



Digitales Konzept

Stand: Okt. 2021

Pädagogisches Konzept im Zeitablauf/Verantwortlichkeiten

1. IKT-Gruppe + KVs der Klassen:

Besprechung, Fixierung und Umsetzung der fachlich-inhaltlichen Ziele bzw. Kompetenzen digitaler Ausbildung

Juni des Vorjahres

2. KlassenlehrerInnen:

- a. Auswahl von Software-Programmen für den Fachunterricht (mit welchen Programmen soll in Mathematik, Englisch... gearbeitet werden)
- b. SCHILFs (mögliche Themen: Unterrichtsorganisation, Grundlagen der digitalen Welt, spezielle software-Programme)
- c. „wachsender“ Bereich: abwägen nützlicher Programme für einzelne Fächer, Lernprogramme...

Juni des Vorjahres

3. QSK-Gruppe:

Inhaltliches Einfließen in die Jahresschwerpunkte der Unterstufe_plus. 1. Klassen: soziales Leben in der Klasse und vor allem: der Umgang mit dem Internet, 2. Klasse: künstlerische Projekte und deren digitale Aufbereitung und Veröffentlichung, 3. und 4. Klasse: Umsetzung im Fachunterricht: Sprachen- und NAWI-Schwerpunkt.

Juni des Vorjahres

4. IKT-Gruppe + KVs:

Projekttag zur digitalen Grundbildung: Umsetzung der Ideen fachlich-inhaltlicher Ziele bzw. Kompetenzen digitaler Ausbildung (MS word, Internet, Plattformen, software-Programme...)

September: 2 Wochen nach Schulbeginn

5. QSK-Gruppe + KVs:

Safer Internet: Expertenvortrag + Praxisschulung

Oktober

6. KlassenlehrerInnen:

Fachliche Einbettung bzw. Umsetzung in den einzelnen Unterrichtsgegenständen (Praxis!)

Ab Oktober

7. QSK-Team + KVs:

Feedbackschleife

Ende des Semesters

IKT – Übersicht der Module

Modul	Stunden- ausmaß	Inhalte
Modul 1: <u>Einführung</u>	2 h	<ul style="list-style-type: none"> • Passwörter <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufbewahrung ▪ --> ins Mitteilungsheft und mit Handy fotografieren • Interneteinwahl • Regeln im Infosaal
Modul 2: <u>MS Teams</u>	3 h	<ul style="list-style-type: none"> • Einstieg auf Schul-PC über Browser • Funktionen: Chat, Aufgabenverwaltung → 1 Aufgabe bearbeiten + abgeben • Verhaltensregeln in Teams • App einrichten
Modul 3: <u>MS Teams - erweitert</u>	2 h	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos hochladen → Wie mache ich ein gutes Foto?
Modul 4: <u>Ordnerstruktur + OneDrive</u>	2 h	<ul style="list-style-type: none"> • Speichern von Dokumenten → Dateien benennen • Schuljahr <ul style="list-style-type: none"> ▪ Unterrichtsfächer anlegen ▪ KV-Ordner für wichtige Dokumente
Modul 5: <u>Textverarbeitung</u>	3 h	<ul style="list-style-type: none"> • Word 365 • Schriftart, Groß-Kleinschreibung (Tastatur), Fett • Unterstreichen, Farbe, Ausrichtung • Aufzählungsarten (Punkte, Zahlen, ...) • Unter: Schriftart + Absatz • UE zu Textverarbeitung + speichern in OneDrive
Modul 6: <u>Internetrecherche + Bilder einfügen</u>	2 h	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder in Word • Suchmaschine • Informationen beschaffen • Wie verlässlich sind Infos? • UE Quiz!
Modul 7: <u>Flexible Anwendungen</u>	3 h	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationstechniken • Abschlussprojekt

