

# Digitale Grundbildung: Vorschlag einer Jahresplanung

Damit eine Progression der Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler erkennbar sein kann, wurden die Klassenstufen wie folgt betitelt:

- 1. Klasse – Anfänger:in**
- 2. Klasse – Entdecker:in**
- 3. Klasse – Anwender:in**
- 4. Klasse – Gestalter:in**

Die Module sichern den Kompetenzaufbau der Kenntnisse und Skills der Kinder und bauen aufeinander auf.

<b>Modul A</b> behandelt die Textbearbeitung am Rechner	<b>Modul B</b> behandelt die Arbeit am PC und Online
<b>Modul C</b> behandelt Bereiche rund um das Internet und Software	<b>Modul D</b> behandelt Suchen, Sicherheit und Gesellschaft
<b>Modul E</b> behandelt den sicheren Umgang mit dem Internet	<b>Modul F</b> behandelt das Lernen mit Smartphones und Tablets
<b>Modul G</b> behandelt kreative Möglichkeiten der Gestaltung mit Lerntechnologie	<b>Modul H</b> behandelt Computational Thinking



1. Klasse - Anfänger/Anfängerin		Beispiele/Vorschläge	Lehrplanbezug
Modul A	Erste Schritte am Computer I (Betriebssystem, Bestandteile eines Computers, Tastatur)		Betriebssysteme und Standardanwendungen
Modul B	Erste Schritte am Computer II (Dateien und Programme am Rechner organisieren und finden)	- Office 365: Teams, Word - Ordner anlegen und Daten organisieren	Grundlagen des Betriebssystems, Technische Problemlösung
Modul C	Erste Schritte im Internet I (Umgang mit einem Browser und Webseiten)	- Internetführerschein (internet-abc) - <a href="https://www.digbi.net">Surfschein – digbi.net</a>	Mediengestaltung, Sicherheit
Modul D	Erste Schritte im Internet II (Verwenden von Suchmaschinen)	- Suchmaschinen (Arten, Suchfunktionen)	Digitale Kommunikation und Social Media, Informations-, Daten und Medienkompetenz
Modul E	Erste Schritte mit Digitalen Kommunikationsmitteln und Social Media (E-Mail, Messenger-Apps)	- Email schreiben - MS Outlook - Schul-Emails abrufen - Medientagebuch	Digitale Kommunikation und Social Media, Sicherheit, Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung
Modul F	Erste Schritte mit Smartphones und Tablets als Lernwerkzeug (z. B. QR-Codes)	- Arbeiten mit dem iPad - Lernplattformen (z.B. digbi.net)	Technische Problemlösung (Digitale Geräte nutzen)
Modul G	Erste Schritte zur Gestaltung (Dokumente, Präsentationen, Erklärvideos ...)	- MS PowerPoint - Kollaborativ arbeiten	Betriebssysteme und Standardanwendungen / Mediengestaltung
Modul H	Erste Schritte mit Coding (Einfache Algorithmen, Codes und Geheimschriften)	- Binärcodes	Computational Thinking

Am Ende des Jahres können die Schülerinnen und Schüler:

- Internet-Quellen für die Suche von Bildern und Informationen nutzen
- Dokumente und Präsentationen am Computer oder am Tablet erstellen, gestalten und teilen
- Mit digitalen Kommunikationsmitteln umgehen
- Am PC eigenständig arbeiten
- Kreative Arbeiten mithilfe von digitalen Tools erstellen

