

# DIGITALE GRUNDBILDUNG



**Ein Unterrichtsplanungs-  
Leitfaden für innovative  
Pädagog:innen**

Entstanden durch das Engagement der Teilnehmer\*innen  
der Vernetzungsinitiative für Lehrkräfte  
der Digitalen Grundbildung



# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	2
<b>0. Allgemeines</b> .....	3
Im Kollegium darauf einigen: .....	3
Nützliche Tipps und Materialien für einen motivierenden und abwechslungsreichen Unterricht:.....	3
<b>1. Lernjahr</b> .....	4
1.1. Kompetenzen: .....	4
1.2. Jahresüberblick: .....	5
1.3. Kreativer Output der SuS:.....	9
<b>2. Lernjahr</b> .....	10
2.1. Kompetenzen: .....	10
2.2 Jahresübersicht: .....	11
2.3. Kreativer Output der SuS:.....	13
<b>3. Lernjahr</b> .....	14
3.1. Kompetenzen: .....	14
3.2. Jahresübersicht: .....	15
3.3. Kreativer Output der SuS:.....	19
<b>4. Lernjahr</b> .....	20
4.1. Kompetenzen: .....	20
4.2. Jahresübersicht: .....	21
4.3. Kreativer Output der SuS:.....	25
<b>5. Nützliche Links</b> .....	25

# 0. Allgemeines

Im Kollegium darauf einigen:

- Wie werden Dateien abgespeichert?
  - Welche Ordnerstruktur gewünscht ist (z.B. großer Ordner "Schuljahr\_22-23", kleine Ordner "Mathematik", "Privat")
  - Dateinamen (Zusammengestellt z.B aus Dateiname-Benutzername/Nachname)
  - Download - Ordner regelmäßig durchforsten
- Wie werden sichere Passwörter erstellt und welche Passwörter werden wo verwendet?
- Besonderheiten des Wlan -Zugangs (Schüler - Lehrer)
- Einheitliche Kommunikationswege für Lehrer, Eltern, Kinder und Schulleitung:  
Schul-email - Adresse oder Schulplattform (edupage, Untis, ...)
- Einen einheitlichen Leitfaden für die Computernutzung erstellen (Ladezustand, private - schulische Dokumente, Apps, ...). Ein Beispiel-Leitfaden kann in der Padlet Materialsammlung unter "Organisatorisches" gefunden werden.

Nützliche Tipps und Materialien für einen motivierenden und abwechslungsreichen Unterricht:

[MATERIALSAMMLUNG](#)

Diese Padletsammlung wird laufend ergänzt und lebt von Aktualität.

# 1. Lernjahr

## 1.1. Kompetenzen:

### Orientierung

Ich kann erklären, wie ein digitales Gerät funktioniert.

Ich kann die Bestandteile von digitalen Geräten nennen.

Ich kann die Arbeit und das Leben in der digitalisierten Gesellschaft beschreiben und mit analogen Zugängen vergleichen.

Ich kann Daten eingeben, bearbeiten, speichern und exportieren (EVA).

Ich kann Dateien erstellen, Dokumente formatieren und Medien gestalten.

Ich kann meine Mediennutzung analysieren und reflektieren.

Grundlagenkurs iPad  
Tastatur und Tasten  
Medientagebuch

### Information

Ich kann Bilder und Informationen im Internet suchen.

Ich kann eine Suchmaschine nutzen und Suchanfragen optimieren.

Ich kann Bilder und Dokumente am PC und am Tablet finden und umbenennen.

Ich kann Informationen aus dem Internet sichten und bewerten.

Ich kann Informationen eingeben, speichern, kopieren, abrufen, ändern, löschen und sichern.

Ich kann Regeln im Umgang mit Geräten benennen und einhalten.

Arbeiten im Browser  
Aufbau von Webseiten  
Internetquellen angeben

### Kommunikation

Ich kann erklären, wie meine persönlichen Daten gespeichert und verwendet werden.

Ich kann meine personenbezogenen Daten schützen.

Ich kann mit anderen online zusammenarbeiten.

Ich kann mit anderen Personen im Internet respektvoll und verantwortungsbewusst kommunizieren.

Ich kann in Lern- und Kollaborationsplattformen kommunizieren.

Ich kann in Social Media und Messenger-Apps kommunizieren.

Gefahren im Netz  
Mein Passwort schützen  
Kommunikation per E-Mail

### Produktion

Ich kann erklären, was ein Algorithmus ist und Beispiele im Alltag erkennen.

Ich kann eigene Handlungsanleitungen unter Anwendung von Sequenzen und Schleifen schreiben.

Ich kann Ideen und Daten digital darstellen und über ihre Wirkung reflektieren.