Digitale Grundbildung - Übersicht der Module



Digitale Grundbildung – 1. Klasse

Inhalt	Organ.form	Zeitbedarf in Stunden	LP-Bezug	L-Team (Vorschläge)
Grundlagen der Computerbedienung (Verhaltensregeln EDV-Saal, Tastatur, Geräte, Zugang, Passwörter, Internet-Einwahl) <i>IKT Modul 1</i>	PROJEKTTAG	2	<ul style="list-style-type: none"> • Informations-, Daten- und Medienkompetenz • Betriebssysteme und Standard-Anwendungen • Technische Problemlösung 	• IKT-Team
MS Teams Grundlagen <i>IKT Modul 2</i>	PROJEKTTAG	3		
MS Teams Fortgeschritten <i>IKT Modul 3</i>	IKT	2	<ul style="list-style-type: none"> • Dateibenennung 	
Ordnerstruktur und One-Drive <i>IKT Modul 4</i>	IKT	2		
Safer Internet	Workshop im Rahmen der UST PLUS	4	<ul style="list-style-type: none"> • Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung • Digitale Kommunikation und Social Media • Sicherheit 	KV; HOED, WAH
Cyberhomework: Einführung, Verwendung		1	<ul style="list-style-type: none"> • Informations-, Daten- und Medienkompetenz 	E
Einführung in Antolin		2	<ul style="list-style-type: none"> • Informations-, Daten- und Medienkompetenz 	D
Einführung in „Word“: Textverarbeitungsprogramm <i>IKT Modul 5</i>	IKT	3	<ul style="list-style-type: none"> • Informations-, Daten- und Medienkompetenz • Betriebssysteme und Standard-Anwendungen 	Deutsch- und/oder Englischlehrer/in, IKT
Recherchieren im Netz/ Bilder und Informationen in Suchmaschinen suchen, sammeln, vergleichen, bewerten; sicher surfen; Hypertext lesen – unter Verwendung von Tablet/Smartphone <i>IKT Modul 6</i>	IKT	2	<ul style="list-style-type: none"> • Informations-, Daten- und Medienkompetenz • Digitale Kommunikation und Social Media • Sicherheit 	Bio-/GWK-Lehrer/in, IKT
Flexible Anwendungen Präsentationstechniken/ Abschlussprojekt <i>(IKT Modul 7)</i>		3		
		24 UE		

Digitale Grundbildung – 2. Klasse

Inhalt	Organ.form	Zeitbedarf in Stunden	• LP-Bezug	L-Team (Vorschläge)
Präsentationsprogramme: Präsentationen erstellen, verändern (Vertiefen, Festigen, Ergänzen)		1	<ul style="list-style-type: none"> • Betriebssysteme und Standard-Anwendungen • Mediengestaltung • Informations-, Daten- und Medienkompetenz 	Alle Fächer
Kreatives Gestalten mit digitalen Tools	Verschiedene Fächer	2 (2. Semester)	<ul style="list-style-type: none"> • Mediengestaltung 	Versch., va. BE-Lehrer/in
Texte mit Bildern und Formen erstellen, verarbeiten, gestalten		1	<ul style="list-style-type: none"> • Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung • Digitale Kommunikation und Social Media • Sicherheit 	Alle Fächer
Möglichkeiten der Kommunikation im Netz: Mail, Blog, Kommentar, Messaging		2	<ul style="list-style-type: none"> • Digital3 Kommunikation und Social Media • Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung • Sicherheit 	D
Erste Schritte mit Geogebra		2	<ul style="list-style-type: none"> • Betriebssysteme und Standardanwendungen 	M
One Note und Kursnotizbuch		4	<ul style="list-style-type: none"> • Betriebssysteme und Standardanwendungen 	
		12 UE		

Digitale Grundbildung – 3. Klasse

Inhalt	Organ.form	Zeitbedarf in Stunden	LP-Bezug	L-Team
Textverarbeitung vertieft: Tabellen erstellen, Tabulatoren setzen, Formatvorlagen, Texte formatieren (Word)		2	<ul style="list-style-type: none"> • Betriebssysteme und Standard- anwendungen 	
Tabellenkalkulation/ Excel		2	<ul style="list-style-type: none"> • Betriebssysteme und Standard- Anwendungen 	M
Blogging (Verbunden mit Bildrechen, usw...--> nächster Punkte)		2	<ul style="list-style-type: none"> • Mediengestaltung • • Digitale Kommunikation und Social Media • • Informations-, Daten- und Medienkompetenz 	D/E
Safer Internet vertieft: Urheberrecht, Bildrechte, Recht am eigenen Bild, Privatsphäre, Selbstdarstellung im Netz --> was ist erlaubt (welche Musik, Bilder, usw. kann ich verwenden)		2	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherheit • Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung 	
Podcast erstellen mit Audacity	Evt. Als Projekttag	4	<ul style="list-style-type: none"> • Mediengestaltung • Digitale Kommunikation und Social Media • • Informations-, Daten- und Medienkompetenz 	ME/Alle Fächer
Workshop: Coding/Making	Projekttag am Schluss (Extern)	4	<ul style="list-style-type: none"> • Computational Thinking 	KV, Da Vinci-Lab (https://davincilab.at/)
		16 UE		

