**Jahresplanung Digitale Grundbildung 7. Schulstufe**

Unterrichtsvorschläge auf <https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=56117>

|  |  |
| --- | --- |
| **Lehrperson** |  |
| **Schuljahr** |  |
| **Klasse** |  |

***Abkürzungen:***

*T … Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge*

*G … Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien*

*I … Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung*

|  |
| --- |
| **Kompetenzbereich Orientierung** |
| SeptemberOktober | ***Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren****Schülerinnen und Schüler können …* * *(T)* an interdisziplinären Beispielen Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für gesellschaftliche Gruppen und kulturelle Kontexte berücksichtigen. Sie können Wechselwirkungen benennen.
* *(T)* beschreiben, wie künstliche Intelligenz viele Software- und physikalische Systeme steuert.
* *(G)* Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens beschreiben sowie Chancen und Gefahren der personalisierten Mediennutzung analysieren.
* *(I)* Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien reflektieren, die sich auf die alltäglichen Aktivitäten und beruflichen Möglichkeiten der Menschen auswirken.
 |
| **Anwendungsbereiche:*** Kompetenter und verantwortungsvoller Umgang von digitalen Medien
* Gefahren der personalisierten Mediennutzung analysieren
* Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien reflektieren
* Online-Betrug erkennen und vorbeugen
* Mobbing im virtuellen Raum
* Digitale Berufe entdecken
* Kommunikation über sexuelle Themen über Internet und Handy
* Manipulation Minderjähriger über das Internet
 | Moodlekurs Orientierung 7. Schulstufe<https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=56155> |
| **Inhalte/Unterrichtseinheiten:**1. eTivity 1: Phishing (1UE)
2. eTivity 2: Cyber-Mobbing (2UE)
3. eTivity 3: Digitale Berufe entdecken (1UE)
4. eTivity 4: Sexting (1UE)
5. eTivity 5: Cyber-Grooming (1UE)
6. eTivity 6: Abschlussquiz Orientierung

**Zusatz für Schnelle:**1. eTivity+: Anwendungsbereuche Künstlicher Intelligenz (KI)
 | **Zu Beginn des Schuljahres:*** Passwortänderung im TSN durchführen
* Wiederholung der Login-Prozeduren in die Online-Portale (TSN, MS365, Google, ...)
* Ersteinführung neuer SuS bzw. Einarbeitung von Repetent/innen
* Einspielen ev. Updates oder neuer Software
* "Aufräumarbeiten" und Wiederholung des Dateiablage-Systems
 |
| **Kompetenzbereich Information** |
| OktoberNovember | ***Mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen*** *Schülerinnen und Schüler können …*– (G) Bedingungen, Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für das eigene Leben bzw. die Gesellschaft erklären.– (I) zielgerichtet und selbstständig die Suche nach Informationen und Daten mit Hilfe geeigneter Strategien und Methoden planen und durchführen, geeignete Quellen nutzen und gefundene Informationen vergleichend hinterfragen. |
| **Anwendungsbereiche:*** Datensicherungen und -wiederherstellungen
* Beschreibung von Daten hinsichtlich ihrer Formate, Größe und binären Struktur
* Manipulative und monoperspektivische Darstellungen
* Falschmeldungen erkennen
* Wann und wie dürfen Werke verwendet werden
* Digitale Handlungsvorschriften zur Lösung eines Problems
* Schutz der personenbezogenen Daten
* Echtheit von Quellen prüfen und richtig zitieren
 | Moodlekurs Information 7. Schulstufe<https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=56154> |
| **Inhalt/Unterrichtseinheiten:**1. eTivity 1: Fake News (2 UE)
2. eTivity 2: Das Urheberrecht (2UE)
3. eTivity 3: Was macht der Algorithmus? (2UE)
4. eTivity 4: Datenschutz (1 UE)
5. eTivity 5: Quellenkritik und richtiges Zitieren (1 UE)
6. eTivity 6: Abschlussquiz Information

