**Digitale Grundbildung in VERITAS-Werken**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lehrstoff lt. Lehrplan**   * **Digitale Grundkompetenzen für 2 Wochenstunden: fett markiert** * *Vertiefende Kompetenzen für 3 Wochenstunden: kursiv* * *Vertiefende Kompetenzen für 4 Wochenstunden: kursiv und grau* | **Meine Geschichte 2** | **Meine Geschichte 3** | **Meine Geschichte 4** |
| **Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung** | | | |
| **Digitalisierung im Alltag**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| **können die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag gestalten,** | - Wie recherchiere ich im Internet? (S. 138)  - Chatelemente auf diversen Schulbuchseiten tragen dazu bei, Sachinformationen über digitale Geräte des persönlichen Alltags zu transportieren (z. B. S. 19–23).  - Internetrecherche am Smartphone durchführen (S. 163) | - Chatelemente auf diversen Schulbuchseiten tragen dazu bei, Sachinformationen über digitale Geräte des persönlichen Alltags zu transportieren (z. B. S. 29, 47, 69, 80, 95, 140). | - Chatelemente auf diversen Schulbuchseiten tragen dazu bei, Sachinformationen über digitale Geräte des persönlichen Alltags zu transportieren (z. B. S. 59, 118).  - Internetrecherche am Smartphone durchführen (z. B. S. 103) |
| **reflektieren die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld,** |  |  | - Medienerfahrungen in Bezug auf politische Bildung reflektieren (z. B. S. 164, 162, 160) |
| **beschreiben mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag,** |  |  | - Medien als Veränderungselement der Gesellschaft wahrnehmen (S. 145)  - Einfluss der Digitalisierung auf die Jugendlichen wahrnehmen (S. 106) |
| *kennen die Dynamik und Bedeutung von Werten, Normen und unterschiedlichen Interessen im Hinblick auf die Nutzung von digitalen Medien (ökonomisch, religiös, politisch, kulturell),* |  |  |  |
| *wissen, inwieweit die Nutzung digitaler Technologien der Umwelt schadet oder zum Umweltschutz beiträgt.* |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Chancen und Grenzen der Digitalisierung**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| **kennen wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische Berufe,** | - Blogs als Anwendungsgebiet der Informationstechnologie kennenlernen (S. 59) |  |  |
| **sind sich gesellschaftlicher und ethischer Fragen im Zusammenhang mit technischen Innovationen bewusst,** |  |  |  |
| **können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mitgestalten,** |  |  |  |
| *erkennen die Wechselwirkungen zwischen Natur, Technik und Gesellschaft,* |  |  |  |
| *erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung und geschlechtsspezifische Aspekte,* |  |  |  |
| *erkennen Entwicklungen, die eine Gefahr für Chancengleichheit bei der Nutzung von Informationstechnologien darstellen, und nennen Handlungsoptionen.* |  |  |  |
| **Geschichtliche Entwicklung**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| *kennen die geschichtliche Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie und Informatik insb. von Social Media unter Berücksichtigung menschenrechtlicher und ethischer Fragestellungen.* |  | - geschichtliche Entwicklung von Informationstechnologie (S. 92) | - Entwicklung der Medien seit den 1970er-Jahren (S. 142) |
| **Gesundheit und Wohlbefinden**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| **reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann,** |  |  |  |
| **vermeiden Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das körperliche und seelische Wohlbefinden in Bezug auf digitale Technologien,** |  |  |  |
| *erkennen, wie digitale Technologien soziales Wohlbefinden und Inklusion fördern.* |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Informations-, Daten- und Medienkompetenz** | | | |
| **Suchen und finden**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| **formulieren ihre Bedürfnisse für die Informationssuche,** | - Wie recherchiere ich im Internet?  (S. 138) |  |  |
