammen

## Förderung des logischen und algorithmischen Denkens

- Anwendung von Denksportaufgaben
- Rätseln
- Lückentexten, etc.

die Kinder sollen zum selbständigen Reflektieren über vorgegebene Probleme und Fragestellungen angeregt werden

## Erste Schritte zur Programmierung

- Scratch
- Robobee
- Microbit
- Legoroboter

## Verantwortungsbewusster Umgang mit den digitalen Medien

- Umgang mit sozialen Plattformen
- kritische Recherche im Internet
- Datenschutz

# Stufenweise Einführung

- jeweils in definierten Stunden, integriert in den Fachunterricht oder in einer Mischform

5. Schulstufe	6. Schulstufe	7. Schulstufe	8. Schulstufe
<b>2018/19</b>			
<b>2019/20</b>			
<b>2020/21</b>			
<b>ab 2021/22</b>			

- insgesamt 128 UE über die 4 Schulstufen verteilt
- ergibt pro Schulstufe 32 UE

# Möglichkeiten der Vermittlung

## ■ Vermittlung von Basiskompetenzen vor integrativer Vermittlung

- Die Schule führt schulautonom in der 5. Schulstufe die „Digitale Grundbildung“ mit einer definierten Stunde ein und forciert in der 6. bis 8. Schulstufe die integrative Vermittlung der Lehrplaninhalte

5. Schulstufe	6. Schulstufe	7. Schulstufe	8. Schulstufe	
1 WS = <b>32 UE</b>	1 WS = <b>32 UE</b>	1 WS = <b>32 UE</b>	1 WS = <b>32 UE</b>	4 WS = <b>128 UE</b>

## ■ Integrative Vermittlung und definierte Stunden im Wechsel

- Die Schule führt schulautonom in der 5. und 7. Schulstufe die „Digitale Grundbildung“ mit jeweils einer definierten Stunde ein und forciert in der 6. und 8. Schulstufe die integrative Vermittlung der Lehrplaninhalte.

# Unser momentanes Modell für die 1. Klasse

- je ein Workshoptag mit jeweils 4 UE
  - *zur Einführung in die Grundkompetenzen (Anmeldung, Datenspeicherung, Umgang mit dem Windows-Explorer, Drucken, etc.)*
  - *zum 10-Finger-Schreibsystem*
  - *zur Einführung in die Arbeit mit WORD*
  - *zur Einführung in die Arbeit mit PowerPoint*
- mit diesen Workshoptagen werden 16 UE abgedeckt
- die restlichen 16 UE müssten integrativ in den anderen Unterrichtsgegenständen eingebracht werden

# Weitere Möglichkeiten für Workshoptage

- [Click & Check](#) – Workshops
- Workshoptage in Zusammenarbeit mit der [JKU](#)
- OEAD: [Erasmus+ Schulbildung](#)
- [Workshops](#) und [Digital Playground](#) im Ars Electronica Center
- Eeducation-Projekt – [„Denken lernen - Probleme lösen“](#)
- Einführung in Coding mit Scratch oder code.org
- Arbeiten mit Lego League
- Arbeiten mit dem [Micro:Bit](#)
- das [RoboBee-Spiel](#) der PH der Diözese

# Integrative Umsetzung im Unterricht

- das [EDU-Puzzle 2.0 der PH der Diözese](#) – für alle Gegenstände möglich
- [digi.comp8 Unterrichtsmaterialien](#)
- Arbeiten mit fachspezifischen Computerprogrammen, z. B.
  - *Geogebra (M, PH, GEW)*
  - *Paint, Gimp, Paint 3D, Photoshop, Moviemaker (BE, TEW)*
- spezifische Internetrecherche zu Referaten oder bestimmten Themen
- Gestaltung von Präsentationen oder Handouts in PowerPoint oder WORD
- als Förderung des logischen und algorithmischen Denkens gilt auch die Anwendung von
  - *Denksportaufgaben*
  - *Rätseln*
  - *Lückentexten*
  - *kognitiven Aufgaben*



# Computational Thinking

- alle Fächer in 5. – 8. Schulstufe durch
  - Förderung logischen Denkens
  - Sensibilisierung für Bedeutungsunterschiede in der Verwendung sprachlicher Begriffe
  - Einsatz von Denksportaufgaben
  - Erstellen von Rätseln – analog oder mit Einsatz von WORD oder Excel
  - Einsatz von Lernspielen – [Kahoot](#), [Quizlet](#), [Learning Apps](#)
  
- Arbeiten mit RoboBee-Spielen
- einfache Programme erstellen mit Scratch und Micro:Bit