

Digitale Grundbildung mit eSquirrel



Seit dem Schuljahr 2018/19 ist die verbindliche Übung „digitale Grundbildung“ für alle Pflichtschulen verpflichtend. Diese kann schulautonom zwischen 4 und 8 Jahreswochenstunden von der 5. bis zur 8. Schulstufe abgehalten werden.

Als Unterstützung für alle Schulen (für alle LehrerInnen und SchülerInnen) stellt eSquirrel einen kostenfreien Kurs für die vierstündige Variante zur Verfügung. Mit diesem Kurs werden alle Grundkompetenzen abgedeckt.

Mit unserem Kurs lernen die SchülerInnen mit Spaß die einzelnen Themen des Lehrplans und LehrerInnen können die Lernfortschritte der Lernenden verfolgen. Dadurch kann man gezielt im Unterricht auf einige Themen eingehen und diese eventuell vertiefen.

Unser Kurs kann auf mehrere Arten verwendet werden. Beispiele:

- Als Zusatzmaterial zur verbindlichen Übung „digitale Grundbildung“. Die SchülerInnen arbeiten mit den Fragen zuhause oder im Unterricht.
- LehrerInnen orientieren sich an unserer Kapitelaufteilung und verwenden einzelne Quests als Grundlage für ihren Unterricht. Anschließend wird das erworbene Wissen mit den einzelnen Quests in unserem Kurs gefestigt.

So können Sie sich kostenlos und unverbindlich für ihre Klasse/Schule registrieren und mit dem Kurs starten:

<https://www.esquirrel.at/lehrerinnen/wie-sie-mit-esquirrel-unterrachten/>

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

Das Inhaltsverzeichnis und der Aufbau sind den folgenden Seiten zu entnehmen.

Viel Spaß mit der digitalen Grundbildung und eSquirrel !

Aufbau des Kurses

Im Folgenden ist das Inhaltsverzeichnis des Kurses abgebildet. Weiters gibt es ein paar Bemerkungen zu den einzelnen Großkapitel.

(1) Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung 80 Fragen

- 1. Digitalisierung - Sichere Passwörter
- 2. Digitalisierung - Sicherheit am Smartphone
- 3. Digitalisierung - Sicherheit am PC
- 4. Digitalisierung - Profile im Netz
- 5. Chancen - Grenzen - Digitaler Alltag
- 6. Chancen - Grenzen - Digitale Berufe
- 7. Chancen - Grenzen - geplanter Verschleiß
- 8. Gesundheit - Ergonomie

In den ersten vier Quests in diesem Abschnitt geht es um die Nutzung digitaler Geräte im persönlichen Alter der SchülerInnen. Es werden die eigene Medienbiografie sowie Folgen zunehmender Digitalisierung behandelt.

In den Quests fünf bis sieben werden Anwendungsgebiete sowie gesellschaftliche und ethische Fragen der Informationstechnologie vorgestellt. Die letzte Quest soll zum Reflektieren über gesundheitliche Risiken in Bezug auf digitale Technologien anregen.

(2) Informations-, Daten- und Medienkompetenz 100 Fragen (161 Nüsse)

- 1. Suchen und finden - Grundlagen
- 2. Suchen und finden - Angewandte Suche
- 3. Vergleichen und bewerten - Urheberrecht
- 4. Vergleichen und bewerten - Quellenkritik
- 5. Vergleichen und bewerten - mediale Darstellung und Stereotype
- 6. Vergleichen und bewerten - Umgang mit Informationssystemen
- 7. Organisieren - digitale Ablage
- 8. Organisieren - Ordnerstrukturen
- 9. Teilen - Datenschutz
- 10. Teilen - Informationen teilen

Die ersten beiden Quests in diesem Abschnitt handeln von geeigneten Strategien zur zielgerechten Suche nach Informationen und Daten.

Die Quests drei bis sechs sollen zum kritischen Denken bezüglich Urheberrecht, Quellenkritik und klischeehaften Darstellungen anregen.

Die Quests sieben und acht behandeln das Thema organisieren. Es geht darum, wie Informationen Daten und digitale Inhalte gefunden, verarbeitet und gespeichert werden können.

In den letzten beiden Quests beschäftigt man sich mit den Grundlagen des Datenschutzes sowie mit den Grundlagen von Cloudsystemen.

