

Der Lehrplanentwurf

Module	Fächer/Klasse
<p>Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Digitalisierung im Alltag 2. Chancen und Grenzen der Digitalisierung 3. Geschichtliche Entwicklung 4. Gesundheit und Wohlbefinden 	<p>alle Fächer in 5. – 8. Schulstufe</p>
<p>Informations-, Daten- und Medienkompetenz</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Suchen und finden 2. Vergleichen und bewerten 3. Organisieren 4. Teilen 	<p>alle Fächer in 5. – 8. Schulstufe durch</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Internetrecherche ❖ Erstellen von Referaten ❖ Textvergleiche ❖ Vergleiche von Webseiten ❖ Arbeiten mit Lernplattformen, Moodle, etc.
<p>Betriebssysteme und Standard-Anwendungen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grundlagen des Betriebssystems 2. Textverarbeitung 3. Präsentationssoftware 4. Tabellenkalkulation 	<p>zu 1.- 3. Informatikworkshops in der 5. Schulstufe</p> <p>zu 2.und 3. integrativer Unterricht in allen Schulstufen</p> <p>zu 4. eventuell Informatikworkshop in der 7. Schulstufe dann integrativer Unterricht in allen Fächern (v. a. M, PH)</p>
<p>Mediengestaltung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Digitale Medien rezipieren 2. Digitale Medien produzieren 3. Inhalte weiterentwickeln 	<p>in der 6. Schulstufe Workshops zu Grafik- und Videogestaltung</p> <p>6. – 8. Schulstufe Einsatz v. a. in BE, aber in allen Fächern möglich z. B. Gestaltung kreativer Unterrichtsmaterialien</p>

Module	Fächer/Klasse
<p>Digitale Kommunikation und Social Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Interagieren und kommunizieren 2. An der Gesellschaft teilhaben 3. Digitale Identitäten gestalten 4. Zusammenarbeiten 	<p>Click & Check-Workshops in 6. oder 7. Schulstufe</p> <p>alle Fächer ab der 6. Schulstufe, v. a. aber wahrscheinlich Sprachfächer (D, E) und Soziales Lernen</p>
<p>Sicherheit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geräte und Inhalte schützen 2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 	<p>Click & Check-Workshops in 6. oder 7. Schulstufe</p>
<p>Technische Problemlösung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren 2. Digitale Geräte nutzen 3. Technische Probleme lösen 	<p>erste Einführung in das grundlegende Arbeiten mit dem Computer am Beginn der 5. Schulstufe</p> <p>Arbeiten mit Lego League in der 7. Schulstufe</p> <p>Workshops in der 7. und 8. Schulstufe an der JKU und im AEC</p>
<p>Computational Thinking</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mit Algorithmen arbeiten 2. Einfache Programme erstellen 3. Kreative Nutzung von Programmiersprachen 	<p>Workshops in 6. Schulstufe zu Scratch und Micro:Bit</p> <p>Arbeiten mit Lego League in der 7. Schulstufe</p> <p>alle Fächer in 5. – 8. Schulstufe durch</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Arbeiten mit RoboBee-Spielen ❖ Förderung logischen Denkens ❖ Einsatz von Denksportaufgaben ❖ Erstellen von Rätseln