| **planen zielgerichtet und selbstständig die Suche nach Informationen, Daten und digitalen Inhalten mit Hilfe geeigneter Strategien und Methoden (z. B. Suchbegriffe), passender Werkzeuge bzw. nützlicher Quellen.** | - Wie recherchiere ich im Internet? (S. 138)  - angeleitete Internetrecherchen  (S. 65, 61, 76, 89, 93, 95, 117, 131, 142, 152, 158, 163)  - Wie kann ich mich über Politik informieren? (S. 70) | - angeleitete Internetrecherchen  (S. 21, 31, 40, 44, 99, 119, 151, 152) | - angeleitete Internetrecherchen  (z. B. S. 47, S. 97, 99, 101, 130) |
| **Vergleichen und bewerten**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| **wenden Kriterien an, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik, Belegbarkeit von Wissen),** | - Wie recherchiere ich im Internet? (S. 138) | - Website mit anderen Informationsmaterialien vergleichen (S. 51) | - Websites nach Analysekriterien bewerten (S. 133) |
| **erkennen und reflektieren klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung,** |  |  |  |
| **können mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen,** | - Wie recherchiere ich im Internet?  (S. 138)  - Informationsangebote selbstständig nutzen (z. B. S. 24, 54, 78, 104, 132, 146, 166) | - Informationsangebote selbstständig nutzen (z. B. S. 51, 74, 100, 109, 120, 132, 134, 162, 168) | - Informationsangebote selbstständig nutzen (z. B. S. 50, S. 81) |
| *erkennen unterschiedliche, auch widersprüchliche Wahrheitsansprüche,* |  |  |  |
| *vergleichen, analysieren und bewerten Informationen und digitale Inhalte kritisch (manipulative und monoperspektivische Darstellungen),* | - Wie stellen Spielfilme die Vergangenheit dar? (S. 31) |  |  |
| *entwickeln ein Verständnis für die Konstruktion von Medienwirklichkeit durch die Erhebung und Analyse von Informationen und Daten bzw. die Mechanismen der Bild- und Datenmanipulation.* | - digitale Medien (Computerspiele, digitale Nachrichten oder Filme, Internetseiten) als Darstellung der Vergangenheit (Konstruktion von Geschichte) wahrnehmen (S. 10, 12) |  | - digitale Medien (digitale Nachrichten oder Filme, Dokumentationen) als Darstellung der Vergangenheit (Konstruktion von Geschichte) wahrnehmen (S. 52,  S. 53) |
| **Organisieren**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| **speichern Informationen, Daten und digitale Inhalte sowohl im passenden Format als auch in einer sinnvollen Struktur, in der diese gefunden und verarbeitet werden können,** |  |  |  |
| **Teilen**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| **teilen Informationen, Daten und digitale Inhalte mit anderen durch geeignete digitale Technologien,** |  |  |  |
| **kennen die Grundzüge des Urheberrechts sowie des Datenschutzes (insbes. das Recht am eigenen Bild) und wenden diese Bestimmungen an.** |  |  |  |
| *kennen Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, Open Educational Resources).* |  |  |  |
| **Betriebssysteme und Standardanwendungen** | | | |
| **Grundlagen des Betriebssystems**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| **nutzen die zum Normalbetrieb notwendigen Funktionen eines Betriebssystems einschließlich des Dateimanagements sowie der Druckfunktion,** |  |  |  |
| *kennen die wichtigsten Aufgaben eines Betriebssystems und die wichtigsten Betriebssysteme.* |  |  |  |
| **Textverarbeitung**  Schülerinnen und Schüler | | | |
| **geben Texte zügig ein,** |  |  |  |
| **strukturieren und formatieren Texte unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,** | - einen Steckbrief in Word gestalten (S. 61)  - ein Plakat gestalten (S. 76) | - Erstellen einer Tabelle in Word (S. 41)  - Informationsblatt gestalten (S. 100)  - Flugblatt gestalten (S. 93) | - einen Steckbrief gestalten (S. 59)  - Verfassen von Sachtexten (S. 44) |
| **führen Textkorrekturen durch (ggf. unter Zuhilfenahme von Überarbeitungsfunktionen, Rechtschreibprüfung oder Wörterbuch).** |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Präsentationssoftware**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **gestalten Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,** | - eine Präsentation für ein Referat planen (S. 103) | | - eine Präsentation erstellen (S. 165) | - Präsentationen für z. B. Referate erstellen |
| **beachten Grundregeln der Präsentation (z. B. aussagekräftige Bilder, kurze Texte),** |  | |  |  |
| *kennen unterschiedliche Präsentationsansichten und wissen, wann man diese einsetzt,* |  | |  |  |
