



Digitale Grundbildung

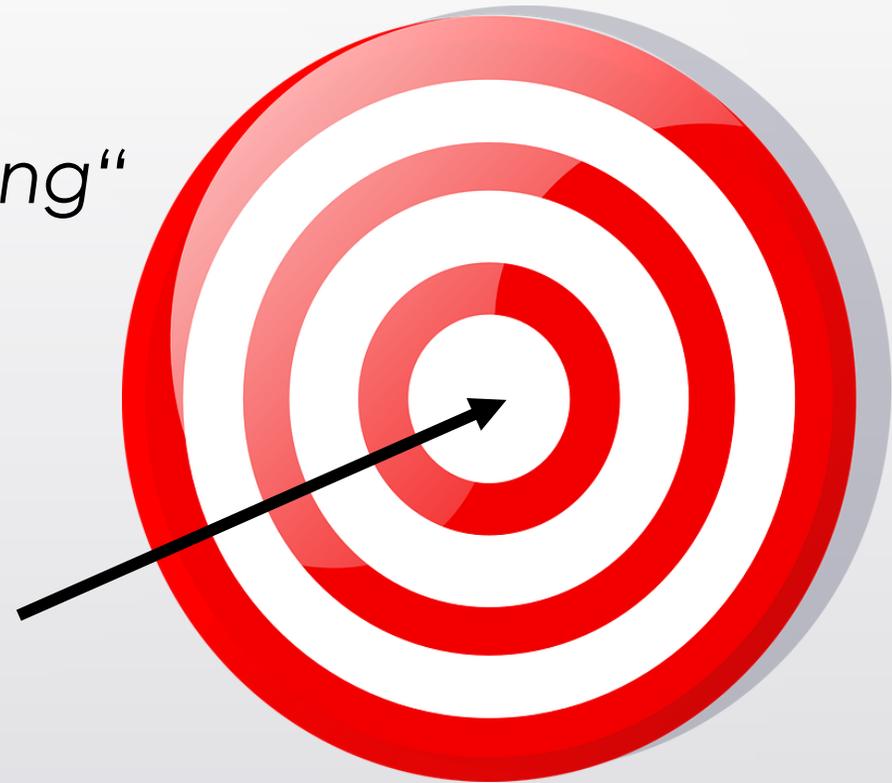
Umsetzung digital inklusiv

Dipl.-Päd. Andrea Prock, BEd, MA
März 2021



AGENDA

- *Lehrplan „Digitale Grundbildung“*
- *8 Bereiche des Lehrplans*
- *Umsetzungsmöglichkeiten*
- *Plattformen*
- *Apps und Tools*



Socrative



PROCK7393

Quiz Digitale Grundbildung

Socrative Student Login: b.socrative.com/login/student

Socrative Teacher Login: b.socrative.com/teacher

A screenshot of the Socrative Student Login interface. At the top, the Socrative logo (three interlocking gears) and the word "socrative" are displayed. Below this, the text "Student Login" is centered. Underneath, the label "Room Name" is positioned above a white rectangular input field. At the bottom of the form, there is a prominent orange button with the word "JOIN" written in white capital letters.



Lehrplan – seit 1. September 2018

- „Verbindliche Übung Digitale Grundbildung“ ist im SCHOG enthalten
- Einführung an allen Schulen der Sekundarstufe 1 (2018/19)
 - Ausmaß: 2 bis 4 Wochenstunden
- Beurteilung nur bei integrativer Umsetzung als Teil der Gesamtnote, sonst „teilgenommen“.
- Alternative: Digitale Grundbildung (Informatik) als Pflichtgegenstand – mit Beurteilung
- <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/dgb/index.html>



Umsetzungsvarianten

	5. Schulstufe	6. Schulstufe	7. Schulstufe	8. Schulstufe
A		1 Stunde integrativ	1 Stunde integrativ	
B		1 Stunde integrativ	1 Stunde definiert	
C		1 Stunde definiert	1 Stunde definiert	
D	1 Stunde definiert	1 Stunde integrativ	1 Stunde integrativ	
E	1 Stunde definiert	1 Stunde definiert	1 Stunde integrativ	1 Stunde integrativ
...				

Beispiel: Umsetzung an der MS 2 Jenbach



- 5. Schulstufe: Freigegegenstand Textverarbeitung in der 5. Schulstufe (100%ige Teilnahme)
- 6. Schulstufe: Autonomer Pflichtgegenstand Informatik - 1 Stunde
- 8. Schulstufe: Autonomer Pflichtgegenstand Informatik - 1 Stunde
- 7./8. Schulstufe: Unverbindliche Übung ECDL
- 1 Projektwoche „Mobile Learning (Tablets)“ für jede Klasse (ca. 20 Stunden)
- 1 Projekttag pro Klasse im 1. Semester
- Fächerintegrierter digital inklusiver Unterricht in allen Schulstufen – vor allem in den Fächern D, E, M, PH, GS, GW, BU, WE und BE

<https://ms-jenbach2.tsn.at/>



Digitale Grundbildung | 8 Themenbereiche



Gesellschaftliche
Aspekte von
Medienwandel &
Digitalisierung



Informations-,
Daten- und
Medienkompetenz



Betriebssysteme
und Standard-
Anwendungen



Medien-
gestaltung



Digitale
Kommunikation
und Social Media



Sicherheit



Technische
Problemlösung



Computational
Thinking

Lehrplan „Digitale Grundbildung“ – 8 Bereiche

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

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

Informations-, Daten- und Medienkompetenz

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

Betriebssysteme und Standard- Anwendungen

- Grundlagen des Betriebssystems
- Textverarbeitung
- Präsentationssoftware
- Tabellenkalkulation

Mediengestaltung

- Digitale Medien rezipieren
- Digitale Medien produzieren
- Inhalte weiterentwickeln

Digitale Kommunikation und Social Media

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

Sicherheit

- Geräte und Inhalte schützen
- Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Technische Problemlösung

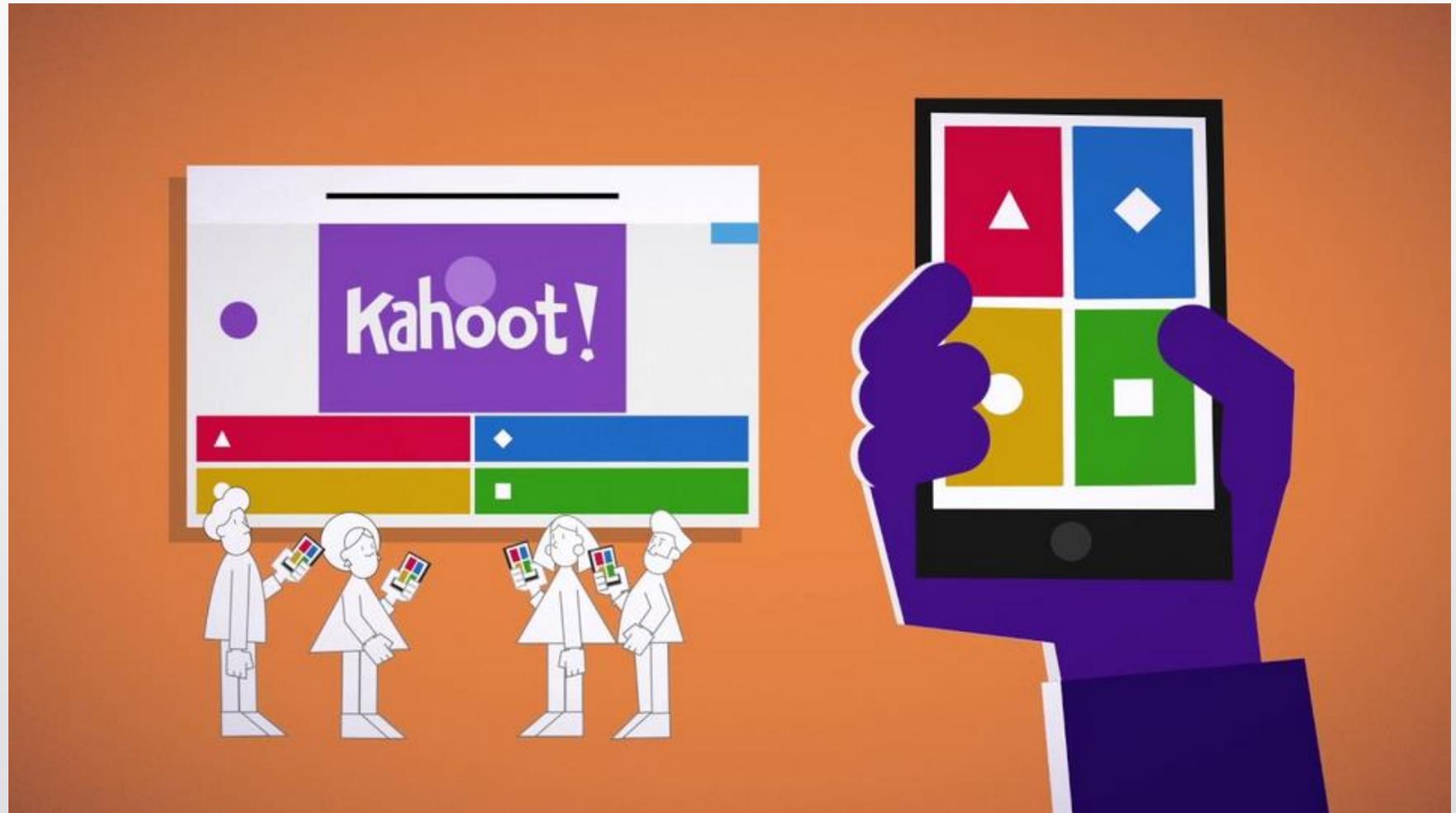
- Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren
- Digitale Geräte nutzen
- Technische Probleme lösen

