

Spiralcurriculum Digitalisierung - Grundschule/Mittelschule

Bereich	Bildungsziele Der Schüler/Die Schülerin ...	Themen/Inhalte	Unterrichts- fächer	Klasse	Stun- den	Schulstufe
Digitalisierung	... begegnet digitalen Technologien kritisch und verantwortungsvoll.	Digitale Kommunikationswerkzeuge und -formen kennenlernen: einfacher Umgang mit Computer und Tablet, Basiswissen Internet	DEU, GGN	12	1	GS
Digitalisierung	... begegnet digitalen Technologien kritisch und verantwortungsvoll.	Online-Kommunikationswerkzeuge situationsgemäß nutzen: Emails schreiben, Blog auf Schulhomepage mitgestalten, Videochats	DEU	345	1	GS
Digitalisierung	... begegnet digitalen Technologien kritisch und verantwortungsvoll.	Strategien für Informationssuche (Kindersuchmaschinen) kennenlernen und gezielte Recherche einüben	DEU	45	1	GS
Digitalisierung	... nutzt digitale Technologien als Werkzeug für eigenständiges Lernen.	Text- und Bildgestaltung und Arbeit mit interaktiven Lese- und Schreibaufgaben	DEU, KUT	12	1	GS
Digitalisierung	... nutzt digitale Technologien als Werkzeug für eigenständiges Lernen.	verschiedene Apps und Lernsoftware kennenlernen und nutzen	MAT	1	1	GS
Digitalisierung	... nutzt digitale Technologien als Werkzeug für eigenständiges Lernen.	Den Umgang mit Lernplattformen (z.B. blick, Teams, ...) einführen (Passwörter)	DEU	1	1	GS
Digitalisierung	... nutzt digitale Technologien als Werkzeug für eigenständiges Lernen.	Digitale Präsentationsmöglichkeiten (z.B. PowerPoint, Canva, ...) verwenden lernen	GGN, ITA	234	1	GS
Digitalisierung	... nutzt digitale Technologien als Werkzeug für eigenständiges Lernen.	Selbst erstellte Materialien hypermedial verknüpfen (z.B. Schulfilm, Blogarbeit auf Schulhomepage, ...). Kollaborativ mit digitalen Medien arbeiten	DEU	45	1	GS
Digitalisierung	... findet im Internet und in multimedialen Programmen Informationen, vergleicht und überprüft diese.	Sich auf einer Webseite zurechtfinden und kindgerechte Suchmaschinen nutzen lernen	DEU	23	1	GS
Digitalisierung	... findet im Internet und in multimedialen Programmen Informationen, vergleicht und überprüft diese.	Strategien für Informationssuche kennenlernen und nutzen, Autorenrechte berücksichtigen und Produkte anderer wertschätzen	GGN, ITA	45	1	GS
Digitalisierung	... kennt bei der Nutzung von digitalen Technologien die entsprechenden Regeln und hält sich daran.	Regeln zur Nutzung der digitalen Medien einüben und einfordern	DEU	123	1	GS