| *nutzen verschiedene Folienlayouts und Foliendesigns,* |  | |  |  |
| *erstellen und formatieren Diagramme,* |  | |  |  |
| *fügen Effekte wie Animation und Übergang zu Präsentationen hinzu.* |  | |  |  |
| **Tabellenkalkulation**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **beschreiben den grundlegenden Aufbau einer Tabelle,** |  | |  |  |
| **legen Tabellen an, ändern und formatieren diese,** |  | |  |  |
| **führen mit einer Tabellenkalkulation einfache Berechnungen durch und lösen altersgemäße Aufgaben,** |  | |  |  |
| **stellen Zahlenreihen in geeigneten Diagrammen dar,** |  | |  |  |
| *erfassen Daten; speichern, ändern und sortieren diese,* |  | |  |  |
| *suchen gezielt nach Daten und selektieren diese.* |  | |  |  |
| **Mediengestaltung** | | | | |
| **Digitale Medien rezipieren**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **kennen mediale Gestaltungselement und können medienspezifische Formen unterscheiden,** | - Merkmale digitaler Medien (digitalisierte Comics, Filme, Rekonstruktionen) kennen und unterscheiden können (S. 12) | | - Merkmale digitaler Medien (digitalisierte Comics, Filme, Computerspiele) kennen und unterscheiden können (S. 28)  - Merkmale von Internetseiten jenen von analogen Informationen gegenüberstellen (S. 68) | - Merkmale digitaler Medien (Dokumentationen, Nachrichtenbeiträge, Reden, politische und manipulative Reden) kennen und unterscheiden können (z. B. S. 34, S. 72, 73) |
| **erkennen Medien als Wirtschaftsfaktor (z. B. Finanzierung, Werbung),** |  | | - Wahlkampf ist teuer (S. 166) | - Medialisierung von Vergangenheit (S. 66) |
| **nehmen die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives Handeln reflektiert wahr: den Zusammenhang von Inhalt und Gestaltung (z. B. Manipulation), problematische Inhalte (z. B. sexualisierte, Gewalt verherrlichende) sowie stereotype Darstellungen in Medien,** | - Wie stellen Spielfilme die Vergangenheit dar? (S. 31) | | - Vor- und Nachteile digitaler Medien (digitalisierte Comics, Filme, Computerspiele) wahrnehmen (S. 28)  - ein Blick durch die Fotokamera  (S. 125) | - Wie stellen Spielfilme die Vergangenheit dar? (S. 23)  - Websites analysieren, vergleichen und bewerten (S. 63)  - Dekonstruieren digitaler Darstellungen (z. B. S. 53, S. 65)  - eine Originalaufnahme analysieren (S. 74) |
| *analysieren Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung,* |  | | - Internetauftritt der österreichischen Parteien analysieren (S. 165) |  |
| *erkennen und benennen Medieneinflüsse und Wertvorstellungen.* |  | |  |  |
| **Digitale Medien produzieren**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **erleben sich selbstwirksam, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen,** |  | |  |  |
| **gestalten digitale Medien mittels aktueller Technologien, ggf. unter Einbeziehung anderer Medien: Texte, Präsentationen, Audiobeiträge, Videobeiträge sowie multimediale Lernmaterialien,** | - Zahlreiche Aufgaben eigenen sich dazu, Inhalte mittels digitaler Medien zu präsentieren und dabei auf medienspezifische Merkmale einzugehen (z. B. Gestaltung eines Schaubilds, S. 98). | | - Zahlreiche Aufgaben eigenen sich dazu, Inhalte mittels digitaler Medien zu präsentieren und dabei auf medienspezifische Merkmale einzugehen (z. B. Gestaltung eines Werbeplakats, S. 96). | - Zahlreiche Aufgaben eigenen sich dazu, Inhalte mittels digitaler Medien zu präsentieren und dabei auf medienspezifische Merkmale einzugehen (z. B. Gestaltung einer Infografik, S. 119). |
| **beachten Grundregeln der Mediengestaltung,** |  | |  | - politische Nachrichten in unterschiedlichen Medien nach bestimmten Analysepunkte untersuchen (z. B. S. 111, 158) |
| **veröffentlichen Medienprodukte in geeigneten Ausgabeformaten auf digitalen Plattformen (z. B. Blog),** | - Verfassen eines (fiktiven) E-Mails an die Jugendanwaltschaft (S. 144)  - Verfassen eines Blogeintrags nach vorgegebenen Kriterien (z. B. S. 65, 128) | |  | - Verfassen und Kommentieren eines Blogeintrags nach vorgegebenen Kriterien (z. B. S. 128, 129) |
| *setzen Wissen über Techniken und Ästhetiken populärer Medienkulturen eigenverantwortlich um,* |  | |  |  |
| *planen die Produktion von Medien hinsichtlich Inhalt, Format und Zielgruppe.* |  | |  |  |
