



Pflichtfach Digitale Grundbildung

LV Digitale Grundbildung in GW

WS 2022 PHDL

Background

Pflichtfach DGB

- ab Herbst 2022
- Eigenes Fach
- 1 Wochenstunde pro Schuljahr
- Benotung

Verbindliche Übung DGB

- 2018 – Sommer 2022
 - Integrativ – eigenes Fach – Mischform
 - 2-4 Wochenstunden in 4 Jahren
 - teilgenommen
- 

Intention

BM Martin Polaschek:

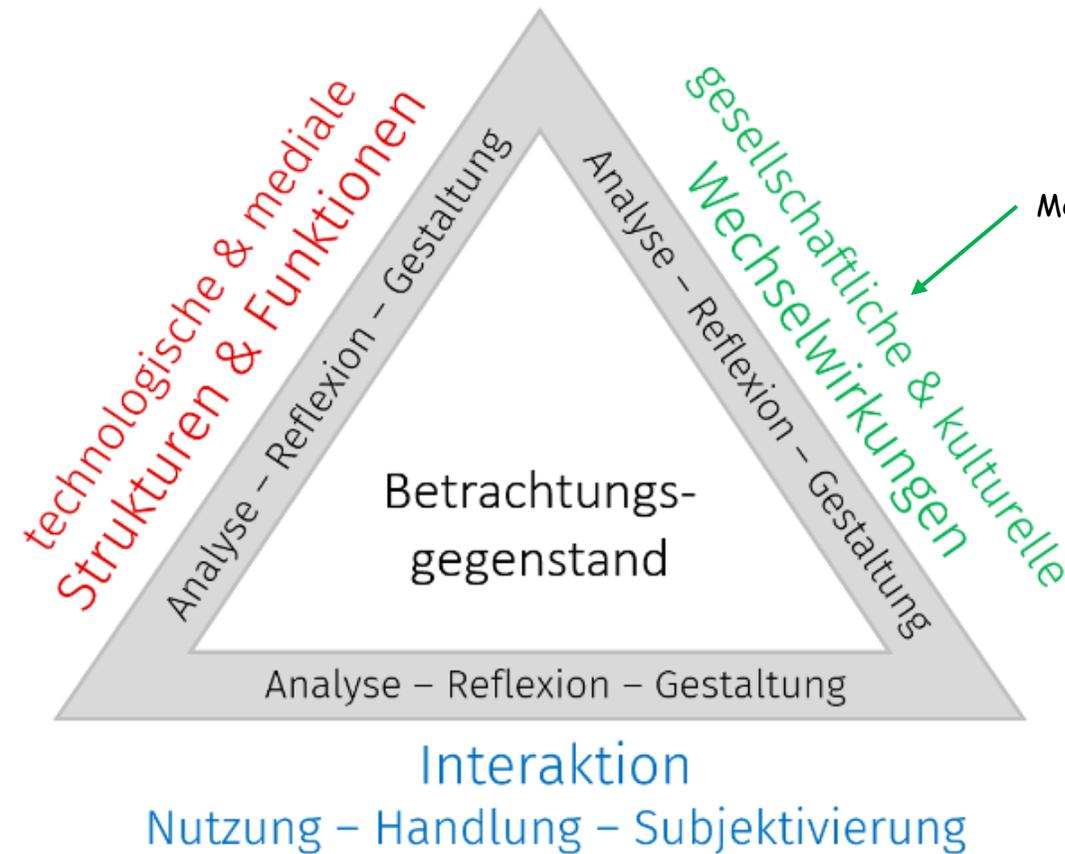
„Digitale Grundbildung bedeutet in diesem Fach, nicht einfach einen Computer zu bedienen. Schülerinnen und Schüler sollen damit schon früh lernen, sich in der digitalen Welt zu bewegen, sie zu gestalten und Informationen daraus zu verarbeiten.“ Das Fach sei „die Grundlage für ein selbstbestimmtes Leben mit der Digitalisierung im privaten und beruflichen Bereich.“

<https://www.schule.at/bildungsnews/detail/lehrplan-fuer-neues-pflichtfach-digitale-grundbildung-steht> (05.10.2022)



Zum
Lehrplan

Frankfurt Dreieck



Mehr Infos: Quelle S. 5

Kompetenzmodell und -bereiche

DGB

Kompetenzmodell: Die Schülerinnen und Schüler können ...

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
Perspektive (T) <i>Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge</i>					
Perspektive (G) <i>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologie</i>					
Perspektive (I) <i>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</i>					

↑
Frankfurt Dreieck

↑
Kompetenzbeschreibungen



DGB 5. Schulstufe

AA 2.1: Analysieren Sie in Kleingruppen den LP und benennen Sie je nach Kompetenz ein übergeordnetes Thema.

DGB 5. Schulstufe Kompetenzmodell: Die Schülerinnen und Schüler können ...