Ich kann einfache Berechnungen durchführen und die Ergebnisse visuell darstellen.

Ich kann wirkungsvolle Präsentationen gestalten.

Ich kann digitale Umfragen durchführen und Feedback einholen.

Coding Concepts  
Coding ohne Computer  
Animationen & Videos

### Handeln

Ich kann erklären, wie die physischen Komponenten von Computern und Geräten funktionieren.

Ich kann ein Betriebssystem am PC und am Tablet nutzen und anpassen.

Ich kann produktiv am PC und am Tablet arbeiten.

Ich kann die geschichtliche Entwicklung von Medien und Geräten beschreiben.

Ich kann Dateien herunterladen und verwalten.

Ich kann Probleme am PC und am Tablet lösen.

Speichermedien  
Speicherorte  
Medienwandel

## 1.2. Jahresüberblick:

Thema	UE	Inhalt	Links / Material	Übung in anderen Fächern (fächerübergreifend)
<b>1. Einstieg ohne Geräte</b>	7  (bis Herbstferien)	Hardware vs. Software  Umgang mit Geräten (auf/zuklappen)  Analoge Medien vs. digitale Medien verstehen (Was hat man zuhause an digitalen Medien? Wohin geht die Entwicklung?) Medienwandel  Regeln der SuS (vorgegeben vom Elternhaus) im Umgang mit digitalen Medien  Umgang mit dem Smartphone (Netiquette, Aufladen, Whatsapp & soziale Medien, Regeln, Hausordnung...)	Internet ABC <a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a>  <a href="#">Handyfasten</a>  <a href="#">Methodenhandbuch</a> für Lehrer (sheeplive)  <a href="#">eEducation</a> (sheeplive)  <a href="#">TiBS</a> (Sheeplive)	BE: Kollage zum Thema digitale Medien / Medienwandel  E: Englische Fachbegriffe rund um das Thema Computer
<b>2. Arbeiten mit Gerät:</b>  a. Digital organisiert:  b. Lernplattform	3	a. Ein- und Ausschalten, richtige Sitzposition, Aufladen, Benutzername, Passwort, ...  b. Anmelden und einloggen (z.B Anton, MS Teams, WebUntis, Moodle,..)	<a href="#">Ergonomie</a>  <a href="#">Maustraining</a>  <a href="#">Tastatur</a>	BSP: <a href="#">Gymnastik bei Computerarbeit</a>

c. Verhaltensregel		c. Umgang mit dem erhaltenen Gerät	Passwörter erstellen <a href="#">Unterrichtsentwurf</a>  <a href="#">sichere Passwörter</a>	
<b>3. Grundlagen</b>	4	a. Tastatur b. Software c. Meine Daten schützen  Viren-Scan, eigene Daten nicht weitergeben  Schreibtrainer (üben als HÜ)  Desktop - welche Software	<a href="#">Digitales Lernen (oead.at)</a>  <a href="#">10 Finger Schreiben lernen - AgileFingers</a>  <a href="#">Learn Touch Typing Free - TypingClub</a>	Die letzten 10 min in einem anderen Fach könnten für Type-Writer genutzt werden
<b>4. Datei-management</b>	2	a. Ordner und Dateien finden, umbenennen und sichern b. Ordnung schaffen- Ordner anlegen, Dateinamenvergabe c. Was ist ein USB Stick? Speichermedien?  Suchfunktion im Explorer (Wildcards)	<a href="#">Datenmanagement (Haus)</a>  <a href="#">Dateimanagement (Erde)</a>	Geo: Österreichkarte  <b>Wichtig für Schule</b> (Absprache im Lehrerteam): Einheitliches Ordnungssystem und Dateinamenformat

<p><b>5. Internet</b></p>	<p>4</p>	<p>a. Wie funktioniert das Internet? Internet ABC  b. Arbeiten im Browser  c. Suchen – Bilder und Informationen, Bildrechte und Lizenzen (sehr vereinfacht), Wikipedia als Quelle?  d. Suchmaschinen, Suchbegriffe</p> <p>Kindersuchmaschinen, was heißt “.de” oder “.at”</p> <p>Fake News</p>	<p><a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a></p> <p><a href="#">Sicherheitstipps</a></p> <p><a href="#">Lizenzen</a></p> <p><a href="#">ANTON</a> / Sachunterricht:  Medien kennenlernen (5 Übungen)  Mit dem Computer arbeiten (6 Übungen)  Grundlagen des Internets (5 Übungen)  Informationen finden (6 Übungen)  Sicher im Internet (7 Übungen)  Soziale Netzwerke (6 Übungen)</p>	<p>Rechercheaufträge in allen Fächern</p> <p>Internetrecherche und einfache Quellenangaben (auf Bilder und Texte)</p>
<p><b>6. Meine ersten Texte am PC und iPad</b></p>	<p>3</p>	<p>a. Eingeben  b. Bearbeiten  c. Speichern (unter)  d. Exportieren (teilen)</p> <p>Groß- und Kleinschreibung, Autokorrektur</p> <p>“Exportieren” (Drucken) als PDF</p> <p>“Teilen” in OneDrive/ E-Mail/ Netzlaufwerke</p>		<p>DE/BE: Klassenzeitung erstellen</p> <p>Absprache mit Kollegium, wie das Teilen von Arbeitsaufträgen geschieht.</p>