Computational Thinking

- Mit Algorithmen arbeiten
- Kreative Nutzung von Programmiersprachen



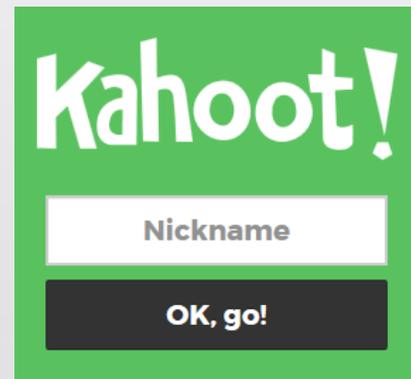
Kahoot!



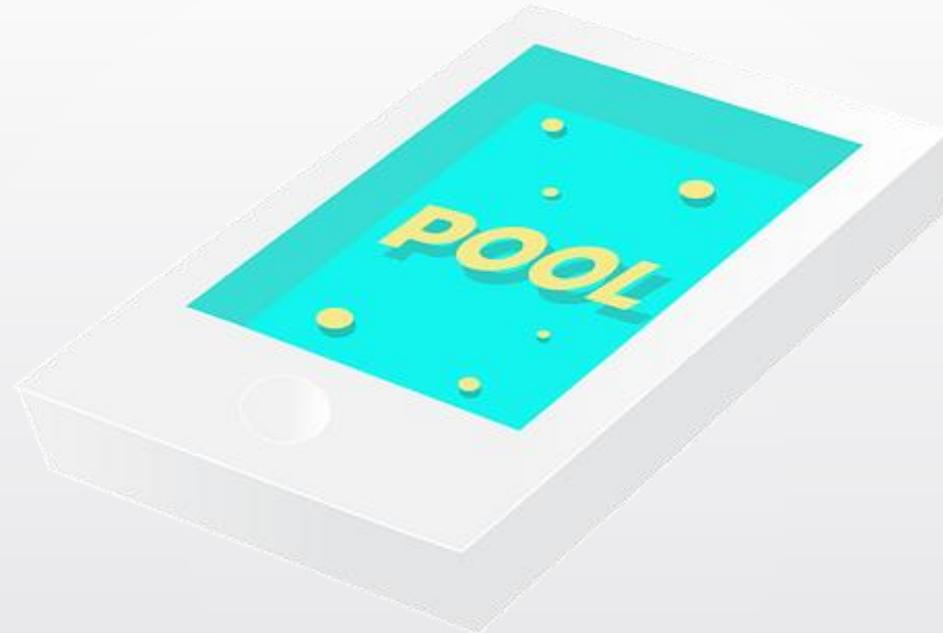


Was ich schon alles zum Thema
„Digitale Grundbildung“ weiß.

Kahoot-Quiz: www.kahoot.it



<https://play.kahoot.it/#/?quizId=87557fd1-99e6-4310-bdb5-03a12f43031c>



Content-Pools
Materialien im Überblick

eEducation Austria Community



The screenshot shows the top section of the eEducation Austria Community website. On the left is the logo, which consists of a stylized 'e' inside a circle followed by the word 'Education'. To the right of the logo is a navigation menu with the following items: 'Schulen | Partner | News & Termine | Über eEducation | Login | en'. Below this is a secondary menu with 'Home' and several dropdown menus: 'Community', 'Projekte', 'Ressourcen', and 'International'. Below the navigation is a banner image showing a group of diverse students smiling and looking at a device. At the bottom of the banner is a green bar with white text: 'Digitale und informatische Kompetenzen für alle Schülerinnen und Schüler' and 'Didaktisch sinnvoller Einsatz digitaler Medien in allen Gegenständen'. The banner is decorated with horizontal stripes in teal and purple at the bottom.

eeducation.at



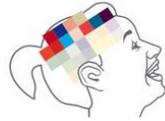
- <https://eeducation.at>



- Grundlagen des Betriebssystems
- Textverarbeitung
- Präsentationssoftware
- Tabellenkalkulation

Grundanforderungen/Kernbereich	Vertiefung (1. Wochenstunde)	Vertiefung (2. Wochenstunde)
1 5		1
3 20		
2 12	2 2	2 3
4 5	2 2	





ECHT PRAKTISCH!



ECHT GENIAL!

FORTBILDUNG VON ZUHAUSE AUS.



Startseite / Kurse / digitale_grundbildung_desktop



CONTENTPOOL ZUR DIGITALEN GRUNDBILDUNG (DESKTOP-VERSION)

<p>Informationen und Materialien zur Verbindlichen Übung</p> <p>Grundbildung</p>	<p>Offizielle Informationen und Dokumente</p>	<p>Planungshilfen aus Schulen (Konzepte etc.)</p>	<p>Lehrplan und Materialien im Überblick</p>	<p>1 Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und</p>	<p>2 Informations-, Daten- und Medienkompetenz</p>	<p>3 Betriebssysteme und Standard-Anwendungen</p>
<p>4 Mediengestaltung</p>	<p>5 Digitale Kommunikation und Social Media</p>	<p>6 Sicherheit</p>	<p>7 Technische Problemlösung</p>	<p>8 Computational Thinking</p>	<p>Fachliteratur mit Praxisbezug</p>	<p>Neuigkeiten, Austausch und Vernetzung</p>

<https://www.virtuelle-ph.at/digigrubi/>



Saferinternet.at

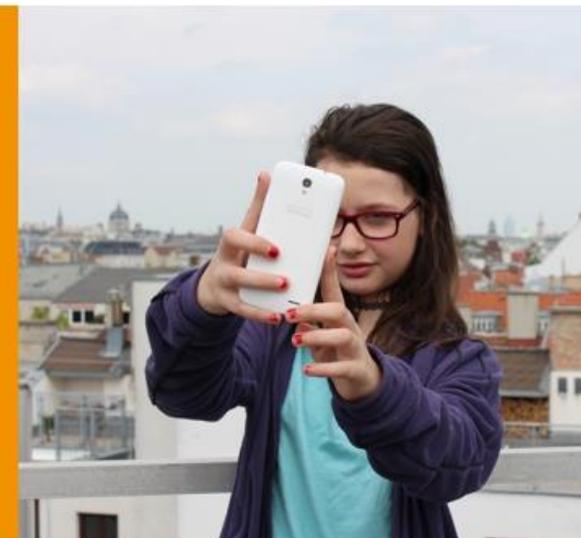
Das Internet sicher nutzen!

www.saferinternet.at



Digitale Grundbildung

Verbindliche* Übung
in der Sekundarstufe I



www.saferinternet.at/digitale-grundbildung-sek1

*Ab 2018/19 verbindlich in Sek I

- <https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/digitale-grundbildung-sek1/>

Linksammlung auf TSNmoodle



Digitale Grundbildung - Lehrplan, Materialien, Umsetzung

Meine Startseite / Kurse / Neue Mittelschule Tirol / Lehrplan Digitale Grundbildung / Digitale Grundbildung

Lehrplan 	Links und Materialien 	1) Gesellschaftliche Aspekte 
2) Informations-, Daten- und... 	3) Betriebssysteme und Stan... 	4) Mediengestaltung 
5) Digitale Kommunikation u... 	6) Sicherheit 	7) Technische Problemlösung 
8) Computational Thinking 		

Kursinformationen

Umsetzung der digitalen Grundbildung in der Sekundarstufe 1
Kursstellerin: Andrea Prock
(a.prock@tsn.at)

- <https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=22004>



1) Gesellschaftliche Aspekte



Gesellschaftliche Aspekte



1: Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

	Grundanforderungen/Kernbereich	Vertiefung (1. Wochenstunde)	Vertiefung (2. Wochenstunde)
Digitalisierung im Alltag	3 52		2 25
Chancen und Grenzen der Digitalisierung	3 14	2 13	1 10
Geschichtliche Entwicklung			1 5
Gesundheit und Wohlbefinden	2 9	1 8	



1: Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

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

- Umgang mit mobilen Endgeräte (Regel für den Medienkonsum)
- Das Internet zum Lernen und zum Arbeiten nutzen (Chancen und Herausforderungen)
- **Werbung im Alltag (wie sie beeinflusst, Bildmanipulation)**
- Ergonomie am digitalen Arbeitsplatz
- Gesunde Surfgeohnheiten (z. B. Medientagebuch führen)
- "Digital Citizenship,,
- Digitaler Fußabdruck
- Empathie fördern
- Inklusion
- **Mobile Endgeräte und die Umwelt**
- Geschichte der Internet-Technologie
- Risiken von Spielen
- IT-Berufe und Gender



1: Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

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

Dein Smartphone, der Klimawandel und du!