| **Inhalte weiterentwickeln**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **können Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufarbeiten,** |  | |  |  |
| *binden Informationen inhaltlich, organisatorisch und sprachlich in bestehende Wissensorganisationsformate ein.* |  | |  |  |
| **Digitale Kommunikation und Social Media** | | | | |
| **Interagieren und kommunizieren:**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **kennen verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge,** |  | |  |  |
| **beschreiben Kommunikationsbedürfnisse und entsprechende Anforderungen an digitale Kommunikationswerkzeuge,** |  | | - digitale Kommunikationswerkzeuge für politische Medien wahrnehmen (S. 158) | - digitale Kommunikationswerkzeuge für politische Medien wahrnehmen (z. B. S. 167, 164, 162, 160) |
| **schätzen die Auswirkungen des eigenen Verhaltens in virtuellen Welten ab und verhalten sich entsprechend,** |  | |  |  |
| **erkennen problematische Mitteilungen und nutzen Strategien, damit umzugehen (z. B. Cybermobbing, Hasspostings),** |  | |  |  |
| *wählen zielgerichtet geeignete digitale Technologien für konkrete Kommunikationsszenarien aus und bedenken bei der Auswahl die Interessen der Anbieter von Social Media, den Einfluss von Social Media auf ihre Wahrnehmung der Welt und Art und Umfang der Daten, die durch die Nutzung entstehen,* |  | |  |  |
| *adaptieren Kommunikationsstrategien für spezifische Zielgruppen,* |  | |  |  |
| *wenden Verhaltensregeln für die Nutzung digitaler Technologien und zur Interaktion in digitalen Umgebungen an („Netiquette“).* |  | |  |  |
| **An der Gesellschaft teilhaben**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **begreifen das Internet als öffentlichen Raum und erkennen damit verbundenen Nutzen und Risiken,** | - Wie kann ich mich über Politik informieren? (S. 70) | |  | - Blogs als Sprachrohr für politische Urteile (S. 128) |
| *nutzen die demokratische Kommunikationskultur durch öffentliche Äußerungen unter Verwendung digitaler Technologien.* | *-* Wie kann ich Entscheidungen treffen? (S. 71)  - Wie kann ich politisch handeln? (S. 72) | |  | - Wie beurteile und kommentiere ich Blogeinträge? (S. 129) |
| **Digitale Identitäten gestalten**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **gestalten und schützen eigene digitale Identitäten reflektiert,** |  | |  |  |
| **erkennen Manipulationsmöglichkeiten durch digitale Identitäten (z. B. Grooming),** |  | |  |  |
| **verfolgen den Ruf eigener digitaler Identitäten und schützen diesen,** |  | |  |  |
| *entwickeln ein Bewusstsein für die Pluralität von Onlineidentitäten und die Differenz zur eigenen Persönlichkeit.* |  | |  |  |
| **Zusammenarbeiten**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **wissen, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren und achten auf kritische Faktoren (z. B. Standort des Servers, Datensicherung),** |  | |  |  |
| **nutzen verantwortungsvoll passende Werkzeuge und Technologien (etwa Wiki, cloudbasierte Werkzeuge, Lernplattform, ePortfolio),** | - „Meine Geschichte“ existiert als E-Book mit zahlreichen interaktiven Elementen. Die Links dazu sind in der Printversion angegeben. Die Schülerinnen/Schüler lernen mit E-Books und geschlossenen Downloadangeboten umzugehen. | | - „Meine Geschichte“ existiert als E-Book mit zahlreichen interaktiven Elementen. Die Links dazu sind in der Printversion angegeben. Die Schülerinnen/Schüler lernen mit E-Books und geschlossenen Downloadangeboten umzugehen. | - „Meine Geschichte“ existiert als E-Book mit zahlreichen interaktiven Elementen. Die Links dazu sind in der Printversion angegeben. Die Schülerinnen/Schüler lernen mit E-Books und geschlossenen Downloadangeboten umzugehen. |
| *formulieren Bedürfnisse für die gemeinsame Erarbeitung von Inhalten und Wissen mit Hilfe digitaler Technologien,* |  | |  |  |
| *wählen zielgerichtet geeignete Werkzeuge und Technologien für Prozesse der Zusammenarbeit aus.* |  | |  |  |
| **Sicherheit** | | | | |
| **Geräte und Inhalte schützen**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **sind sich Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen bewusst,** |  | |  |  |