<b>7. Meine Mediennutzung</b>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Medientagebuch</li> <li>b. Einfache Berechnungen</li> <li>c. Ergebnisse tabellarisch darstellen</li> </ul> <p>Einführung in Tabellenkalkulation</p> <p>Unterschied Liste und Tabelle</p>	<p><a href="#">Vorübungen Tabellenkalkulation</a></p> <p><a href="#">Grundlagen-Übungen Excel</a></p> <p><a href="#">Fomo</a></p>	<p>Mathematik (z.B. Statistik lesen und darstellen)</p> <p>DE: Diagramme deuten?</p>
<b>8. Safer Internet: Mein Verhalten</b>	4	<p>Safer Internet Day im Februar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Netiquette</li> <li>b. Gefahren vermeiden und vorbeugen</li> <li>c. Mit anderen zusammenarbeiten</li> </ul> <p>(Umfragen)</p>	<p><a href="#">SaferInternet</a></p> <p><a href="#">Sheeplive - Sichere Internetnutzung</a></p> <p><a href="#">Online Zoo</a></p>	
<b>9. Digitale Kommunikation</b>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. E-Mails</li> <li>b. Social Media Postings</li> </ul> <p>Was sind Social Media + Altersfreigabe + SaferInternet (WH)</p>		<p>In DE E-Mails schreiben (z.B. schreibe deinem Lern-Buddy ein Märchen)</p>



<b>10. Programmieren</b>	5	a. Begriffe verstehen b. Algorithmen im Alltag c. Coding ohne Computer d. App-Prototypen	<a href="#">Robot Karol</a>  <a href="#">Micro Bits</a>  <a href="#">Bee Bots</a>  <a href="#">Bee Bots (eEducation)</a>  <a href="#">Appcamps</a>	Bietet sich an für Exkursionen  E: Englische Fachbegriffe
--------------------------	---	---------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------

### 1.3. Kreativer Output der SuS:

<p>Medientagebuch</p> <p>Internet-Ralley: <a href="#">Schuetze deine Daten 02.pdf (a1digitalcampus.at)</a></p> <p>Klassenzeitung erstellen</p> <p><a href="#">e-book</a> erstellen (<a href="https://bookcreator.com/">https://bookcreator.com/</a> )</p> <p>In DE E-Mails schreiben (z.B. schreibe deinem Lern-Buddy ein Märchen)</p> <p>Breakout-Games</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# 2. Lernjahr

## 2.1. Kompetenzen:

### Orientierung

Ich kann geeignete Tools und Apps nutzen, um Aufgaben zu erledigen.

Ich kann Aspekte von Online-Shopping und -Spielen beschreiben.

Ich kann User-Interfaces und User-Erfahrungen analysieren.

Ich kann Medienkonsum und Medienproduktion in der Gesellschaft analysieren.

Ich kann erkennen, welche Auswirkungen Digitalität auf die Gesellschaft hat.

Ich kann die Nutzung von Software und Hardware für Menschen mit Einschränkungen erkennen.

Ich kann AR bedienen.

Schriftarten

Nachrichtenwelt

Digitales Design

### Information

Ich kann Daten filtern, sortieren, interpretieren und darstellen.

Ich kann beschreiben, wie Informationen im Netz bereitgestellt werden.

Ich kann beschreiben, wie das Netz funktioniert.

Ich kann freie Lizenzmodelle wie Creative Commons beschreiben und nutzen.

Ich kann Daten visualisieren und organisieren.

Ich kann die Größe von Dateien erkennen und mit unterschiedlichen Formaten arbeiten.

Ich kann Dateiformate erkennen.

Diagramme & Tabellen

Mindmaps & Infografiken

Bild- und Dateiformate

### Kommunikation

Ich kann erklären, wie Netzwerke funktionieren.

Ich kann erklären wie Soziale Netzwerke funktionieren und wie sie finanziert werden.

Ich kann erkennen, welche Kommunikationsmodi für welche Situationen passend sind.

Ich kann eine negative Sprache in der Online-Kommunikation erkennen.

Ich kann beschreiben, wie Meinungen online gebildet und manipuliert werden.