Du nutzt ein Smartphone und möchtest was gegen den Klimawandel tun?
Du hast es in der Hand!



Los geht's

<https://app.involve.me/siat/digitalisierung-und-klima>



2) Informations-, Daten- un...



Informations-, Daten- und Medienkompetenz



2: Informations-, Daten- und Medienkompetenz

	Grundanforderungen/Kernbereich	Vertiefung (1. Wochenstunde)	Vertiefung (2. Wochenstunde)
Suchen und finden	2 30		
Vergleichen und bewerten	3 22	2 11	1 9
Organisieren	1 22		
Teilen	2 21	1 6	



■ 2: Informations-, Daten- und Medienkompetenz

Suchen und finden | Vergleichen und bewerten | Organisieren | Teilen

- **Mit Suchmaschinen umgehen**
- Quellen beurteilen und vergleichen
- Recherchieren im Netz
- Zitierregel anwenden
- Urheberrecht (inkl. Recht am eigenen Bild)
- **Creative Commons Lizenzen und OER (Open Educational Resources)**
- **Fake-News und Manipulationen erkennen**
- Informationen speichern, organisieren und im Netz veröffentlichen
- Notizen online machen
- **Online-Dokumente kollaborativ erstellen**
- "Information literacy"



■ Recherchieren im Netz

<https://search.creativecommons.org/>



Search using:

Europeana Media	Flickr Image		Google Web
Google Images Image	Jamendo Music	Open Clip Art Library Image	SpinXpress Media
Wikimedia Commons Media	YouTube Video	Pixabay Image	ccMixer Music
SoundCloud Music			



2: Informations-, Daten- und Medienkompetenz

Suchen und finden | Vergleichen und bewerten | Organisieren | Teilen

Suchmaschinen für Kinder

- www.blinde-kuh.de
- www.fragfinn.de
- www.helles-koepfchen.de
- www.primolo.de
- klexikon.zum.de





2: Informations-, Daten- und Medienkompetenz

Suchen und finden | Vergleichen und bewerten | Organisieren | Teilen

Bildmanipulation

In die Lesbarkeit eines Bildes eingreifen:

- Zuschneiden (Ausschnitte verändern)
- Bildelemente löschen
- Bildelemente verändern
- Bildelemente einfügen
- Bestehende Bildelemente klonen
- Bilder vermischen



Beispiel: <https://www.maz-online.de>



2: Informations-, Daten- und Medienkompetenz

Suchen und finden | Vergleichen und bewerten | Organisieren | Teilen



www.mimikama.at

Themen:

- Internetbetrug
- Internetmissbrauch
- Internetkriminalität
- Falschmeldungen
- Abofallen
- Spam
- Fake-Gewinnspiele
- Schädliche Links
- Phishingmails
- uvm.



Angebliches Gewinnspiel



Arbeitsauftrag für kollaboratives Schreiben

Live mit anderen an einem Text arbeiten auf <https://edupad.ch/>

4 Gruppen bilden (Zufall - Farbkärtchen)

Weitere Farbnamen finden - gemeinsam und zeitgleich untereinander eintragen

Zeit: 5 Minuten

Welche Gruppe finden die meisten Farbnamen?

- **Die Farbe ROT** <https://edupad.ch/p/2k1lenliDQ>
- **Die Farbe BLAU** <https://edupad.ch/p/emGMwAmsOL>
- **Die Farbe GRÜN** <https://edupad.ch/p/3TULBT6J5B>
- **Die Farbe GELB** <https://edupad.ch/p/xpbg6CQ1qJ>



Arbeitsauftrag für kollaboratives Schreiben

Gemeinsam an einem Text arbeiten auf [google.drive](https://drive.google.com/)

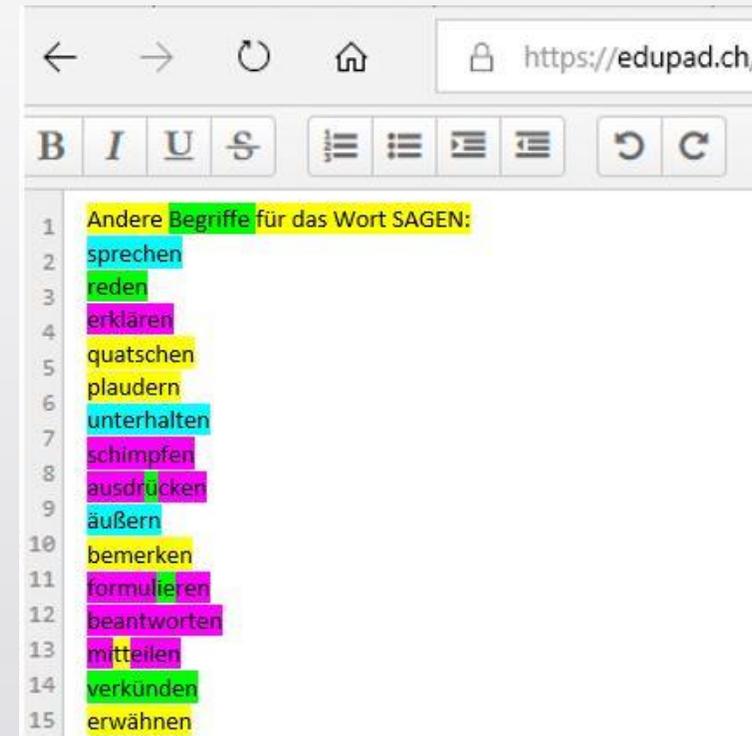
Namen von Gegenständen mit bestimmten Formen finden:

- **Zylinder und Kegel**
<https://docs.google.com/document/d/1P5gXFXdACfraXsRZUyTt72GxfGoN-vQvZFRi37M2IkE/edit>
- **Würfel und Quader** https://docs.google.com/document/d/1A_YMdvh3G-OZu5Hp4NHlErwTbpxoK-9PhpL8GHp5W1w/edit
- **Kugeln und Kreise**
https://docs.google.com/document/d/1zRlRgf8_pVRGMq7tNjoUuNMz_nGkaz9Ojl1bmczauCY/edit



Tools für kollaboratives Arbeiten (Zusammenarbeit in Echtzeit)

- [Google Drive \(Registrierung\)](#)
 - Google Docs
 - Google Tabellen
 - Google Präsentationen
 - Google Zeichnungen
 - Google Formulare
- [EtherPad.org](#) (Online-Editor)
- [Edupad.ch](#) (für 15 Personen)





Gemeinsam zeichnen

Online Programme kostenlos

- Jamboard jamboard.google.com/
- Cryptpad cryptpad.fr/
- Drawchat draw.chat
- OpenBoard www.openboard.at/
(Download)



Schülerarbeit der Klasse 1a der



Vorschläge für Online-Zusammenarbeit

- **Schülerinnen und Schüler**
 - *Bildgeschichte gemeinsam ergänzen: pro Schüler/in - ein Bild – ein Satz*
 - *Fortsetzungsgeschichte gemeinsam schreiben*
 - *Gemeinsam Begriffe/Synonyme finden*
 - *Brainstorming – Was uns zu diesem Thema einfällt*
 - *Projekt planen*
 - *Eigenschaften unter mathematische Figuren schreiben*
 - ...
- **Lehrpersonen**
 - *Stunden gemeinsam planen*
 - *Projekte planen*
 - *Lerndesign erstellen*
 - *Während der Konferenz Protokoll erstellen*
 - ...





3) Betriebssysteme und Stan...



