








Digitale Grundbildung / IKT - in der Schule planen und umsetzen	3
Einleitung	11
Modularer Aufbau	11
Die Steigerung der Lernkompetenz	12
Übersicht der Lerninhalte der Lesekompetenz-Module	12
Modul 1: Lesetechnik	12
Modul 2: Konzentration und logisches Denken	13
Modul 3: Geschichten, Erzählungen und Gedichte sinnerfassend lesen	13
Modul 4: Umgang mit Nachschlagewerken und Internet – Wortschatzübungen	14
Modul 5: Sach-, Zeitungs- und Gebrauchstexte sinnerfassend lesen	15
Modul 6: Texte markieren und unterstreichen	15
Modul 7: Texte zusammenfassen und strukturieren	16
Modul 8: Umgang mit schwierigen Texten	16
Modul 9: Referate erstellen und vortragen	16
Modul 10: Soziales Lernen	17
Modul 11: Kritischer Umgang mit Texten	18
Modul 12: Erfolgreiche Gesprächsführung	18
Modul 13: Potenzialentfaltung: Stark fürs Leben	20
Kurzzusammenfassungen: Auf einen Blick	22
Liste mit Fremdwörtern	22
Beurteilungsbogen für die Bewertung der Lesekompetenz	23
Österreichische Bildungsstandards: Checkliste	26

Übungen im Buch sind gekennzeichnet nach den Komplexitätsgraden nach Kompetenz Lernen 4.0® und Webbs Modell

-  **1.0: Erinnern** Fakten, Informationen, Begriffe verstehen und erinnern, wiederholen und wiedergeben, Vorwissen aktivieren; markieren
-  **2.0: Fertigkeiten** Info bzw. Schlüsselkonzepte anwenden, zwei oder mehrere Schritte durchführen, Lösungswege überlegen, Infos im Wörterbuch oder Internet suchen, Erschließen von Wörtern, Konzentration steigern, zusammenfassen, Fragen stellen, vorhersagen, Überlegungen über Lösungswege anstellen, zeichnen
-  **3.0: Strategie** logisch denken, Plan entwickeln, Belege, Daten begründen, mehrere Lösungswege, Abstraktion, sich einen Überblick verschaffen, Wörter aus dem Zusammenhang erklären, vergleichen
-  **4.0: Verknüpfung** untersuchen, erkunden, nachdenken, mehrere Faktoren berücksichtigen, vernetzen, in Beziehung setzen, Lösungsstrategien entwickeln, eine Lehre ziehen, Wörter aus dem Kontext erklären, Hauptgedanken erkennen, Überschriften finden

→ **Kompetenzraster**

-  Grundwissen und Grundfertigkeiten
-  Training
-  Vertiefung, Festigung und Verankerung der Lesefertigkeiten

→ **Abkürzungen:**

- BIST** = Bildungsstandards
- LK** = Lernkompetenz

DIGITALE GRUNDBILDUNG / IKT – in der Schule planen und umsetzen

Unser Ziel: Praxisnahe Umsetzung von Digitaler Grundbildung / IKT in möglichst vielen Fächern.
Unser Vorschlag für die Herangehensweise:

1. Individuelles Vertrautmachen mit den IKT-Lernzielen.
2. Den Planungsraster in der Schule verbreiten.
3. In den Schulen Fachteams bilden.
4. Jedes Fachteam analysiert, welche der 105 IKT-Lernziele zum Gegenstand passt.
5. Jedes Fachteam trägt das Fach bei den passenden IKT-Lernzeilen ein.
6. Jedes Fachteam ordnet der IKT-Lernzielauswahl die für die Umsetzung relevante Klasse (Jahrgang) zu.
7. Ansetzen und Planen von IKT-Schwerpunkten (Projekte, ...) für jene der 105 IKT-Lernziele, die nicht von den Fächern umgesetzt werden können; also offen bleiben.

Übersicht der IKT-Umsetzung bei Lemberger

Maßnahme 1: Neue IKT-Schulbücher mit IKT-Umsetzung in den Druckwerken bzw. IKT-Umsetzung mittels interaktiven digi.tools.

- Alle Beispiele mit IKT-Bezug im Buch erhalten eine IKT-Codierung sowie eine Abgabefunktion mittels Aufgabenmanager.
- Direktanbindung an digi.tools für IKT aus den Büchern mittels Links zu digitalen Aufgabenformaten (Word, Excel, ...). Kennzeichnung der Verankerungen im Buch mittels IKT-Codes/-Icons.

Das betrifft:

- Schulbücher Genial! Deutsch Sprachbuch sowie Lese- und Lernprofi
- Schulbücher Genial! Mathematik
- Schulbücher Genial! DUO Physik
- Schulbücher Genial! DUO Chemie
- Schulbücher Genial! DUO Geographie
- Schulbücher Genial! DUO Geschichte
- Schulbücher Genial! DUO Biologie

Maßnahme 2: Neue Serviceteile und Unterlagen für LehrerInnen für die Planung der Lernziele samt Downloads.

- Download Lernziele Digitale Grundbildung / IKT als PDF.
- Download Planungsraster Digitale Grundbildung / IKT als Excel-File.

Maßnahme 3: Besondere Homepages für die Umsetzung von Digitaler Grundbildung / IKT in wichtigen Gegenständen.