Ich kann Betrug im Internet beschreiben und kann Gefahren vorbeugen.

Ich kann Phishing beschreiben.

Fake News

Memes und Challenges

Hass im Netz

### Produktion

Ich kann Inhalte und Informationen digital erstellen und darstellen.

Ich kann einfache Programme schreiben, testen und debuggen.

Ich kann Urheberrechte beachten.

Ich kann audio/visuelle/ auditive Inhalte erzeugen, adaptieren, analysieren und bei Bedarf veröffentlichen.

Ich kann beschreiben, wie Programme Daten speichern und verarbeiten.

Programmieren

E-Bücher & Hörbücher

Video- und Audioproduktion

### Handeln

Ich kann darstellen, wie Hardware und Software zusammenarbeiten.

Ich kann Geräte mit einem Netzwerk verbinden.

Ich kann erklären, wie digitale Kommunikation in der Gesellschaft funktioniert und welche Auswirkungen sie hat.

Ich kann erklären, was ich bei der Nutzung von digitalen Medien und für meine Gesundheit berücksichtigen muss.

Ich kann erklären, welche ökologische Aspekte beim Einsatz von digitalen Medien zu berücksichtigen sind.

Ich kann technische Probleme melden oder lösen.

Einkaufen und die Umwelt

Kommunikationsmittel

Troubleshooting

## 2.2 Jahresübersicht:

Thema	UE	Inhalte	Links / Material	Übung in anderen Fächern (Fächerübergreifend)
<b>1. Wiederholung</b>	2-3	Grundlagen Wiederholung  Updates, Passwörter, Netiquette, Plattformen der Schule		E-mail schreiben und Datei(en) anhängen
<b>2. Office</b>	2	Einführung der verschiedenen Programme - was ist wozu zuständig? Was benutze ich wann? Was gibt es für Ähnlichkeiten zwischen den Programmen?	<a href="#">Office Grundlagen Übung</a>  <a href="#">Office-Dateiformate</a>  <a href="#">Materialsammlung Padlet</a>	
<b>3. Word</b>	5	Schreiben, Formatieren, Bearbeiten, Seitenlayout, Grafiken, Shortcuts, Pdf erstellen, Unterschiede der verschiedenen Dateiendungen	<a href="#">Übungen easy4me</a>  <a href="#">Kreative Textverarbeitung</a>	

<b>4. Präsentieren &amp; PPT</b>	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Gute und schlechte Präsentationen erkennen</li> <li>b. Präsentationstechniken</li> <li>c. Arbeiten mit PPT (Präsentations-Software), Trouble-Shooting</li> <li>d. Bilder einfügen und ihre Lizenzen, Urheberrecht (bei Texten und Bildern)</li> </ul>	<a href="#">eEducation</a> <a href="#">Lizenzen</a> <a href="#">saferInternet Kahoot</a> <a href="#">PowerPointKaraoke</a>	Präsentationen in z.B. Realien berühmte Computerpioniere
<b>5. Safer Internet</b>	Feb 2-3	Safer Internet Day aktuelle Themen z.B. (Fake News, Hass im Netz, Sexting, ...)	<a href="#">SaferInternet</a> <a href="#">Sheeplive - Sichere Internetnutzung</a> <a href="#">Online Zoo</a> <a href="#">Cybermobbing Kurzfilm</a>	
<b>6. Digitale Gesellschaft</b>	3	Kettenbriefe erkennen Social Media (Challenges, Kommunikation, ...) Online Shopping und personalisierte Werbung (Algorithmen) Fake Einkaufsseiten erkennen Doppelte Authentifizierung	<a href="#">saferInternet</a> Aufdecken von Internetfallen: <a href="#">Watchlist</a> <a href="#">Kaufen und Verkaufen im Netz</a> Für Fragen und Beschwerden: <a href="https://www.ombudsstelle.at">https://www.ombudsstelle.at</a>	

<b>7. Programmieren</b>	4	<p>Analoges Programmieren: Spiel - ein Kind ist der Programmierer und das andere ist der Roboter</p> <p>Blockly games</p> <p>Scratch- Anfänge</p>	<p><a href="#">Code.org</a>, <a href="#">Robot Karol</a>, <a href="#">compute it</a></p> <p><a href="#">code it</a></p> <p><a href="#">Programmieren mit der Maus</a></p> <p><a href="#">Blockly Games</a></p>	z.B. Dialoge in E zwischen 2 Personen programmieren lassen
<b>8. Excel</b>	4	Grundlagen - einfache, praktische Anwendungen	<a href="https://www.easy4me.info/">https://www.easy4me.info/</a>	
<b>9. Medien erstellen</b>	4	<p>Mit Smartphone, Tablet oder Notebook</p> <p>z.B. Stop Motion Videos, e-Book, Audios, Reels, Podcast...</p>	<p><a href="#">Interaktive Übungen zum Filmabenteuer</a></p>	

### 2.3. Kreativer Output der SuS:

<p>PPT Präsentation über sich selbst für das Kind-Eltern-Lehrer Gespräch</p> <p>Werbeplakat gestalten (PPT und Word)</p> <p>Eigenes Projekt programmieren z.B. mit Scratch</p> <p>Tastaturtraining</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# 3. Lernjahr

## 3.1. Kompetenzen:

### Orientierung

Ich kann den Begriff „Barrierefreiheit“ im digitalen Bereich erklären und Beispiele benennen.