(3) Betriebssysteme und Standard-Anwendungen 70 Fragen (127 Nüsse)

- 1. Betriebssysteme - Grundlagen
- 2. Betriebssysteme - Desktopsysteme
- 3. Betriebssysteme - mobile Systeme
- 4. Textverarbeitung - Tastatur
- 5. Textverarbeitung - Grundlagen
- 6. Tabellenkalkulation - Grundlagen
- 7. Präsentationssoftware - Grundlagen

Die ersten drei Kapitel bieten einen guten Überblick über Betriebssysteme. Dabei wird auch auf Betriebssysteme bei mobilen Geräten eingegangen.

Für die restlichen Quests ist es empfehlenswert im Unterricht Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations- bzw. Präsentationssoftware am Computer zu erarbeiten und die Programme durchzuprobieren. Die einzelnen Quests in unserem Kurs dienen zur Festigung des Wissens, nachdem man mit den Programmen vertraut ist.

(4) Mediengestaltung 70 Fragen (112 Nüsse)

- 1. Digitale Medien rezipieren - Medien als Wirtschaftsfaktor
- 2. Digitale Medien rezipieren - medienpezifische Gestaltungselemente und Formen
- 3. Digitale Medien rezipieren - Gestaltung digitaler Medien reflektieren
- 4. Digitale Medien produzieren - Bild und Tonbearbeitung
- 5. Digitale Medien produzieren - Werbung und Manipulation
- 6. Digitale Medien produzieren - Veröffentlichung und Recht
- 7. Inhalte weiterentwickeln

Die ersten drei Quests sollen zum Reflektieren über digitale Medien anregen. Dabei sollen Medien als Wirtschaftsfaktor und als Werkzeug zur Manipulation erkannt werden.

In den Quests vier bis sechs beschäftigt man sich mit den Themen Werbung, Bildbearbeitung und mit den Grundregeln der Mediengestaltung.

Das letzte Kapitel handelt von Wikis, Foren und Videos.

(5) Digitale Kommunikation und Social Media 30 Fragen (39 Nüsse)

- 1. Zusammenarbeiten - Interagieren und kommunizieren - Kommunikationswerkzeuge
- 2. Interagieren und kommunizieren - Auswirkungen und problematische Aspekte
- 3. Digitale Identitäten gestalten - an der Gesellschaft teilhaben

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit der digitalen Kommunikation und Social Media. Im ersten Teil werden Kommunikationswerkzeuge behandelt. Im zweiten Teil werden mögliche Auswirkungen von Social Media gezeigt sowie Begriffe wie Cyber-Mobbing, Sexting ... aufgegriffen.

Der dritte Teil soll weiter zum Nachdenken über den Umgang mit Social Media anregen.

(6) Sicherheit 50 Fragen (77 Nüsse)

- 1. Geräte und Inhalte schützen - Risiken und Bedrohungen
- 2. Geräte und Inhalte schützen - Computersicherheit
- 3. Persönliche Daten und Privatsphäre - Der Umgang mit meinen Daten
- 4. Persönliche Daten und Privatsphäre - Sicher surfen im Internet
- 5. Persönliche Daten und Privatsphäre - Soziale Netzwerke und andere Onlinedienste

In den ersten beiden Quests werden die Themen Risiken und Bedrohungen bzw. Schutz digitaler Geräte sowie Viren bzw. Schadsoftware behandelt.

Bei den restlichen Quests beschäftigt man sich mit persönlichen Daten und der Privatsphäre bzw. wie man diese schützen kann. Dabei soll auch auf Risiken, die mit Geschäften im Internet verbunden sind, hingewiesen werden.

(7) Technische Problemlösung 30 Fragen (51 Nüsse)

- 1. Technische Bedürfnisse - Computer Bestandteile
- 2. Digitale Geräte nutzen - Netzwerk Grundlagen
- 3. Technische Probleme - Netzwerk Fehlersuche

In diesem Kapitel werden die Grundlagen der Themen technische Bedürfnisse, digitale Geräte nutzen und technische Probleme behandelt.

Dabei wird ein Schwerpunkt auf Hardware und auf die Grundlagen von Netzwerken gelegt.

(8) Computational Thinking 40 Fragen (52 Nüsse)

- 1. mit Algorithmen arbeiten - Algorithmen im Alltag
- 2. mit Algorithmen arbeiten - Verschlüsselung
- 3. mit Algorithmen arbeiten - einfache Algorithmen
- 4. Nutzung von Programmiersprachen - Grundlagen

In dieser Quest wird versucht auf spielerische Weise die Grundlagen der Themen Algorithmen und Programmiersprachen näher zu bringen. Um diese Themen zu vertiefen, ist das Ausprobieren mit einer Programmierumgebung empfehlenswert.