**Zusatz für Schnelle:**1. eTivity+: Deep Fakes
2. eTivity+: Onlinespiele zu Fake News
 | Didaktische Hinweise:* Viele eTivities enthalten Zusatzübungen für Schnelle
	+ Werden in der Beurteilung als Zusatzpunkte gewertet
* Zu eTivity 3: Vor der Erarbeitung ein analoges Spiel durchführen (siehe weiterführende Links und Materialien)
 |
| **Kompetenzbereich Kommunikation** |
| DezemberJänner | ***Kommunizieren und Kooperieren unter Nutzung informatischer, medialer Systeme*** *Schülerinnen und Schüler können …**– (T) die Funktion von Protokollen bei der Übertragung von Daten über Netzwerke und das Internet modellieren.**–* (G) einen Kompromiss zwischen der Veröffentlichung von Informationen und der Geheimhaltung und Sicherheit von Informationen beschreiben.*–* (I) bei der Erstellung eines rechnergestützten Artefakts mittels Strategien wie Crowdsourcing oder Umfragen mit mehreren Mitwirkenden zusammenarbeiten.*–* (I) eigene digitale Identitäten reflektiert gestalten sowie die eigene Reputation verfolgen und schützen |
| **Anwendungsbereiche:*** Physischer und digitaler Schutz von elektronischen Informationen & Nachrichten
* Richtige Kommunikation in sozialen Netzwerken
* Immer und überall mit dem Internet intelligent verbunden - die smarte Welt
* Richtlinien und Information für die Kommunikation über WhatsApp
 | Moodlekurs Kommunikation7. Schulstufe<https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=56156> |
| **Inhalte/Unterrichtseinheiten:*** eTivity 1: E-Mails schreiben und senden (1 UE)
* eTivity 2: Sicher unterwegs in sozialen Netzwerken (2 UE)
* eTivity 3: Smarte Welt - Internet der Dinge (1-2 UE)
* eTivity 4: WhatsApp (1 UE)
* eTivity 5: Abschlussquiz Kommunikation
 |  |
| **Kompetenzbereich Produktion** |
| JännerFebruarMärzApril | ***Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren*** *Schülerinnen und Schüler können …*– (T) Programme entwerfen und iterativ entwickeln, die Kontrollstrukturen kombinieren, einschließlich verschachtelter Schleifen und zusammengesetzter Konditionale.– (G) verschiedene populäre Medienkulturen benennen sowie Möglichkeiten verschiedener Darstellungsformen von Inhalten erproben.– (I) Einstellungen in Softwareapplikationen den persönlichen Bedürfnissen entsprechend anpassen.– (I) Muster in Datendarstellungen wie Diagrammen oder Grafiken erkennen und beschreiben, um Vorhersagen zu treffen. |
| **Anwendungsbereiche:*** Fotos und digitale Bilder durch Online-Bildbearbeitungswerkzeuge verändern
* Digitale Programme mithilfe von visuellen Code-Blöcken bauen
* Audiodateien aufnehmen, ändern und schneiden, sowie Effekte hinzufügen
* Bewegte Bilder durch Videoaufnahmen, digitalisierte Fotos, Texte, Audioaufnahmen und Musik erstellen
 | Moodlekurs Produktion 7. Schulstufe[https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=56157](https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=56164) |
| **Inhalte/Unterrichtseinheiten:*** eTivity 1: Bildbearbeitung 1️⃣"Pixlr" (2-3 UE)
* eTivity 2: Bildbearbeitung 2⃣ "Photopea" (3-4 UE)
* eTivity 3: Spielerisches Programmieren (2 UE)
* eTivity 4: Hörspielwerkstatt (2 UE)
* eTivity 5: Videobearbeitung CapCut (3 UE)
* eTivity 6: Abschlussquiz Produktion
* eTivity 7➕: Programmieren mit Code
 |  |
| **Kompetenzbereich Handeln** |
| MaiJuni | ***Angebote und Handlungsmöglichkeiten in einer von Digitalisierung geprägten Welt einschätzen und verantwortungsvoll nutzen*** *Schülerinnen und Schüler können …*– (T) Abstraktionsebenen und Interaktionen zwischen Anwendungssoftware, Systemsoftware und Hardwareschichten vergleichen.– (T) erklären, wie Abstraktionen die zugrundeliegenden Implementierungsdetails von Computersystemen verbergen, die in Alltagsgegenstände eingebettet sind. – (G) ökologische Problemkonstellation wie Energie und Rohstoffe im Zusammenhang mit Digitalisierung benennen und eigenes Handeln daraus ableiten.– (I) entsprechende Vorkehrungen treffen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen. |
| **Anwendungsbereiche:*** Digitaler Arbeitsplatz
* Nachhaltiger Umgang mit digitalen Technologien
* Erkennen von technischen Problemen in der Nutzung von digitalen Geräten
* Konkretisierung von Fehlern im Hinblick auf Meldung an Supportstrukturen
 | Moodlekurs Handeln 7. Schulstufe[https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=56158](https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=56165) |
| **Inhalte/Unterrichtseinheiten:*** eTivity 1: Cybermights - Spiel (1 UE)
* eTivity 2: Bits und Bytes (1 UE)
* eTivity 3: Mein Handy und ich (1 UE)
* eTivity 4: Künstliche Intelligenz (1-2 UE)
* eTivity 4: Abschlussquiz Handeln
* eTivity 6➕: Was macht der Algorithmus? (2 UE)
* eTivity 7➕: IT-Security (1 UE)
 |  |

Link zum Bundesgesetzblatt Lehrplan Digitale Grundbildung <https://moodle.tsn.at/pluginfile.php/2965590/mod_resource/content/3/BEGUT_25796D77_3C78_4325_A420_58ADC71458CC.pdf>