2. Klasse – Entdecker/Entdeckerin		Beispiele/Vorschläge	Lehrplanbezug
Modul A	Entdecken von Programmen und deren Verwendungsmöglichkeiten (z. B. Einfügen von Bildern und Formen)	- Verwendung von Open Content (unsplash, pixabay) - <a href="https://digto.net/open-content/">https://digto.net/open-content/</a>	Informations-, Daten und Medienkompetenz, Mediengestaltung
Modul B	Entdecken von Kommunikationsmöglichkeiten im Netz (z. B. Netiquette) und deren reflektierter Anwendung	- Einfluss und Effekt von Werbung	Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung, Digitale Kommunikation und Social Media, Sicherheit
Modul C	Entdecken von Strukturmaßnahmen (z. B. Grafiken und Gliederung in Mindmaps, Organigramme/Flussdiagramme)	- Mindmaps, Flussdiagramme ( <a href="https://digto.net/digitale-gadgets/">https://digto.net/digitale-gadgets/</a> )	Mediengestaltung, Betriebssysteme und Standardanwendungen
Modul D	Entdecken von Sicherheitsmaßnahmen (Datensicherheit, Datenschutz, Passwörter, Problembehebung)	- KryptoKids	Sicherheit, Technische Problemlösung
Modul E	Entdecken von Nutzungsmöglichkeiten des Internets (Gefahren, Cybermobbing, Cybergrooming, Sexting, Hasspostings, Umgang mit personenbezogenen Daten)	- Fake News - mediamanual.at, saferinternet.at	Digitale Kommunikation und Social Media, Sicherheit
Modul F	Entdecken von kollaborativen Arbeitsformen mit mobilen Endgeräten	- Kollaborativ ( <a href="https://digto.net/digitale-gadgets/">https://digto.net/digitale-gadgets/</a> )	Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung, Technische Problemlösung
Modul G	Entdecken von Möglichkeiten des kreativen Gestaltens mit digitalen Werkzeugen	- Video erstellen - Verwendung von freien Inhalten (Musik, Bildern) in den Videos	Mediengestaltung, Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung, Betriebssysteme und Standardanwendungen
Modul H	Entdecken von informatischen Denkstrukturen mit einfachen Programmen und Animationen.	- Einführung SCRATCH	Computational Thinking

Am Ende des Jahres können die Schülerinnen und Schüler:

- Fächerspezifische sowie fächerübergreifende Anwendungen und Plattformen zur Unterstützung des Lernens nutzen
- Über die Gefahren im Netz Bescheid wissen und einen respektvollen Umgang mit anderen in Sozialen Medien pflegen
- Animationen und Videos erstellen, bearbeiten und teilen
- Aussagekräftige und visuell ansprechende Präsentationen erstellen
- Mit personenbezogenen Daten am Computer und Handy behutsam umgehen

3. Klasse - Anwender/Anwenderin		Beispiele/Vorschläge	Lehrplanbezug
Modul A	Anwenden von Kenntnissen in Textverarbeitung (schnelle Texteingabe, Einbindung von Tabellen, Bilder und Diagrammen, Korrekturhilfen usw.)		Betriebssysteme und Standardanwendungen, Mediengestaltung, Technische Problemlösung
Modul B	Anwenden von Kompetenzen zur digitalen Publikation (E-Portfolios, Blogging, eBooks)	- Webseite mit Inhalten füllen (z.B. <a href="#">Padlets</a> )	Informations-, Daten und Medienkompetenz, Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung, Digitale Kommunikation und Social Media, Sicherheit
Modul C	Anwenden von Kenntnissen im Bereich der Tabellenkalkulation (Dateneingabe, Berechnungen, grafische Darstellungen)	- MS Excel, <a href="#">Calc</a>	Mediengestaltung, Betriebssysteme und Standardanwendungen
Modul D	Anwenden von Kompetenzen beim Recherchieren im Netz (Wikipedia, Quellenkritik, Nachschlagewerke)	- Suchergebnisse hinterfragen - Künstliche Intelligenz	Informations-, Daten und Medienkompetenz, Sicherheit
Modul E	Anwenden von Sicherheitsmaßnahmen im Netz (Urheberrecht, Bildrechte, Recht am eigenen Bild, Privatsphäre, Selbstdarstellung im Netz, Spielsucht)	- CC-Lizenzen - Medientagebuch + Ergebnisse in einem Diagramm abbilden - Antivirus Programme, Firewall, VPN	Digitale Kommunikation und Social Media, Sicherheit, Informations-, Daten und Medienkompetenz,
Modul F	Anwenden von Kompetenzen bei der Erstellung von visuellen Darstellungen (z. B. Infografiken etc.)	- <a href="#">genial.ly</a> - <a href="#">canva</a>	Mediengestaltung, Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung
Modul G	Anwenden von Kompetenzen bei der kreativen Gestaltung von Unterrichtsinhalten (Fotos, Podcasts, usw.)	- Audacity	Technische Problemlösung, Mediengestaltung, Sicherheit, Betriebssysteme und Standardanwendungen
Modul H	Anwenden von Kenntnissen im Bereich des Programmierens, um bestimmte Probleme zu lösen oder bestimmte Aufgaben zu erfüllen.	- SCRATCH - Robotics	Computational Thinking
Weitere Themen	Social Media, Künstliche Intelligenz, Dateigrößen (Gigabyte, Megabyte, ...), Probleme der Digitalisierung, Binärcode, ...	- Film: „Her“	