Betriebssysteme und Standardanwendungen



3: Betriebssysteme und Standard-Anwendungen

	Grundanforderungen/Kernbereich	Vertiefung (1. Wochenstunde)	Vertiefung (2. Wochenstunde)
Grundlagen des Betriebssystems	1 6		1 1
Textverarbeitung	3 23		
Präsentationssoftware	2 16	2 6	2 7
Tabellenkalkulation	4 5	2 3	



3: Betriebssysteme und Standard-Anwendungen

Grundlagen des Betriebssystems | Textverarbeitung | Präsentationssoftware | Tabellenkalkulation

- Umgang mit Betriebssystem am Desktop-PC und am mobilen Gerät (inkl. Daten ordnen)
- Vergleich von Geräten (PC vs. Tablet, z.B. Kaufentscheidung)
- Funktionsweise des Internets (Browser benutzen)
- Funktionsweise vom Cloudcomputing
- Fachbegriffe
- Textdokumente erstellen, gestalten, speichern und teilen (Text mit Bilder formatieren, Elemente verschieben, anpassen, Zeichen/Absatz, Seitenlayout formatieren, drucken, Textkorrekturen durchführen)
- Tabellen erstellen und gestalten (Daten erfassen, Berechnungen mit Zahlen, Tabellen formatieren, Diagramme hinzufügen)
- Gestaltung von Präsentationen am Desktop und online (inkl. sinnvolle Animationen und Übergänge)
- Vergleich von Präsentationssoftware - Vorteile und Nachteile
- Dateien online veröffentlichen
- Dateien öffnen und speichern



3: Betriebssysteme und Standard-Anwendungen

Grundlagen des Betriebssystems | Textverarbeitung | Präsentationssoftware | Tabellenkalkulation

Tabellen erstellen und gestalten (Daten erfassen, Berechnungen mit Zahlen, Tabellen formatieren, Diagramme hinzufügen)

Statistik und Sport

Diagrammerstellung mit Excel

Digikomp-Beispiel:

<https://community.eeducation.at/course/view.php?id=133>





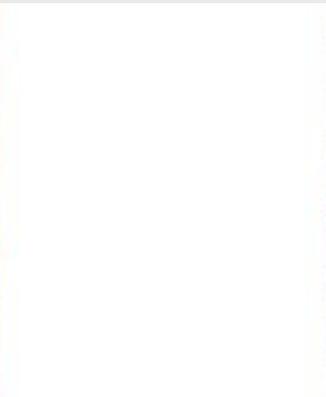
3: Betriebssysteme und Standard-Anwendungen

Grundlagen des Betriebssystems | Textverarbeitung | Präsentationssoftware | Tabellenkalkulation

*Gestaltung von Präsentationen am Desktop und online
(inkl. sinnvolle Animationen und Übergänge)*

Beispiel: Mein Blumenherbarium

<https://community.eeducation.at/course/view.php?id=185>



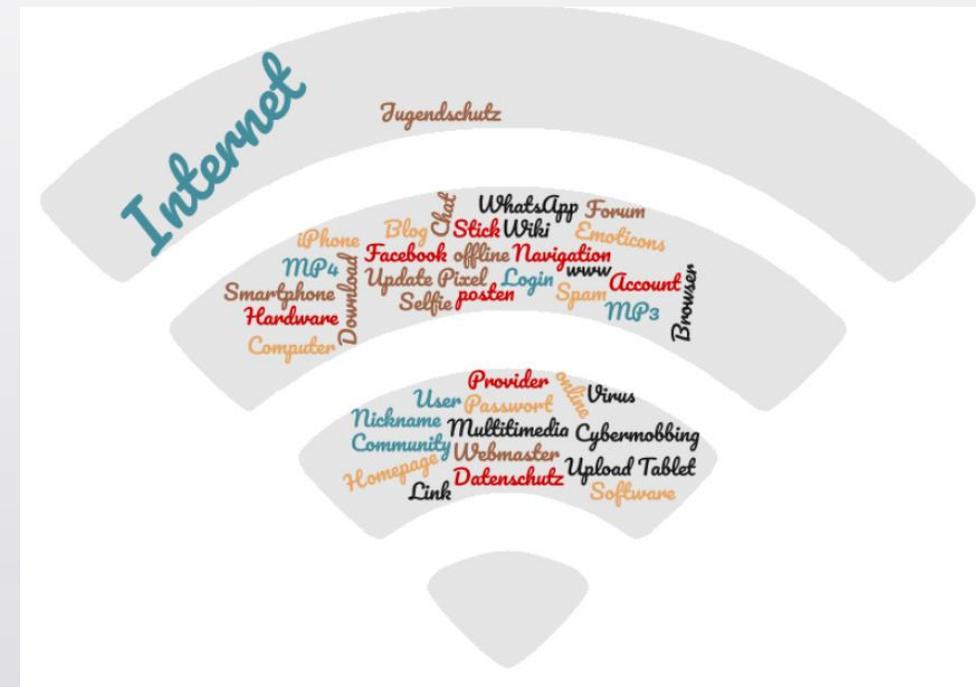


Wordclouds – Wortwolken (Schülerbeispiele)

Wordcloud zum Buch „Wunder“



Begriffe rund ums Internet





■ Beispiel: Wordcloud „Leben im Mittelalter“

klexikon.zum.de/wiki/Mittelalter

Wörter:

Mittelalter, Mittelalter, Mittelalter, Epoche, Geschichte, Altertum, Neuzeit, Europa, Römisches Reich, Völkerwanderung, Kolumbus, Amerika, Luther, Reformation, Christentum, Bibel, Sprache, Gott, Gutenberg, Buchdruck, Frühmittelalter, Hochmittelalter, Spätmittelalter

Erstellt mit www.wortwolken.com/





■ Beispiel: Wordcloud „Tiere am Bauernhof“

[Digikomp-Beispiel](#)

Beispiel für einen Projekttag

<https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=19042>





Wordclouds – Wortwolken – Unterrichtsideen

- Visualisieren von Schlüsselwörtern - kann in allen Fächern eingesetzt werden
- Unterrichtseinstieg - um ein Thema vorzustellen bzw. das vorhandene Wissen der Schüler/innen "hervorzulocken"
- Ideensammlung und Brainstorming
- Aufpeppen von Präsentationen
- Visualisierung von Textaussagen
- bildliches Hervorheben von Kerninhalten bzw. Schlüsselwörtern
- Vokabeltraining (passende Wörter zusammenfinden)
- Veranschaulichen von Merkstoff/Gedankenstütze
- Planung von Vorträgen und Referaten
- Erstellen von Steckbriefen zu bestimmten Themen (z.B. Persönlichkeiten, Pflanzen, Länder)
- Wortschatzarbeit
- Wiederholung von Texten
- Planen und Organisieren ("Aufgabenzettel")
- Protokoll: Inhalte aus Besprechungen, Vorträgen und Befragungen können zusammengefasst und dokumentiert werden
- ...





Wordclouds - Wortwolken

- www.wortwolken.com/
- worditout.com/
- www.abcya.com/word_clouds.htm
(mit Account)
- answergarden.ch/ (gemeinsam erstellen)





Mindmap





Mindmap

Online-Versionen:

- mind-map-online.de/
- www.mindmeister.com
- www.mindmup.com

Download:

- FreeMind

Apps:



SimpleMind Free
(Android, iOS, ChromeOS)



Mindly
(Android, iOS, ChromeOS)



Mindomo
(Android)



Mindmaps - Unterrichtsideen

- *Eignen sich zum Einsatz in jedem Unterrichtsfach*
- *Visualisieren eines Gesprächsinhaltes, z.B. einer Diskussion*
- *Besonders geeignet für kollaboratives Arbeiten (Partner- und Gruppenarbeit)*
- *Gemeinsames Planen von Projekten*
- *Bereicherung von Präsentationen*
- *Visualisieren von Konzepten und Ideen*
- *Clustering - gelenktes freies Assoziieren*
- *Entwickeln von Lern- und Denkstrategien*
- ...