Digitale Grundbildung – 4. Klasse

Inhalt	Organ.form	Zeitbedarf in Stunden	LP-Bezug	L-Team
(Online) Quellen kritisch betrachten		2	<ul style="list-style-type: none"> • Informations-, Daten- und Medienkompetenz 	Alle-Lehrer/in
VLOGs erstellen (OneShot/DaVinci Resolve) (evt. aufbauend auf Audacity aus der 3. Klasse Fächerübergreifen/Interviews → Idee: als Dokumentationstool für UST-Plus o.ä. an Stelle der „WIKIs“)		4	<ul style="list-style-type: none"> • Mediengestaltung • Digitale Kommunikation und Social Media • Informations-, Daten- und Medienkompetenz 	BE/ME
Erstellen von Bewerbungsunterlagen off- und online (Lebenslauf, Europass ...)		3	<ul style="list-style-type: none"> • Betriebssysteme und Standard-Anwendungen • Informations-, Daten- und Medienkompetenz 	D
Geogebra vertieft		2	<ul style="list-style-type: none"> • Betriebssysteme und Standard-anwendungen 	M
Digicheck 8		1	<ul style="list-style-type: none"> • Informations-, Daten- und Medienkompetenz • Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung • Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung • Digitale Kommunikation und Social Media • Technische Problemlösung 	
		12 UE		

REGELN FÜR DEN TEAMS-ONLINE-UNTERRICHT für Schüler*innen

- Der **Online-Unterricht findet zur stundenplanmäßigen Zeit** statt.
- Am Stundenanfang wird von der Lehrerin / dem Lehrer eure **Anwesenheit** überprüft.
- Die Online-Unterrichtsstunde wird ausschließlich von der Lehrperson im vorgesehenen Kanal eröffnet.
- **Während einer Unterrichtsstunde** dürft ihr nicht privat (z.B. in einem anderen Kanal) chatten oder telefonieren.
- **Das Mikrofon wird nur dann hinzugeschaltet, wenn ihr dazu aufgefordert werdet** (das ist wichtig um Rückkopplungen und Störgeräusche zu vermeiden).
- Bitte mit Video am Unterricht teilnehmen
- **Chatten / telefonieren könnt ihr nur in jenem Abschnitt** (Kanal), den euch die Lehrerin / der Lehrer dazu angelegt hat. Alle anderen Kanäle sind für den Unterricht und nicht für private Unterhaltung vorgesehen!!!!
- Poste im Klassenteam (bzw. in den einzelnen Kanälen) möglichst nur **unterrichtsrelevante Fragen**, die auch für andere Schülerinnen und Schüler interessant sind. Sonstige Frage stelle bitte im Chat.
- **Aufgaben erhaltet ihr über MS TEAMS.** Bei jeder Aufgabenstellung findet ihr auch Informationen zur Abgabe (Art, Frist,...).
- Du speicherst Aufgaben in folgendem Format ab:
Datum-Fach-Klasse-Schülername, also zB: 2020-04-23-M-4B-MimiApfel
- **Selbstverständlich achten wir auch in MS Teams auf einen höflichen und wertschätzenden Umgang untereinander!**
- **Diese Regeln sollen helfen** einen reibungslosen Unterricht zu gewährleisten.

GERÄTEPOLICY – REGELN FÜR DEN UMGANG MIT DEN LAPTOPS DER GERÄTEINITIATIVE

- Gehe **verantwortungsvoll und sorgsam** mit deinem Gerät um!
- Verwende ausschließlich **dein eigenes Gerät!**
- Achte darauf, dass dein Gerät zu Beginn des Schultages **vollständig geladen** ist!
- Dein Gerät darfst du während des Unterrichts ausschließlich dann benutzen, wenn dich eine **Lehrperson dazu auffordert** – ansonsten bleiben die Geräte zugeklappt (Ruhezustand oder ausgeschaltet) im Bankfach!
- **In der Pause** dürfen die Geräte nicht verwendet werden – sie bleiben zugeklappt!
- Zum Schutz deines Geräts ist eine **Laptophülle** sinnvoll, am besten mit einer Tasche für das Zubehör (z.B.: Netzteil, Computermaus und Kopfhörer).
- Wenn du nicht mehr auf dein Gerät aufpassen kannst (z.B. bei Verlassen des Klassenraums), dann verwahre es in deinem **abgeschlossenen Spind!**
- Du darfst dein Gerät **auch über Nacht in deinem Spind verwahren**, außer du benötigst es für eine Hausübung.
- In welchem Ausmaß du dein Gerät **außerhalb der Schule** verwendest, musst du mit deinen Eltern vereinbaren!
- Dein Gerät **gehört dir selbst** und nicht der Schule – du darfst es deshalb auch privat nutzen! **Wichtig: Für einen Schaden bist du daher auch selbst verantwortlich!** (Versicherung oder Neukauf auf eigene Kosten)