Ich kann Anwendungen von Technik in der Umwelt und Gesellschaft beschreiben.

Ich kann beschreiben, wie künstliche Intelligenz funktioniert und Anwendungsbeispiele benennen.

Ich kann Mediennutzung in der Gesellschaft analysieren und reflektieren.

Ich kann die Nutzung von digitalen Technologien in Alltag und Beruf beschreiben, und nachteilige Aspekte evaluieren.

### Information

Ich kann geeignete Quellen nutzen und bewerten.

Ich kann Suchergebnisse verwalten.

Ich kann grafische Darstellungen analysieren.

Ich kann Muster in Datendarstellungen erkennen.

Ich kann aufgrund von Datenangaben Ergebnisse auswerten und Auswirkungen vorhersagen.

Ich kann manipulative und subjektive Darstellungen in Medienkulturen erkennen.

### Kommunikation

Ich kann erklären, wie cloudbasierte Systeme funktionieren.

Ich kann Informationen verschlüsselt übertragen.

Ich kann mit anderen an digitalen Projekten arbeiten.

Ich kann digitale Identitäten reflektiert gestalten.

Ich kann Identitätsdiebstahl vorbeugen.

Ich kann Passwortschutz-Maßnahmen treffen.

Ich kann Strategien gegen Cybermobbing und Cybergrooming beschreiben und anwenden.

### Produktion

Ich kann Elemente von Computational Thinking beschreiben und in Programmiersprache umsetzen.

Ich kann populäre Medienkulturen beschreiben und erproben.

Ich kann eigene mediale Produkte auf Barrierefreiheit prüfen.

Ich kann effiziente Lösungen in Programmierumgebungen entwickeln.

Ich kann Einstellungen in Software und Hardware personalisieren und anpassen.

Ich kann ein Betriebssystem barrierefrei konfigurieren.

### Handeln

Ich kann die Aufgaben beschreiben, die ein digitales Gerät im Alltag erledigt.

Ich kann Vorkehrungen treffen, um ein Gerät vor Schadsoftware zu schützen.

Ich kann ökologische Fragen bei der Produktion und Entsorgung von Geräten beschreiben.

Internet-of-Things

Künstliche Intelligenz

Smart Home

Big Data

Prognosen

Trolls

Crowdsourcing

Zivilcourage

Privatsphäre

Massenmedienphänomene

Propaganda

Augmented Reality

Green-IT

Malware

Robotik

### 3.2. Jahresübersicht:

Thema	UE	Inhalte	LINKS & Material	Übung in anderen Fächern (fächerübergreifend)
<b>1. Wiederholung</b>	2-3	Grundlagen Wiederholung Updates, Passwörter, Netiquette, Plattformen der Schule	<a href="#">Umgang mit Passwörtern</a>	E-mail schreiben und Datei(en) anhängen
<b>2. Geschichte der Medien</b>	2	Medien- Mediennutzung chronologische Entwicklung der Technologien	<a href="#">Segu-Mediengeschichte</a> <a href="#">Medien Gestern- Heute</a> <a href="#">zebis.ch</a>	GS: Zeitstrahl erstellen in PPT
<b>3. Internet</b>	4	Quellen bewerten - Suchergebnisse Datenangaben - Ergebnisse auswerten	<a href="#">Quellen bewerten</a> <a href="#">Wahr oder falsch im Internet</a> <a href="#">Wie übe ich Quellenkritik?</a>	