Mindmaps als Unterrichtsmethode



Unterrichtsablauf:

- *Vorbereitungsphase*
- *Erarbeitungsphase*
- *Präsentationsphase*





4) Mediengestaltung



Mediengestaltung



4: Mediengestaltung

	Grundanforderungen/Kernbereich	Vertiefung (1. Wochenstunde)	Vertiefung (2. Wochenstunde)
Digitale Medien rezipieren	3 10	1 4	1 2
Digitale Medien produzieren	4 28		2 19
Inhalte weiterentwickeln	1 5		1 2



4: Mediengestaltung

Digitale Medien rezipieren | Digitale Medien produzieren | Inhalte weiterentwickeln

- **Videos produzieren (z.B. mit Lege-Technik)**
- Storyboarding
- Animationen (z.B. mit Stop-Motion, Whiteboard oder Claymation) erstellen
- Fotografieren
- Bildbearbeitung
- Bildergeschichten
- Collagen und Infografiken digital erstellen
- Interaktive Bilder und Karten erstellen
- Virtuelle Touren erstellen
- Bildersuche
- **Podcasts oder Audio-Tagebücher erstellen**
- Cartoons und Comics digital erstellen
- **E-Bücher und E-Portfolios erstellen**
- Visuelle Kompetenzen fördern (*visual literacy*)
- Prototyping
- Designprinzipien anwenden
- Medien für verschiedene Zwecke und Zielgruppen produzieren (inkl. Werbung)
- Meta-Botschaften bei Medien erkennen und darüber reflektieren
- Medien auf Blogs veröffentlichen



4: Mediengestaltung

Digitale Medien rezipieren | Digitale Medien produzieren | Inhalte weiterentwickeln



Book Creator

Bildergeschichten





Book Creator

<https://app.bookcreator.com/unsupported-app>

**Kombination von Text, Bild,
Audio und Video:**

- *Interaktive Geschichten*
- *Bildergeschichten*
- *Digitale Portfolios*
- *Poesiebücher*
- *Berichte*
- *Präsentationen*
- *Bücher über mich*
- *Fotobücher*
- *Comic-Abenteuer*
- *Zeitschriften*
- ...



<https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=24745>



4: Mediengestaltung

Digitale Medien rezipieren | Digitale Medien produzieren | Inhalte weiterentwickeln

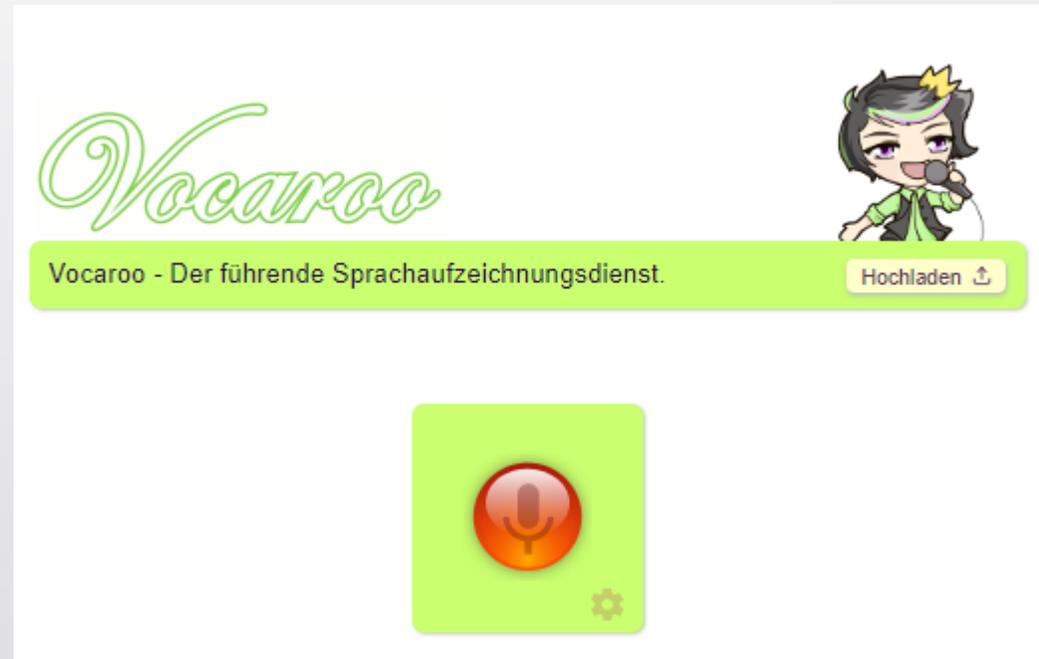
Online-Sprachaufzeichnung

<https://vocaroo.com/>

Beispiel:

Was ist eine Wüste?

<https://voca.ro/1abzNgAMSKF7>



https://durchstarten-tools.ch/vocaroo_inhalt



4: Mediengestaltung

Digitale Medien rezipieren | Digitale Medien produzieren | Inhalte weiterentwickeln

Ö1 macht Schule

<https://oe1.orf.at/schule>

Beispiel:

[Wie entsteht ein Hörbuch?](#)



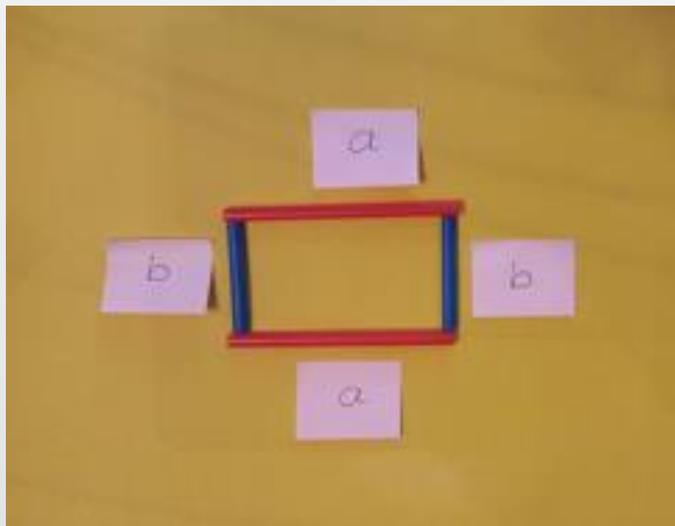
<https://oe1.orf.at/artikel/677994/Wie-entsteht-ein-Hoerbuch>



4: Mediengestaltung

Digitale Medien rezipieren | Digitale Medien produzieren | Inhalte weiterentwickeln

Videos produzieren



<http://youtu.be/0P-Jkto2vCQ>



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLAqkWyy02X1yhl-y66okRcSb6JZN0T8WC>

<https://community.eeducation.at/course/view.php?id=23>

Filmen mit dem Smartphone

- „Five Shots“ - 5 Kameraeinstellungen

1. WO
2. WER
3. WAS
4. WIE
5. WOW/WARUM



Beispiel: „Andrea kocht eine Suppe“

1. Der komplette Raum, in dem Andrea am Herd zu sehen ist. (Halbtotale)
2. Das Gesicht von Andrea während des Kochens. (Nah oder Groß)
3. Die Hände von Andrea, wie sie mit dem Kochlöffel umrührt. (Detail)
4. Andrea beim Nachschauen auf dem Smartphone, seitlich von der Hüfte aufwärts gefilmt. (Halbnahe)
5. Ein Blick in den Kochtopf: Überraschung!

Lernen mit eigenen Videos

- Eine Veranstaltung/einen Museumsbesuch dokumentieren
- Ein Projekt dokumentieren
- Ein Interview z.B. Zeitzeugen mit Zeitzeugen aufnehmen
- Ein Buch präsentieren
- Ein Rollenspiel filmen (z.B. Bewerbungsgespräch)
- Ein Video über Stärken und Ziele im Leben produzieren - Here`s my story
- Ein Lernvideo von Schüler/innen für Schüler/innen erstellen
- Im Sprachunterricht einen Begriff umschreiben – Dingsda
- Ein Thema visualisieren, das sich nur schwer in Worte fassen lässt
- Mit Videos zu Hause den Unterricht vorbereiten (Flipped Classroom)
- Die ersten fünf Minuten eines Schülervortrages aufnehmen
- Ein Experiment aufnehmen und danach den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung stellen
- Im Sportunterricht Bewegungsabläufe dokumentieren
- Die Erledigung der Hausaufgaben filmen
- Eine Lesung von einer Schülerin, einem Schüler aufnehmen
- Redewendungen darstellen



[Link](#)



Filmen mit dem Smartphone

- Best practice <https://www.mediamanual.at/best-practice/>



Video - Preisträger
Die Geisterjagd
Stop Motion
VS Röttergasse (W)



Video - Preisträger
Castle on the Hill
Musikvideo
BRG/BORG Schwaz (T)



Video - Preisträger
The most popular
Kurzfilm
IIS G. B. Vaccarini, Catania (Italien)



Video - Preisträger
Under Compulsion
Kurzfilm
BORG Hegelgasse 12 (W)



Video - Preisträger
Grenzen ...?
Kurzfilm
BRG Linz Landwiedstraße (OÖ)



Video - Preisträger
Urlaub im Glas
Musikvideo
HTBLVA Graz Ortweinschule (Stmk.)



5) Digitale Kommunikation ...