| **überprüfen den Schutz ihrer digitalen Geräte und wenden sich im Bedarfsfall an die richtigen Stellen,** |  | |  |  |
| **treffen entsprechende Vorkehrungen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen,** |  | |  |  |
| *verwenden Software zur Verschlüsselung von Daten.* |  | |  |  |
| **Persönliche Daten und Privatsphäre schützen**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **verstehen, wie persönlich nachvollziehbare Informationen verwendet und geteilt werden können,** | |  |  |  |
| **treffen Vorkehrungen, um ihre persönlichen Daten zu schützen,** | |  |  |  |
| **kennen Risiken, die mit Geschäften verbunden sind, die im Internet abgeschlossen werden,** | |  |  |  |
| *verstehen, wie Anbieter digitaler Services darüber informieren, auf welche Art und Weise persönliche Daten verwendet werden.* | |  |  |  |
| **Technische Problemlösung** | | | | |
| **Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **kennen die Bestandteile und Funktionsweise eines Computers und eines Netzwerks,** | |  |  |  |
| **kennen gängige proprietäre und offene Anwendungsprogramme und zugehörige Dateitypen,** | |  | - Zahlreiche Aufgaben eigenen sich dazu, Informationsaufbereitung alternativ auch in technisch passenden Anwendungsprogrammen zu lösen (z. B. eine Umfrage online durchführen, S. 80 und 160). | - Zahlreiche Aufgaben eigenen sich dazu, Informationsaufbereitung alternativ auch in technisch passenden Anwendungsprogrammen zu lösen (z. B. eine Umfrage online durchführen, S. 130). |
| *formulieren Bedürfnisse für den Einsatz digitaler Geräte,* | |  |  |  |
| *bewerten mögliche technologische Lösungen und wählen eine passende aus, auch unter Berücksichtigung proprietärer und freier Software,* | |  |  |  |
| *passen digitale Umgebungen an die eigenen Bedürfnisse an und treffen persönliche Einstellungen (z. B. barrierefreie Einstellungen im Betriebssystem).* | |  |  |  |
| **Digitale Geräte nutzen**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **schließen die wichtigsten Komponenten eines Computers richtig zusammen und identifizieren Verbindungsfehler,** |  | |  |  |
| **verbinden digitale Geräte mit einem Netzwerk und tauschen Daten zwischen verschiedenen elektronischen Geräten aus,** |  | |  |  |
| *nutzen unterschiedliche digitale Geräte entsprechend ihrer Einsatzmöglichkeiten,* |  | |  |  |
| *nutzen verschiedene Arten von Speichermedien und Speichersystemen.* |  | |  |  |
| **Technische Probleme lösen**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **erkennen technische Probleme in der Nutzung von digitalen Geräten und melden eine konkrete Beschreibung des Fehlers an die richtigen Stellen,** |  | |  |  |
| *nutzen Hilfesysteme bei der Problemlösung,* |  | |  |  |
| *führen Datensicherungen und -wiederherstellungen aus.* |  | |  |  |
| **Computational Thinking** | | | | |
| **Mit Algorithmen arbeiten**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **nennen und beschreiben Abläufe aus dem Alltag,** |  | |  |  |
| **verwenden, erstellen und reflektieren Codierungen (z. B. Geheimschrift, QR-Code),** |  | |  |  |
| **vollziehen eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nach und führen diese aus,** |  | |  |  |
| **formulieren eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) verbal und schriftlich,** |  | |  |  |
| *entdecken Gemeinsamkeiten und Regeln (Muster) in Handlungsanleitungen,* |  | |  |  |
| *erkennen die Bedeutung von Algorithmen in automatisierten digitalen Prozessen (z. B. automatisiertes Vorschlagen von potenziell interessanten Informationen),* |  | |  |  |
| *können intuitiv nutzbare Benutzeroberflächen und dahinterstehende technische Abläufe einschätzen.* |  | |  |  |
| **Kreative Nutzung von Programmiersprachen**  Schülerinnen und Schüler | | | | |
| **erstellen einfache Programme oder Webanwendungen mit geeigneten Tools, um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen,** |  | |  |  |
| **kennen unterschiedliche Programmiersprachen und Produktionsabläufe,** |  | |  |  |
| *beherrschen grundlegende Programmierstrukturen (Verzweigung, Schleifen, Prozeduren),* |  | |  |  |
| *reflektieren die Grenzen und Möglichkeiten von Simulationen.* |  | |  |  |

*Lehrplan zitiert nach: BGBl. II – ausgegeben am 19. April 2018 – Nr. 71*