

Digitale Grundbildung

am GRG21 Ödenburger Straße

Inhalte

- Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung
- Informations-, Daten- und Medienkompetenz
- Betriebssysteme und Standard-Anwendungen
- Mediengestaltung
- Digitale Kommunikation und Social Media
- Sicherheit
- Technische Problemlösung
- Computational Thinking

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

Themenbereiche:

- Digitalisierung im Alltag
- Chancen und Grenzen der Digitalisierung
- Geschichtliche Entwicklung
- Gesundheit und Wohlbefinden

Unterrichtsbeispiel aus Biologie:

- Ökologischer Fußabdruck - Die Schüler/innen berechnen ihren ökologischen Fußabdruck und setzen sich damit auseinander, in welchen Bereichen Einsparungen möglich sein könnten.

Informations-, Daten- und Medien- kompetenz

Themenbereiche:

- Suchen und finden
- Vergleichen und bewerten
- Organisieren
- Teilen

Unterrichtsbeispiele aus Geschichte:

Fake News – SuS untersuchen eine präparierte Webseite rund um historische Fakten und prüfen die Quellen; Erstellen von Kahoots

Alle Gegenstände: Referate mit Internetrecherche

Betriebs- systeme und Standard- Anwendungen

Themenbereiche:

- Grundlagen des Betriebssystems
- Textverarbeitung (& 10 Finger-System)
- Präsentationssoftware
- Tabellenkalkulation

Unterrichtsbeispiele:

Gestalte eine Präsentation passend zu deinem Referat

Erstelle Zusammenfassungen mit Word und gestalte eigene Texte mit Illustrationen

Medien- gestaltung

Themenbereiche:

- Digitale Medien rezipieren
- Digitale Medien produzieren
- Inhalte weiterentwickeln

Unterrichtsbeispiel aus Bildnerischer Erziehung:

Gestalten einer digitalen Galerie mit ihren in BE erstellten Werken. Die Schüler/innen konzipieren dabei einen virtuellen Rundgang mit entsprechenden Texten und Anmerkungen

Digitale Kommunikation und Social Media

Themenbereiche:

- Interagieren und kommunizieren
- An der Gesellschaft teilhaben
- digitale Identitäten gestalten
- Zusammenarbeiten

Unterrichtsbeispiel für KV-Stunde:

Das Recht am eigenen Bild – Die Schüler/innen erlernen den Umgang mit Bildern im Internet, überlegen sich, mit wem sie ihre Bilder teilen würden und reflektieren die Nutzung ihrer sozialen Netzwerke.

Sicherheit

Themenbereiche:

- Geräte und Inhalte schützen
- Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Unterrichtsbeispiel für Geographie und Wirtschaftskunde:

Online Shopping – Die Schüler/innen lernen über das Impressum von Webseiten und der Offenlegungspflicht sowie über das europäische Gütesiegel für Webshops.

Technische Problemlösung

Themenbereiche:

- Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren
- Digitale Geräte nutzen
- Technische Probleme lösen

Unterrichtsbeispiel für Englisch (MORE):

Mein Profil - Die Schüler/innen passen ihr Profil und das Aussehen der Lernplattform von Helbling an ihre Bedürfnisse an

Computational Thinking

Themenbereiche:

- Mit Algorithmen arbeiten
- Einfache Programme erstellen
- Kreative Nutzung von Programmiersprachen

Unterrichtsbeispiel für textiles Werken:

Häkeln/Stricken – Die SchülerInnen wenden eine Anleitung zur Erstellung eines Werkstücks korrekt an

Umsetzung

- Die SchülerInnen haben pro Jahr 32 Stunden digitale Grundbildung (1. - 4. Klasse):
 - In der 1. Klasse findet mit Unterstützung durch die Informatiklehrer/innen eine IKT-Einführung mit 18 Stunden statt.
 - Die 14 Reststunden werden integrativ von diversen Klassenlehrer/innen und Gegenständen übernommen.
 - In der 2. – 4. Klasse wird ebenfalls nach dem integrativen Prinzip unterrichtet.