<b>4. Smart Home + internet of things</b>	2-3	KI im privaten Bereich Manipulationen (Datenklau) Privatsphäre	<a href="#">Künstliche Intelligenz-Checker Tobi</a>  <a href="#">Datenklau</a>  <a href="#">Smarte Hausgeräte</a>	
<b>5. Künstliche Intelligenz</b>	2-5	Chat GPT & Co - Verwendung KI im Alltag, KI im persönlichen Bereich  KI + Schaden vs. Nutzen Chatbot  Technik und Design	<a href="https://tki-campus.org/">https://tki-campus.org/</a>  <a href="#">Maschinen trainieren</a> <a href="#">Erklärvideo</a> <a href="#">Anleitung</a>  <a href="#">Künstliche Intelligenz</a>  <a href="#">ENARIS</a>	SuS können mit Hilfe von Chat GPT in Word ein Arbeitsblatt (z.B in E) für die Klasse erstellen / oder für jüngere Klassen  KI und Kunst Projekt (BE, Werken)
<b>6. Malware</b>	1-2	Schadprogramme die eigene PCs sperren  Malware durch soziale Medien und E-mails → lesen und denken, bevor ich klicke!  Kinder könnten über eine Kindersuchmaschine das Thema Malware recherchieren.	<a href="#">Spam Mails</a>	



<b>7. Safer Internet</b>	Feb  2-3	Safer Internet Day  Aktuelle Themen z.B. (Fake News, Hass im Netz, Sexting, mein Bild im Netz...)  Trolle  Zivilcourage & darüber reden, was online passiert  Schönheitsideale im Internet (Scheinwelt)	<a href="#">Safer Internet</a>  <a href="#">Verschwörungsmythen und Trolle</a>  <a href="#">Cybermobbing Kurzfilm</a>  <a href="#">Robin Hood Cybermobbing</a>  <a href="#">Hass im Netz</a>  <a href="#">OE3 Jugendstudie</a>  <a href="#">Jugendmonitor von Safer Internet</a>	DE, E, FR: Diskussion zum Thema "Was passiert online", "Schönheitsideale geprägt durch soziale Medien"  REL: Hass im Netz, Mobbing
<b>8. Gaming</b>  <b>(PPT Wiederholen)</b>	2-5	Zeitfaktor Suchtfaktor  Versteckte Kosten (in-App Käufe) Spaß am Spielen (Aufbau eines Spiels, um maximale Aufmerksamkeit zu erlangen)		SuS könnten ihre Lieblingsspiele präsentieren (z.B. in E oder DE)
<b>9. Eigenes Lernspiel programmieren</b>	3-5	z.B. mit Scratch		

<b>10. Augmented Reality &amp; Virtual Reality</b>	1-2	Unterschiede zwischen VR & AR	<a href="#">Berufsorientierung mit VR</a>  <a href="#">h5p AR Scavenger</a>	
<b>11. Robotik</b>	2	Falls Hardware in der Schule vorhanden (Lego, Ozobots,...)  Sonst eventuell Lehrausgang	<a href="#">Open Roberta</a>	
<b>12. Digitale Reife</b>	2	Verstehen der eigenen Gewohnheiten (Nutzung der Devices)  Verstehen von Algorithmen	<a href="#">Bewusste Nutzung</a>  <a href="#">Digital Wellbeing</a>	SuS Regeln erstellen lassen für eine selbstbestimmte Nutzung der Devices (z.B. Handy ab 20h ausschalten; Handy während des HÜ machen in ein anderes Zimmer legen,...)

### 3.3. Kreativer Output der SuS:

Interview mit Freund\*in und mit Eltern und Großeltern: Mit welchen Medien sind sie groß geworden?

Eigenes Lernspiel programmieren

Stop Motion Videos

e-Book

Audios: Reels, Podcast, Radio,...

SuS Regeln erstellen lassen für eine selbstbestimmte Nutzung der Devices (z.B. Handy ab 20h ausschalten; Handy während dem HÜ machen in ein anderes Zimmer legen,...)

Zeitstrahl erstellen in PPT (Geschichte der Medien)

Präsentieren der liebsten Online-Spiele (mit PPT oder per Videoaufnahme)

SuS können mit Hilfe von Chat GPT in Word ein Arbeitsblatt (z.B in E) für die Klasse erstellen / oder für jüngere Klassen

**Film (in Supplierung):** "Das Dilemma mit den sozialen Medien"

# 4. Lernjahr

## 4.1. Kompetenzen:

### Orientierung

Ich kann die Grenzen und Möglichkeiten von künstlicher Intelligenz reflektieren.

Ich kann den Medienwandel in der Gesellschaft beschreiben und kommentieren.

Ich kann mediale Darstellungen, die Normen aufzwingen und Klischees und Vorurteile aufrechterhalten, durchschauen und durchbrechen.

Ich kann automatisierte Assistenzsysteme beschreiben.

**E-Mobilität**

**Deep Fakes**

**Diskriminierung**

### Information

Ich kann Datensicherungen und -wiederherstellungen ausführen.

Ich kann Datenmissbrauch und -überwachung erklären.

Ich kann Informationen und Inhalte aktualisieren und anpassen.

Ich kann Informationen und Inhalte für verschiedene Formate aufbereiten.