Bereich	Bildungsziele Der Schüler/Die Schülerin ...	Themen/Inhalte	Unterrichts- fächer	Klasse	Stun- den	Schulstufe
Digitalisierung	... nimmt Auswirkungen der digitalen Technologien auf die eigene Person und das eigene Umfeld wahr.	Über das Internet reflektieren und sprechen	GGN	345	1	GS
Digitalisierung	... kennt Risiken und Gefahren im Umgang mit digitalen Technologien.	Medieneinsatz zum Thema machen: über Risiken sprechen und an Beispielen erläutern	GGN	4	1	GS
Digitalisierung	... ist sich bewusst, dass das Sozialleben durch den Einsatz digitaler Technologien beeinflusst wird.	Medieneinsatz zum Thema machen (z.B. mit Infotexte im Jö) und darüber reflektieren und sprechen	DEU	5	1	GS
Digitalisierung	... begegnet digitalen Technologien reflektierend, kritisch und verantwortungsvoll.	Recherchearbeiten und Nutzung verlässlicher Quellen für die Präsentationen (z.B. bei der Abschlussarbeit,...), Diskussionen, Urheberrechte. Vereinbarung zur Nutzung digitaler Medien besprechen und unterschreiben	OL	123	1	MS
Digitalisierung	... begegnet digitalen Technologien reflektierend, kritisch und verantwortungsvoll.	Klassenlektüre „Ein Brief an die Welt“	REL	2	1	MS
Digitalisierung	... nutzt digitale Technologien und Programme als Werkzeug für eigenständiges Lernen.	Textverarbeitung (z.B. Lebenslauf), Hardware - Software (z.B. Betriebssysteme, Speicherorte – Laufwerke, USB/Cloud, Netzwerk der Schule), Passwörter erstellen und verwalten	DEU	123	1	MS
Digitalisierung	... nutzt digitale Technologien und Programme als Werkzeug für eigenständiges Lernen.	Verschiedene Apps und Lernsoftware kennenlernen und nutzen (z.B. Helbling e-zone, Forms Quiz, Kahoot, Antolin als Nachbereitung des Lesens in der Fremdsprache, ...)	ENG	1	1	MS
Digitalisierung	... nutzt digitale Technologien und Programme als Werkzeug für eigenständiges Lernen.	z.B. Excel Logo5 GeoGebra Konstruktionen Excel Statistik, ...	MAT	12	1	MS
Digitalisierung	... nutzt digitale Technologien und Programme als Werkzeug für eigenständiges Lernen.	z.B. ein Gebäude im Programm SketchUp, zu einer virtuellen Stadt zusammenfügen, ...	TEC	13	1	MS

Bereich	Bildungsziele Der Schüler/Die Schülerin ...	Themen/Inhalte	Unterrichts- fächer	Klasse	Stun- den	Schulstufe
Digitalisierung	... kann im Internet und in multimedialen Programmen Informationen finden, diese bewerten und daraus wählen (Recherche und Anwendung von Präsentationstools – Standardprogrammen).	Strategien für Informationssuche kennenlernen und nutzen Autorenrechte berücksichtigen und Produkte anderer wertschätzen z.B. Kollaboratives Arbeiten zu den Ländern der Erde: Menschen, Natur, Wirtschaft. Digitale Präsentationstechniken Einführung in die Erarbeitung einer Facharbeit/Abschlussarbeit	GEO, GES	23	1	MS
Digitalisierung	... kann im Internet und in multimedialen Programmen Informationen finden, diese bewerten und daraus wählen (Recherche und Anwendung von Präsentationstools – Standardprogrammen).	Recherche und Präsentationen zu einem Themenbereich des Jahresprogrammes in Naturwissenschaften, ...	NAT	12	1	MS
Digitalisierung	... kennt Bestimmungen für die Nutzung von digitalen Technologien und hält sich an die entsprechenden Regeln.	Einführung in die Umgangsformen der sozialen Interaktion mit Lernplattform (z.B. MS Teams, dem digitalen Register,...) – Chatiquette – Vereinbarung zu den Umgangsformen	OL	12	1	MS
Digitalisierung	... interagiert mit digitalen Technologien und wählt dabei die geeigneten Kommunikationsformen.	Erstellen einer Präsentation und der LP über eine geeignete Plattform schicken.	OL, MUS	1	1	MS
Digitalisierung	... kennt Risiken und Gefahren im Umgang mit digitalen Technologien.	Über den Konsum digitaler Medien reflektieren und sprechen (z.B. Vortrag der Postpolizei, Cyberbullismo, ...)	ITA	123	1	MS
Digitalisierung	... ist sich bewusst, dass sich digitale Technologien auf das psychosoziale Wohlbefinden und die soziale Einbindung auswirken können und richtet das Verhalten danach aus.	Erörterungen und Klassengespräche zu Themen: z. B. "Computerspiele", "Mobiltelefone im Klassenzimmer", "Social Media und ihre Auswirkungen auf die Gesundheit", Gefährliche Vorbilder in sozialen Netzwerken? ...	DEU, REL	13	1	MS

Bereich	Bildungsziele Der Schüler/Die Schülerin ...	Themen/Inhalte	Unterrichts- fächer	Klasse	Stun- den	Schulstufe
Digitalisierung	... entwickelt ein Bewusstsein für die Machtkonzentration global agierender Digitalkonzerne und reflektiert die Auswirkungen.	Globalisierung – Die Macht der Konzerne Situativ bei allen Recherchearbeiten mit digitalen Medien: Arbeit mit schülergerechten Seiten und verschiedenen Programmen und Browsern.	GEO	3	1	MS