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
Perspektive (T) <i>Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge</i>	...das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe exemplarisch an den Bestandteilen und der Funktionsweise eines digitalen Endgeräts beschreiben.	... verschiedene Suchmaschinen nennen und erklären, wie eine Suchmaschine prinzipiell funktioniert.	... erklären, wie personenbezogene Informationen verwendet und geteilt werden können, und Vorkehrungen treffen, um ihre personenbezogenen Daten zu schützen.	... eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nachvollziehen, ausführen sowie selbstständig formulieren.	... unter Nutzung einer angemessenen Terminologie gängige physische Komponenten von Computersystemen (Hardware) identifizieren sowie beschreiben, wie interne und externe Teile von digitalen Geräten funktionieren und ein System bilden.
Perspektive (G) <i>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologie</i>	... erkunden, was das Digitale im Unterschied zum Analogen ausmacht, und an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, welche Elemente/Komponenten und Funktionen dazugehören	... Bedingungen, Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für sich selbst erklären.	... an Beispielen der Nutzung von Software aufzeigen, wie digitale Technologien neue Formen der Zusammenarbeit ermöglichen, sowie respektvoll und verantwortungsbewusst mit anderen online zusammenarbeiten.	... verschiedene Darstellungsformen von Inhalten und die Wirkung auf sich und andere beschreiben.	... Mediennutzungsformen sowie deren historische Entwicklung und gesellschaftliche Etablierung im Zuge des Medienwandels beschreiben.
Perspektive (I) <i>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</i>	... das persönliche Nutzungsverhalten vergleichend analysieren, hinterfragen und sinnvolle Möglichkeiten der Veränderung benennen sowie vergleichen, wie Menschen vor und nach der Einführung oder Übernahme der Digitalisierung leben und arbeiten	... unter Nutzung der grundlegenden Funktionen einer Suchmaschine einfache Internetrecherchen durchführen sowie die Qualität der gefundenen Informationen anhand grundlegender Kriterien einschätzen. ... mit einem digitalen Gerät Informationen speichern, kopieren, suchen, abrufen, ändern und löschen und die gespeicherten Informationen als Daten definieren.	... verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge , Kollaborationswerkzeuge und Kollaborationsdienste benennen, beschreiben und sinnvolle Nutzungsszenarien aufzeigen.	... mit Daten einfache Berechnungen durchführen sowie in verschiedenen (visuellen) Formaten sammeln und präsentieren. ... einzeln und gemeinsam Texte und Präsentationen (unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten) strukturieren und formatieren.	... Hilfesysteme bei der Problemlösung nutzen.



DGB 6. Schulstufe

AA 2.1: Analysieren Sie in Kleingruppen den LP und benennen Sie je nach Kompetenz ein übergeordnetes Thema.

DGB 6. Schulstufe Kompetenzmodell: Die Schülerinnen und Schüler können ...

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
Perspektive (T) <i>Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge</i>	... Möglichkeiten bewerten, wie die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit von Technologieprodukten für unterschiedliche Bedürfnisse von NutzerInnen und Nutzer verbessert werden kann.	... Daten erfassen, filtern, sortieren, interpretieren und darstellen. ... beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden.	... darstellen, wie Informationen in kleinere Teile zerlegt, als Pakete durch mehrere Geräte über Netzwerke und das Internet übertragen und am Zielort wieder zusammengesetzt werden.	... darstellen, wie Programme Daten speichern und verarbeiten, indem sie Zahlen oder andere Symbole zur Darstellung von Informationen verwenden. ... unter Nutzung einer geeigneten Entwicklungsumgebung einfache Programme erstellen, diese testen und debuggen (Fehler erkennen und beheben).	... darstellen, wie Hardware und Software als System zusammenarbeiten, um Aufgaben zu bewältigen. ... digitale Geräte mit einem Netzwerk verbinden und Daten zwischen verschiedenen digitalen Medien austauschen.
Perspektive (G) <i>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologie</i>	... Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und der Veröffentlichung sowie des Medienkonsums analysieren. ... geeignete Software (auch freie Software) auswählen und bedienen, um unterschiedliche Aufgaben auszuführen.		... Kommunikationsmedien nach ihrer Verwendung unterscheiden und Einflüsse auf das eigene Lebensumfeld und die Gesellschaft aufzeigen. Sie können Möglichkeiten der Meinungsbildung und Manipulation beschreiben.	... die Rechte am geistigen Eigentum beachten und bei der Erstellung oder beim Remixen von Programmen die entsprechenden Urheberrechte angeben.	... aufzeigen, wie digitale Kommunikation zur Beteiligung an gesellschaftlichen Diskurs- und Entscheidungsprozessen genutzt werden kann.
Perspektive (I) <i>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</i>	... an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder Umwelt verändert. Sie können erkennen, dass Medien und Technologien nie „neutral“ sind.	... Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, Open Educational Resources, Open Source), benennen, erklären und anwenden.	... den Begriff „ <u>Social Media</u> “ erklären und verstehen, welche Interessen das anbietende Unternehmen hat.	... visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren. Sie können Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen.	... zwischen digitalen Angeboten und eigenen Bedürfnissen abwägen und persönliche Handlungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung gesundheitlicher und ökologischer Aspekte gestalten.