Am Ende des Jahres können die Schülerinnen und Schüler:

- Dokumente mit Bildern, Grafiken und Diagramme formatieren
- Texte online erstellen und publizieren
- Informationen online nachschlagen, bewerten und analysieren
- Handlungsanleitungen (Algorithmen) erkennen und technische Abläufe ausführen
- Daten erfassen, speichern und bearbeiten

4. Klasse – Gestalter/Gestalterin		Beispiele/Vorschläge	Lehrplanbezug
Modul A	Gestalten von mehrseitigen Dokumenten inkl. Inhaltsverzeichnisse und Quellenangaben (Berichte, Portfolios)		Betriebssysteme und Standardanwendungen, Informations-, Daten und Medienkompetenz, Mediengestaltung
Modul B	Gestalten von Medieninhalten im Bereich der gesellschaftlichen Transformation (z. B. digitaler Lebenslauf, Online-Bewerbung usw.)		Informations-, Daten und Medienkompetenz, Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung, Digitale Kommunikation und Social Media, Sicherheit
Modul C	Gestalten und Bearbeiten von Tabellen in Kalkulationsprogrammen (Sortieren und Filtern, Funktionen, Formatierungen)		Mediengestaltung, Betriebssysteme und Standardanwendungen
Modul D	Gestalten von Arbeiten unter dem gesellschaftskritischen Blickwinkel (Werbung, Nachrichten, Medienkritik, Inklusion. Digitale Nachhaltigkeit und Umweltschutz. Geschichtliche und künftige Entwicklung)		Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung, Informations-, Daten und Medienkompetenz
Modul E	Gestalten und Reflexion von klischeehaften Darstellungen im Netz (Viren, Spam, Internet-Betrug, Online-Shopping, Phishing, Bildmanipulation)	- Mediamanual, saferinternet, internet-abc	Sicherheit, Informations-, Daten und Medienkompetenz
Modul F	Gestalten von App-Prototypen, Lernräumen und Spielumgebungen (ARVR, 3D-Umgebungen, Virtuelle Welten)		Mediengestaltung, Betriebssysteme und Standardanwendungen
Modul G	Gestalten von Animationen (z. B. Filmproduktion, interaktiven Präsentationen)	- Stop Motion	Mediengestaltung, Betriebssysteme und Standardanwendungen
Modul H	Gestalten von eigenen Webauftritten inkl. barrierefreie Inhalte (Blog, Webseite, Wiki usw.)	- Homepage füllen bzw. erstellen (Wordpress)	Computational Thinking, Mediengestaltung, Sicherheit, Digitale Kommunikation und Social Media, Informations-, Daten und Medienkompetenz
Weitere	Office Zertifikate (zB. MOS, MTA, ICDL), Vorteile Digitalisierung, Verschlüsselung, ...		

Am Ende des Jahres können die Schülerinnen und Schüler:

- Mehrseitige Dokumente erstellen und veröffentlichen
- Über die Grenzen und Möglichkeiten von Medien in der Gesellschaft kritisch reflektieren
- Geeignete Werkzeuge und Technologien für Prozesse der Zusammenarbeit auswählen
- Zielgerichtet und selbstständig Daten suchen, schützen und sichern
- Kommunikationsstrategien für spezifische Zielgruppen adaptieren