Digitale Kommunikation und Social Media



5: Digitale Kommunikation und Social Media

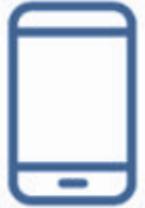
	Grundanforderungen/Kernbereich	Vertiefung (1. Wochenstunde)	Vertiefung (2. Wochenstunde)
Interagieren und kommunizieren	4 ¹ 16	1 1	2 4
An der Gesellschaft teilhaben	1 11	1	
Digitale Identitäten gestalten	3 4		1 1
Zusammenarbeiten	2 2		2 1



5: Digitale Kommunikation und Social Media

Interagieren und kommunizieren | An der Gesellschaft teilhaben | Digitale Identitäten gestalten | Zusammenarbeiten

- *Digitale Identität*
- *Netiquette*
- *Cybermobbing*
- *Cybergrooming*
- *Sexting*
- *Sexualität*
- *Jugendsprache, Netzjargon z.B. LOL, OMG*
- *Emoji-Kommunikation und Chats*
- *Hashtags*
- *Nachrichten-Medien*
- *Twitter, Instagram, Youtube, etc. im Unterricht nutzen*
- *Grundfunktionen Sozialer Netzwerke*
- *E-Mails (Verfassen, Adressieren, Grüßen, Anhang)*
- *Instant Messaging*
- *Kommentare, Hasspostings*
- *Gaming und Virtuellen Welten*
- *Arbeiten mit Lernplattformen*
- *Kollaborative Dokumente online erstellen*



Netiquette - LearningApps

1. Antworte immer innerhalb einer angemessenen Zeit (maximal Woche - falls nicht anders vereinbart).
2. Sei immer .
3. Verwende eine .
4. Denke daran, dass gelegt werden.
5. Kontrolliere die Grammatik an du nicht in deiner Muttersprache schreibst.
6. Halte deine Nachrichten und prägnant.
7. Verwende nicht nur GROSSSCHREIBUNG; diese kann bedeuten, dass man jemanden und kann daher negativ aufgefasst werden.
8. Setze Emoticons ein, um deiner Nachricht Aussagekraft zu verleihen. Verwende sie jedoch nicht zu - die Information kann dadurch unverständlich werden.
9. Gib keine unnötigen Informationen weiter.
10. Beachte bei der Nutzung von fremdem Material wie oder Texten das Urheberrecht.

Aufgabe

Was ist beim Schreiben von E-Mails zu beachten?
Setze die fehlenden Wörter ein!

OK

Quiz – 10 Regeln zum Schreiben von E-Mails <https://learningapps.org/view1264891>



Chatten im Unterricht



- Chat in Moodle
- Chat in Breakout-Rooms (ZOOM)
- [Wonder.me](https://wonder.me)

Einsatzmöglichkeiten von Chats im Unterricht

- a) Zum gegenseitigen Kennenlernen und zum regelmäßigen Austausch innerhalb von Lerngruppen
- b) Zum Abfragen von Lerninhalten
- c) Zum Abstimmen, Verhandeln und Besprechen in der Kleingruppenarbeit
- d) Moderierte Experten/innen-Befragung
- e) Pro-Kontra-Diskussionen zwischen Einzelpersonen oder mehreren Gruppen
- f) Brainwriting, Blitzlicht und Meinungsabfragen (siehe unten)
- g) Fortsetzungs(kurz)geschichten
- h) Diskussionen
- i) Rollenspiele

E-Learning 1x1: <https://onlinecampus.virtuelle-ph.at/course/view.php?id=1107§ion=2#section-2>
Link zum Raum „Digitale Grundbildung“ auf [Wonder.me](https://wonder.me)



Cybermobbing

Cybermobbing ist kein Kinderspiel
ab der 6. Schulstufe

Video 02: Cybermobbing / Sekundarst...
Später ans... Teilen



VIDEO 02 Ansehen auf YouTube

10-14J

BMB
Bundesministerium
für Bildung



Digikomp-Beispiel <https://community.eeducation.at/course/view.php?id=164>

<https://community.eeducation.at/course/view.php?id=164>



■ Lernplattformen

Bsp. Moodle

- *Weltweit meistgenutzte Lernplattform*
- *Zeitgemäßes Lernen in digitalen Kursräumen*
- *Vielfältige Umsetzungsmöglichkeiten bei der Erstellung und Verbreitung von Lerninhalten*
- *Mobiles Lernen auf allen Endgeräten*
- *Open Source*
- ...



Beispiel: Kunstrichtung „PopArt“ erleben

<https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=15593>



6) Sicherheit



Sicherheit



6: Sicherheit

	Grundanforderungen/Kernbereich	Vertiefung (2. Wochenstunde)
Geräte und Inhalte schützen	3 10 📁	1 4 📁
Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	3 14 📁	1 8 📁



6: Sicherheit

Geräte und Inhalte schützen | Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

- *Datensicherheit und Verschlüsselung*
- *sichere Passwörter erstellen und verwalten*
- *Virenschutz am Handy und PC*
- *Cyberattacken und Firewalls (inkl. Malware und Schadsoftware)*
- *Schutz der Privatsphäre im Netz*
- *Datensicherungen erstellen, Backups*
- *Dateien schützen und sicher speichern*
- *Phishing und Datendiebstahl*



6: Sicherheit

Geräte und Inhalte schützen | Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

10 x Safer Internet

10 Tipps im Umgang mit dem Internet
(Projekt der Mittelschule 2 Jenbach)

[https://www.youtube.com/watch?v=ZoCCCzTAC
h8&t=63s](https://www.youtube.com/watch?v=ZoCCCzTAC
h8&t=63s)





Beispiel:

Werbung im Netz

<https://app.involve.me/siat/werbung-im-netz-quiz>

Saferinternet.at Quiz Werbung im Netz

Native Ads sehen nicht aus wie Werbung. Genau das ist der Trick: Du sollst denken, der Beitrag sei unbezahlt und glaubwürdig. Erstellt in Kooperation mit Ingrid Brodnig & Jakob Winter von www.digitalreport.at



Erkennst du ein Fake-Bild?  Quiz starten	Bist du ein Snapchat Pro?  Quiz starten	Bist du ein Instagram Pro?  Quiz starten
Zivilcourage online  Quiz starten	YouTube Quiz  Quiz starten	Werbung im Netz  Quiz starten
Kettenbrief-Quiz  Quiz starten	Jugendquiz EASY  Quiz starten	Jugendquiz PRO  Quiz starten
Jugendquiz SUPERHERO  Quiz starten	Emoji-Quiz  Quiz starten	Experten-Quiz  Fragen herunterladen

<https://www.saferinternet.at/quiz/>



7) Technische Problemlösung



Technische Problemlösung



7: Technische Problemlösung

	Grundanforderungen/Kernbereich	Vertiefung (1. Wochenstunde)	Vertiefung (2. Wochenstunde)
Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren	2 7	2 3	1 3
Digitale Geräte nutzen	2 2	2 5	
Technische Probleme lösen	1 1	2 3	



7: Technische Problemlösung

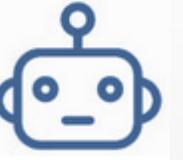
Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren | Digitale Geräte nutzen | Technische Probleme lösen

- Funktionsweise eines Computers
- Computer zusammenstellen und Verbindungsfehler erkennen
- Datei-Formate erkennen und konvertieren
- Troubleshooting am Desktop und am Handy (z.B. Hilfefunktion nutzen, zu wenig Speicherplatz, zu langsam, etwas gelöscht)
- Daten minimieren
- Dateien archivieren
- Ports und Stecker erkennen
- Dateien komprimieren
- Speichermedien und –größen
- Handys und PCs neu aufsetzen
- Software installieren und de-installieren
- Barrierefreie Einstellungen
- Daten wiederherstellen

Informatik-Unterricht

Digikomp-Beispiel: Hardware

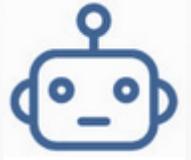
<https://community.eeducation.at/course/view.php?id=121>



8) Computational Thinking

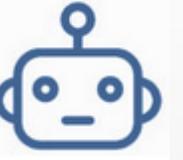


Computational Thinking



8: Computational Thinking

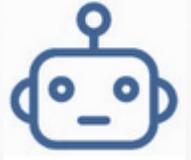
	Grundanforderungen/Kernbereich	Vertiefung (1. Wochenstunde)	Vertiefung (2. Wochenstunde)
Mit Algorithmen arbeiten	4 14	2 7	1 4
Kreative Nutzung von Programmiersprachen	2 2	1 2	1 1



8: Computational Thinking

Mit Algorithmen arbeiten | Kreative Nutzung von Programmiersprachen

- Robotik und künstliche Intelligenz
- QR-Codes
- Muster erkennen
- Kryptografie und Geheimschriften
- Coding (Programmieren)
- Apps programmieren
- Handlungsanleitungen erstellen
- Algorithmen im Alltag
- Webseiten erstellen
- Augmented und Virtual Reality



8: Computational Thinking

Mit Algorithmen arbeiten | Kreative Nutzung von Programmiersprachen

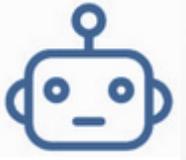
Algorithmen



<https://www.youtube.com/watch?v=fYkI9bn08-U&feature=youtu.be>

Beispiele:

- Spielanleitung (z.B. Vier gewinnt – Sportunterricht)
- Spielen einer Melodie
- Kochrezepte
- Reparatur- und Bedienungsanleitungen
- Hilfen zum Ausfüllen von Formularen
- ...