**Ortung**

**Wissensformate**

**Gesichtserkennung**

### Kommunikation

Ich kann die Funktion von Protokollen in Netzwerken darstellen.

Ich kann Datenmanipulationen durchschauen und durchbrechen.

Ich kann die Auswirkungen der sozialen Medien auf mich selbst und auf die Gesellschaft beschreiben.

Ich kann die Algorithmen der sozialen Medien durchschauen und diese durchbrechen.

Ich kann mit dem Urheberrecht und dem Recht am eigenen Bild verantwortungsvoll umgehen.

**Virale Postings**

**Influencer\*innen**

**Datenschutzrecht**

### Produktion

Ich kann eigene Programme unter Anwendung von Schleifen und Konditionale entwickeln.

Ich kann gemeinsam mit anderen Software nutzen, um Inhalte zu gestalten.

Ich kann die Auswirkungen und Einflüsse von Medienprodukten evaluieren.

Ich kann geeignete Apps und Webtools nutzen, um verschiedene Aufgaben zu erledigen.

Ich kann ästhetische sowie technische Kompetenzen bei der Erstellung von Medienkulturen in Projekten darlegen.

Ich kann mit AR Dinge darstellen.

**Webanwendungen**

**Projektplanung**

**App-Entwicklung**

### Handeln

Ich kann das Zusammenspiel von Hardware, Systemsoftware und Applikationen vergleichend analysieren.

Ich kann Software zur Verschlüsselung von Daten einsetzen.

Ich kann aufzeigen, wie digitale Kommunikation zu zivilgesellschaftlicher Partizipation genutzt wird.

Ich kann evaluieren, inwiefern Einschränkungen in Konfigurationen die Eigenständigkeit der User\*innen beeinträchtigen.

Ich kann Strategien gegen Betrug und Missbrauch einsetzen.

**Werbung**

**Digitale Arbeitswelt**

**Digital Citizenship**

## 4.2. Jahresübersicht:

Thema	UE	Inhalte	Links & Material	Übung in anderen Fächern (fächerübergreifend)
<b>1. Wiederholung</b>	2-3	Grundlagen Wiederholung  Updates, Passwörter & WLAN, Netiquette, Plattformen der Schule, Quellen bewerten		
<b>2. Programmieren</b>	6	Programmieren / App Entwicklung  Chatbot Programmieren  Binärcode	<a href="#">Computational-Thinking</a>  <a href="#">Akinator</a>  <a href="#">code.org</a>  <a href="#">Chatbot-Scratch</a>	
<b>3. Präsentieren &amp; PPT</b>	2	Präsentieren und Kommunizieren  PPT Wiederholen	<a href="#">PowerPointKaraoke</a> (Freies Sprechen üben)	

<b>4. Internet-Berufe</b>	5	Digitale Arbeitswelt Bewerbungen erstellen digitale Berufe: Influencer als Beruf, Content Manager, Webdesigner,... Video Bewerbungen	<a href="#">Ich im Netz</a> <a href="#">Internetberufe</a> <a href="#">Digitale Berufe</a> <a href="#">Computer und digitale Medien in Berufen</a> <a href="#">Berufsorientierung mit VR</a>	Projekt zum Thema “Bewerbung” wg berufspraktischen Tagen (fächerübergreifend mit Geo/Geschichte/Deutsch...)
<b>5. Digitale Gestaltung</b>	3-4	Werbung Bildbearbeitung, Pixel Gesichtserkennung KI - Deep Fakes	<a href="#">KI Bildgenerator</a> <a href="#">Mediengrundlagen</a> <a href="#">Deep Fakes</a> <a href="#">Filmanalyse</a>	

<p><b>6. Sicherheit im Netz</b></p>	<p>3</p>	<p>Februar: Safer Internet Day</p> <p>Datenschutz</p> <p>Ortung</p> <p>Influencer*innen</p> <p>Social Media</p> <p>Diskriminierung</p>	<p><a href="#">SaferInternet</a></p> <p><a href="#">Verschwörungsmythen und Trolle</a></p> <p><a href="#">Cybermobbing Kurzfilm</a></p> <p><a href="#">Robin Hood Cybermobbing</a></p> <p><a href="#">Hass im Netz</a></p> <p><a href="#">OE3 Jugendstudie</a></p> <p><a href="#">Jugendmonitor von Safer Internet</a></p>	
<p><b>7. Digital Citizenship</b></p>	<p>2-3</p>	<p>Interpretieren und visualisieren von Statistiken</p> <p>Internetzugang und Einschränkungen in kulturpessimistischen verschiedenen Ländern</p> <p>digitaler Führerschein, digitale Signatur, online Banking</p> <p>digitaler Fußabdruck (Fahrlässigkeit, Missbrauch und Überwachung)</p> <p>Gesundheit (z.B. vernetzte Daten, automatische Assistenzsysteme)</p>	<p><a href="#">Internetzugänge -Globale Karten</a></p> <p><a href="#">digitaler Fußabdruck</a></p> <p><a href="#">Rohstoffe</a></p> <p><a href="#">Privatsysteme + Datenschutz</a></p>	