- DEUTSCH > <http://deutsch4you.eu/>
- MATHEMATIK > <http://mathe4you.eu/>
- BIOLOGIE > <http://biologie4you.eu/>
- GEOGRAPHIE > <http://gwk4you.eu/>
- GESCHICHTE > <http://gsp4you.eu/>
- PHYSIK/CHEMIE > <http://phch4you.eu/>

Maßnahme 4: Ausstattung unserer Schulbücher mit umfassenden digitalen Gratis-Funktionen.

- digitale Abgabe von Haus- und Schulübungen („Cyber“)
- Learning Analytics – Rückmeldeverfahren zu den Ergebnissen / Lernerfolgen
- Lösungsanzeige zu Beispielen im Aufgabenmanager
- Mathematikbuch „Genial! Mathematik“ im SET mit DIGI.BUCH PLUS mit gratis Mathe-Trainer
- Deutschbuch mit gratis eSquirrel

Übersicht der IKT-Lernziele („v“ steht für vertieft umzusetzen)

CODE	LEHRPLAN
	GESELLSCHAFTLICHE ASPEKTE VON MEDIENWANDEL UND DIGITALISIERUNG
	Digitalisierung im Alltag Schülerinnen und Schüler
1	können die Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag gestalten,
2	reflektieren die eigene Medienbiografie sowie Medienerfahrungen im persönlichen Umfeld,
3	beschreiben mögliche Folgen der zunehmenden Digitalisierung im persönlichen Alltag,
4v	kennen die Dynamik und Bedeutung von Werten, Normen und unterschiedlichen Interessen im Hinblick auf die Nutzung von digitalen Medien (ökonomisch, religiös, politisch, kulturell),
5v	wissen, inwieweit die Nutzung digitaler Technologien der Umwelt schadet oder zum Umweltschutz beiträgt.
	Chancen und Grenzen der Digitalisierung Schülerinnen und Schüler
6	kennen wichtige Anwendungsgebiete der Informationstechnologie und informationstechnologische Berufe,
7	sind sich gesellschaftlicher und ethischer Fragen im Zusammenhang mit technischen Innovationen bewusst,
8	können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mitgestalten,
9v	erkennen die Wechselwirkungen zwischen Natur, Technik und Gesellschaft,
10v	erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung und geschlechtsspezifische Aspekte,
11v	erkennen Entwicklungen, die eine Gefahr für Chancengleichheit bei der Nutzung von Informationstechnologien darstellen, und nennen Handlungsoptionen.
	Gesundheit und Wohlbefinden Schülerinnen und Schüler
12	reflektieren, welche gesundheitlichen Probleme die übermäßige Nutzung von digitalen Medien nach sich ziehen kann,
13	vermeiden Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das körperliche und seelische Wohlbefinden in Bezug auf digitale Technologien,
14v	erkennen, wie digitale Technologien soziales Wohlbefinden und Inklusion fördern.
	Geschichtliche Entwicklung Schülerinnen und Schüler
15v	kennen die geschichtliche Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie und Informatik insb. von Social Media unter Berücksichtigung menschenrechtlicher und ethischer Fragestellungen.

INFORMATION-, DATEN- UND MEDIENKOMPETENZ

Suchen und finden

Schülerinnen und Schüler

- 16 formulieren ihre Bedürfnisse für die Informationssuche,
17 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.

Vergleichen und bewerten

Schülerinnen und Schüler

- 18 wenden Kriterien an, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Quellen zu bewerten (Quellenkritik, Belegbarkeit von Wissen),
19 erkennen und reflektieren klischeehafte Darstellungen und Zuschreibungen in der medialen Vermittlung,
20 können mit automatisiert aufbereiteten Informationsangeboten eigenverantwortlich umgehen,
21v erkennen unterschiedliche, auch widersprüchliche Wahrheitsansprüche,
22v vergleichen, analysieren und bewerten Informationen und digitale Inhalte kritisch (manipulative und monoperspektivische Darstellungen),
23v entwickeln ein Verständnis für die Konstruktion von Medienwirklichkeit durch die Erhebung und Analyse von Informationen und Daten bzw. die Mechanismen der Bild- und Datenmanipulation.

Organisieren

Schülerinnen und Schüler

- 24 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

- 25 teilen Informationen, Daten und digitale Inhalte mit anderen durch geeignete digitale Technologien,
26 kennen die Grundzüge des Urheberrechts sowie des Datenschutzes (insb. das Recht am eigenen Bild) und wenden diese Bestimmungen an,
27v kennen Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, Open Educational Resources).

BETRIEBSSYSTEME UND STANDARD-ANWENDUNGEN

Grundlagen des Betriebssystems

Schülerinnen und Schüler

- 28 nutzen die zum Normalbetrieb notwendigen Funktionen eines Betriebssystems einschließlich des Dateimanagements sowie der Druckfunktion,
29v kennen die wichtigsten Aufgaben eines Betriebssystems und die wichtigsten Betriebssysteme.

Textverarbeitung

Schülerinnen und Schüler

- 30 geben Texte zügig ein,
31 strukturieren und formatieren Texte unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten,
32 führen Textkorrekturen durch (ggf. unter Zuhilfenahme von Überarbeitungsfunktionen, Rechtschreibprüfung oder Wörterbuch).