8: Computational Thinking

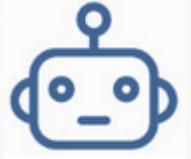
Mit Algorithmen arbeiten | Kreative Nutzung von Programmiersprachen

Algorithmen im Alltag

Beispiel: [Nudelsalat](#)



"Nudelsalat" by [Katrin Gilger](#) is licensed under [CC BY-SA 2.0](#)



8: Computational Thinking

Mit Algorithmen arbeiten | Kreative Nutzung von Programmiersprachen

Coding

studio.code.org



Kostenfreie Kurse
Kein Account nötig

Mit Code Studio lernen

22,099,778,690 Zeilen Code wurden von 29 Schülern geschrieben.

Erstelle einen Account, um deinen Fortschritt und deine Projekte zu speichern. Oder lege einfach mit dem Programmieren los - dazu ist kein Account nötig. Alle Kurse sind kostenfrei.

Konto erstellen

Informatik Grundlagen

Begine eine Einführung zu Informatik zu lernen mit diese 20 stunde Kurse für alle alter.



Kurs 1

Mit Kurs 1 für Leseanfänger beginnen.

Alter: 4-6



Kurs 2

Mit Kurs 2 für Schüler beginnen, die bereits lesen können.

6 Jahre+ (Lesen erforderlich)

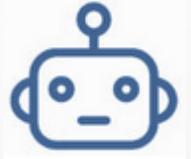


Kurs 3

Kurs 3 schließt sich an Kurs 2 an.

Alter: 8-18

<https://studio.code.org>



8: Computational Thinking

Mit Algorithmen arbeiten | Kreative Nutzung von Programmiersprachen

Kreative Nutzung der Programmiersprache - Beispiele

- Biber der Informatik
www.ocg.at/de/biber-der-informatik
- Coding code.org/
- Programmieren mit Pocket Code
tc.tugraz.at/main/course/view.php?id=1415
- LearningLab - Wattens

The screenshot displays the Pocket Code interface. On the left is a 10x10 grid puzzle with various colored blocks (green, orange, grey) and a red bird character. On the right is the programming workspace with a purple header 'Anweisungen' (Instructions) containing a text box: 'Für diese Aufgabe musst du alle Blöcke zusammensetzen, auf 'Ausführen' klicken und zusehen, wie es läuft!' (For this task you must assemble all blocks, click 'Execute' and see how it runs!). Below this is a toolbar with buttons: 'Blöcke' (Blocks), 'Arbeitsbereich' (Workspace), 'Neu starten' (Restart), and 'Programm anzeigen' (Show Program). A 'wenn Ausführen' (when execute) block is selected, with two 'vorwärts bewegen' (move forward) blocks attached. A tooltip with a red 'X' icon says: 'Wenn du alle Blöcke verbunden hast, drücke auf "Ausführen", um dein Programm zu starten.' (When you have all blocks connected, press 'Execute' to start your program.).



Materialpools

Eduthek

Beispiel:
[Berichten](#)



Willkommen auf Eduthek.at für Schülerinnen und Schüler und deren Eltern/Erziehungsberechtigten und Lehrkräfte.

So kommen Sie schnell zu Lern- und Übungsmaterial für Schülerinnen und Schüler der Volksschule, Unterstufe und Oberstufe:
Sie finden für jede Bildungsstufe vorbereitete Mappen.
Darin gibt es jeweils eine weitere Unterteilung in die Hauptgegenstände und Schulstufen.



SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG FÜR DIE EDUTHEK

FERNLEHRE-ANGEBOTE UND MATERIALIEN FÜR LEHRENDE

**Elementarstufe Kindergarten
(3-6 Jahre)**

Lernmaterialien für Kinder im
Alter von 3-6 Jahren: Aktuelle
Materialien (Winter,



**Primarstufe Volksschule
(6-10 Jahre)**

Lernmaterialien für Kinder im
Alter von 6-10 Jahren,
aktualisiert für das Schuljahr



**Sekundarstufe 1 Unterstufe
(10-14 Jahre)**

Lernmaterialien für Lernende im
Alter von 10-14 Jahren,
aktualisiert für das WS 20/21



**Sekundarstufe 2 Oberstufe
(14-19 Jahre)**

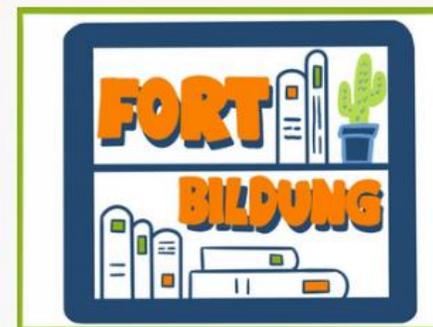
Lernmaterialien für Lernende im
Alter von 14-19 Jahren,
aktualisiert für das



<https://eduthek.at/schulmaterialien>

Virtuelle Schule Tirol

virtuelle-schule-tirol.tibs.at/



<https://virtuelle-schule-tirol.tibs.at/>

Medienportal LeOn

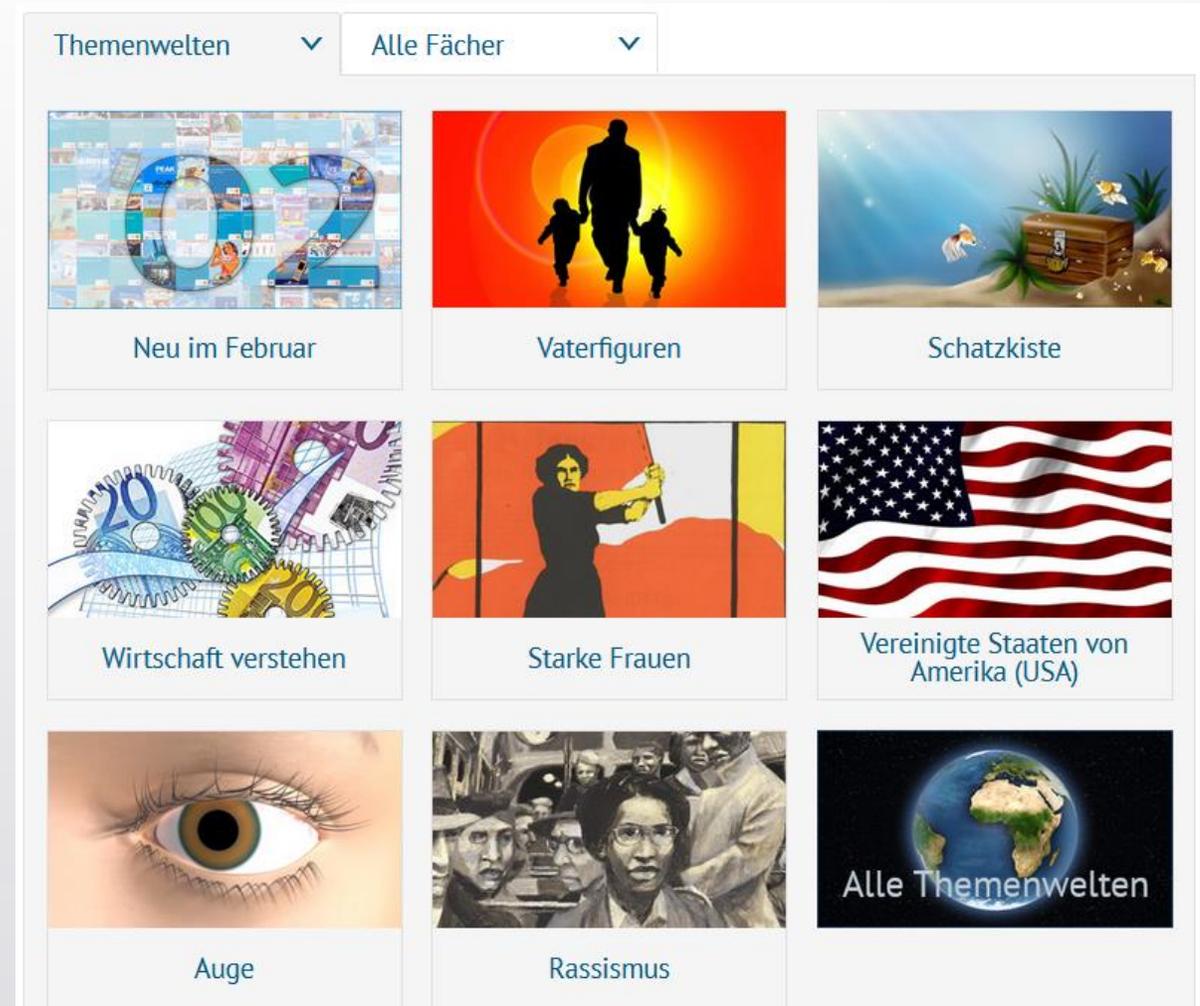
portal.tirol.gv.at

Beispiel:

[Lernen, Mode, Kunst und Sport](#)

Anmeldung über das Portal Tirol

- Medium freigeben oder
- Einbindung in Moodle



The screenshot displays the user interface of the Medienportal LeOn. At the top, there are two dropdown menus: 'Themenwelten' (set to 'Alle Fächer') and 'Alle Fächer'. Below these are nine topic cards arranged in a 3x3 grid. Each card features a representative image and a title:

- Neu im Februar:** A collage of small images forming the number '02'.
- Vaterfiguren:** Silhouettes of a man and two children walking against a sunset.
- Schatzkiste:** A treasure chest on a beach with a seagull.
- Wirtschaft verstehen:** A collage of Euro banknotes and gears.
- Starke Frauen:** A woman in a black dress holding a red flag.
- Vereinigte Staaten von Amerika (USA):** The American flag.
- Auge:** A close-up of a human eye.
- Rassismus:** A black and white photograph of a diverse group of people.
- Alle Themenwelten:** A globe of the Earth.

LearningApps



learningapps.org/

- *Multimediale, interaktive Bausteine*
- *Kostenlos*
- *Mehr als 20 Aufgabenformate*
- *Einbindung in Moodle*

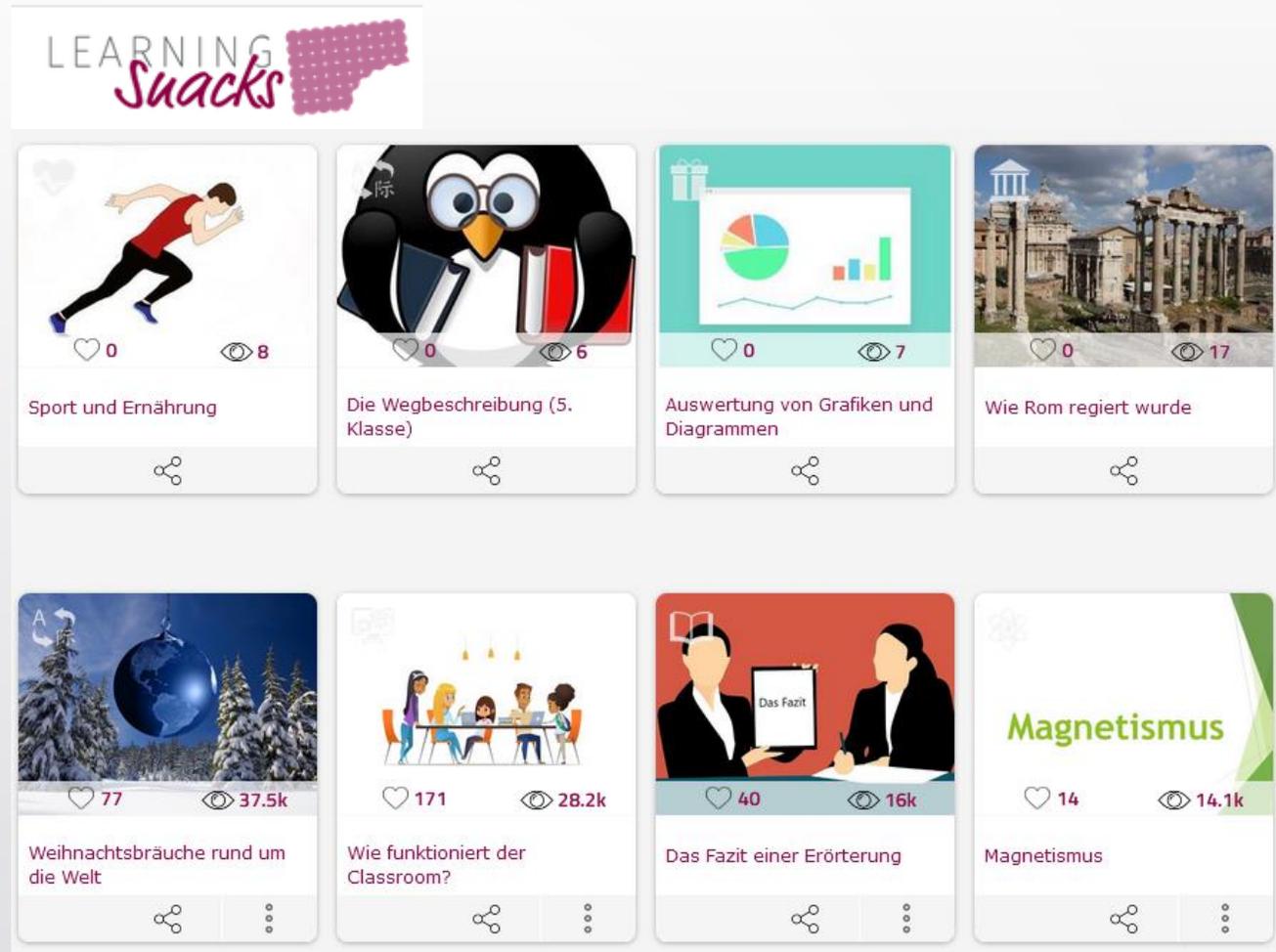
A screenshot of a LearningApps.org task interface. The title is 'News oder Fake News?' and the date is '2020-05-29'. The main content area has a green background with a yellow thinking emoji and the text 'DAS BILD WIRKLICH?'. A yellow speech bubble says 'Schon gecheckt?'. A white task box titled 'Aufgabe' contains the instruction: 'Schau das Video an und finde Antworten auf die gestellten Fragen.' with an 'OK' button. A 'Link kopier...' button is in the top right. A YouTube logo is in the bottom right.

<https://learningapps.org/>

LearningSnacks

www.learningsnacks.de

- Wissenshäppchen
- Klassenzimmer
- Channels



LEARNING Snacks

Sport und Ernährung
0 8

Die Wegbeschreibung (5. Klasse)
0 6

Auswertung von Grafiken und Diagrammen
0 7

Wie Rom regiert wurde
0 17

Weihnachtsbräuche rund um die Welt
77 37.5k

Wie funktioniert der Classroom?
171 28.2k

Das Fazit einer Erörterung
40 16k

Magnetismus
14 14.1k

<https://www.learningsnacks.de>

Quizlet



<https://quizlet.com>

LEARNING 

116 Begriffe  bibime77

Red Line 1 Unit 1 

<p>I'm from ich komme aus ...</p> 	<p>this dies; das</p> 	<p>my mein</p> 	<p>bike Fahrrad</p> 
---	---	--	---

76 Begriffe  klasse_9a_saw

Red Line 1 Unit 2 

<p>school Schule</p> 	<p>to go gehen</p> 	<p>to in; nach; zu</p> 	<p>year Jahr</p> 
---	---	---	---

<https://quizlet.com/subject/Red-Line/>

App eSquirrel



- *Kurs Digitale Grundbildung*
- *Kostenlos*
- *Einzellizenz unlimitiert*
- *Klassenlizenz (6 oder 12 Monate)*
- *Schulbuchaktion*



<https://catalogue.esquirrel.at/produkt/digitale-grundbildung/>

Digi.konzept MOOC

www.virtuelle-ph.at/dkm/

- MOOC = Massive Open Online Course
- Anmeldung über VPH
- Immatrikulation auf PH Burgenland notwendig

digi.konzept MOOC

Eine Maßnahme zur Unterstützung der Geräteinitiative
Digitales Lernen des BMBWF im Rahmen von *Digitale
Schule. Der 8-Punkte-Plan für den digitalen Unterricht*

KONTAKT ?

MOOC LOGIN



1. Durchgang: 12.04. bis 09.05.2021

039 : 23 : 56 : 26

Tag(e)

Stunde(n)

Minute(n)

Sekunde(n)

<https://www.virtuelle-ph.at/dkm/>

////////////////////

Digicheck8 — *Kompetenzmessung für Schüler/innen*

DigicheckP — *Kompetenzmessung für Lehrpersonen*

- *Selbsteinschätzung*
- *Wissensfragen*



<https://community.eeducation.at/digicheck>



Fragen?



DANKE für die Aufmerksamkeit!



Andrea Prock
a.prock@tsn.at