		<p>Gefahren der Erhebung, Auswertung und Verknüpfung von Nutzerdaten</p> <p><i>Rechercheauftrag für SuS:</i> Beispiele für missbräuchlich verwendete Daten finden</p>		
<b>8. Barrierefreiheit</b>	3-4	<p>barrierefreie Webseiten</p> <p>Funktionen wie vorlesen oder beschreibender Text zu Bildern</p> <p>Farbkombinationen</p>	<p><a href="#">Barrierefreiheit &amp; Technologie</a></p> <p><a href="#">Selbstcheck</a></p> <p><a href="#">Barrierefreiheit testen</a></p> <p><a href="#">Lifetool</a></p> <p><a href="#">Barrierefreie Informatik</a></p>	
<b>9. Abschlussprojekt</b>	2-3	<p>Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen. (z.B. achten auf Barrierefreiheit, Datenschutz, Quellenangaben,...)</p>		



### 4.3. Kreativer Output der SuS:

Projekt zum Thema "Bewerbung": CV und Bewerbungsschreiben erstellen; digitales Format; Video-Bewerbungsgespräch  
digitale Berufe,, professionelles Auftreten am Video...Fächerübergreifend mit Geo/Geschichte/Deutsch...

Abschlussprojekt: E-Book erstellen als Jahres-Klassenprojekt

Projekt: Partizipation & Citizenship: Politik & Propaganda in der digitalen Welt

Plakate der unterschiedlichen Regimes vergleichen mit digitaler Propaganda

Ukraine Krieg: Wie wurden soziale Medien gebraucht/unterbunden? (Twitter für Wegbeschreibungen, ...)

## 5. Nützliche Links

**Gesetz:** <https://www.ris.bka.gv.at/eli/bgbl/II/2022/267/20220706>

**Lehrplan:**

<https://www.ahs-informatik.com/digitale-grundbildung/>

<https://digitaleslernen.oead.at/de/dlul>

<https://www.schule.at/bildungsnews/detail/verhaltensregeln-fuer-den-umgang-mit-tablets-laptops>

**Unterrichtsplanungen:**

[Unterrichtsplanung Alicia Bankhofer:](#)

**Linksammlungen zu vielen Themen der Digitalen Grundbildung:**

<https://padlet.com/FLLWien/digitale-grundbildung-partizipativ-vernetzt-materialsammlung-su72784bjfgerprd>

<https://www.digilino.at/lektion-29-automatisierung-von-handlungsanweisungen/>

<https://themen.schule.at/themen/lehrplan-digitale-grundbildung>  
<https://moodle.tsn.at/course/view.php?id=22004>  
<https://digbi.net/unterrichtsfach-digitale-grundbildung/>  
<https://digitale-grundbildung.at/>  
<https://lehrerweb.wien/praxis/robotik-coding/computational-thinking-material>  
<https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/digitale-grundbildung/information/>  
<https://www.internet-abc.de/>

### **Blog:**

<https://www.thomasfelzmann.at/digitale-grundbildung/>

### **Wettbewerbe:**

<https://www.ocg.at/de/biber-der-informatik>

### **Programmspezifisches**

<https://makeymakey.com/pages/plug-and-play-makey-makey-apps>

<https://microbit.org/>

## **Herzlichen Dank an alle Mitwirkenden:**

Barbara Joncret-Schwarzenbacher, Monika Blasge, Harald Zigala, Silvia Priller, Dalma Fürster, Alicia Bankhofer, Michaela Winter-Ziering, Lisa Schreiner, Daniela Bäck, Sigrid Eder-Schichl, Eva Liebhart, Petra Lorenz und vielen mehr.



Dieser Leitfaden aus dem Projekt „[Digitale Grundbildung partizipativ-vernetzt](#)“ des [Future Learning Lab Wien](#) ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

Ausgenommen von dieser Lizenz sind die externen Links. Es sind von uns empfohlene Materialien, die aber nicht in der Verantwortung des Future Learning Lab Wien liegen.

## **Kontakt:**

Für Fragen, Wünsche und Feedback wende dich gerne an [barbara.joncret-schwarzenbacher@futurelearning.at](mailto:barbara.joncret-schwarzenbacher@futurelearning.at) oder an [info@futurelearning.at](mailto:info@futurelearning.at).

***Wir wünschen viel Erfolg und schöne Stunden im Unterrichtsfach Digitale Grundbildung!***