

Digitale Grundbildung am GRG 3

1 Gewähltes Modell

Durch einen Beschluss im SGA wurde folgende Variante für die Hagenmüllergasse gewählt:

- Modell mit 2 Wochenstunden „Digitale Grundbildung“ in der Unterstufe
- Diese werden auf alle vier Jahre aufgeteilt (d.h. 16 Stunden/Jahr)
- Beginn im SJ 2018/19 mit den 1. Klassen, dann aufsteigend

In den Klassen, die noch nicht von „Digitale Grundbildung“ betroffen sind, laufen die IKT-Stunden natürlich trotzdem weiter wie bisher.

2 Organisation

Der Lehrplan wird integrativ im normalen Unterricht umgesetzt. Wir bauen dabei auf unser bisheriges Modell der IKT-Stunden. Dafür haben wir bereits einen Lehrplan, der an den Lehrplan für „Digitale Grundbildung“ angepasst ist (siehe unten). Die Werteinheiten für IKT setzen sich zusammen aus den IKT-WE für die 1. Klassen (2 WE) und den schulautonomen WE für die IKT-Einführung (3WE). Diese sind auf 5 Lehrer/innen aufgeteilt.

- Jede/r IKT-Lehrer ist für bestimmte Stoffgebiete in bestimmten Jahrgängen zuständig.
- IKT-Lehrer/innen suchen sich in den jeweiligen Klassen Stunden, in denen diese Inhalte integrativ umgesetzt werden.
- Darüber hinaus setzen Kolleg/innen Lehrplaninhalte auch ohne IKT-Lehrer um, damit jede Klasse auf (mind.) 16 Stunden/Jahr kommt. Das kann z.B. als Fortführung von IKT-Stunden geschehen.

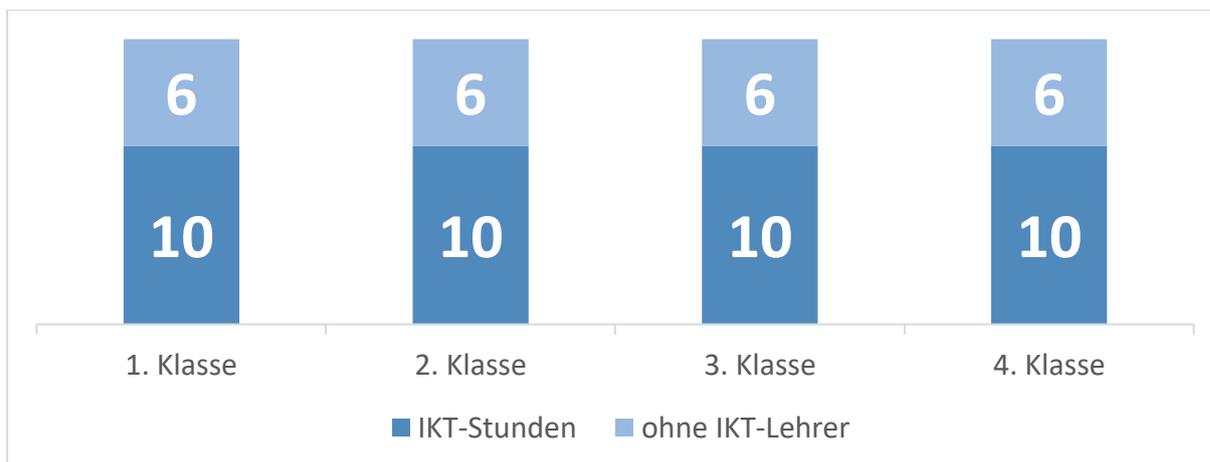


Abbildung 1: Modell im Vollausbau. In Klassen, die noch nicht Digitale Grundbildung haben, gibt es nur die IKT-Stunden

3 Dokumentation

Durchgemachte Stoffgebiete werden in Webuntis als Lehrform „DigiGru“ gekennzeichnet. IKT-Lehrer behalten im Blick ob „ihre“ Stoffgebiete abgedeckt werden und geben bei Bedarf noch weitere Impulse.

4 Lehrplan

Klasse	Thema	Bezug zum Lehrplan	IKT-Stunden	Stunden ges.
1. Klasse	Einstieg in die PC-Benutzung an unserer Schule	3.1 Betriebssystem 2.3 Organisieren	3	5
	Plattformen (moodle, webuntis, Office365)	6.2 Persönliche Daten und Privatsphäre 5.4 Zusammenarbeiten	2	2
	Word	3.2 Textverarbeitung	4	6
	Internet	2.1 Suchen und Finden 2.2 Vergleichen und bewerten	1	3
2. Klasse	Safer Internet	1.1 Digitalisierung im Alltag	4	7
		1.2 Chancen und Grenzen		
		1.3 Gesundheit und Wohlbefinden		
		2.4 Teilen		
		4.1 Digitale Medien rezipieren		
		5.1 Interagieren und kommunizieren		
		5.2 An der Gesellschaft teilhaben		
		5.3 Digitale Identität gestalten		
	Tipp 10	3.2 Textverarbeitung	2	3
	PowerPoint	3.3 Präsentation	4	6
3. Klasse	Excel	3.4 Tabellenkalkulation	4	6
	Bildbearbeitung	4.2 Digitale Medien produzieren	4	5
	Ethische Aspekte	1.1 Digitalisierung im Alltag	2	5
		1.2 Chancen und Grenzen		
		1.3 Gesundheit und Wohlbefinden		
2.2 Vergleichen und Bewerten				
	5.4 Zusammenarbeiten			

4. Klasse	Mathematik		2	5
	Programmieren	8.1 Algorithmen	3	4
		8.2 Programme erstellen		
		8.3 Programmiersprachen		
	Blog	2.4 Teilen	2	4
		4.2 Digitale Medien produzieren		
		4.3 Inhalte weiterentwickeln		
		5.2 An der Gesellschaft teilhaben		
	Technik	6.1 Geräte und Inhalte schützen	3	3
		7.1 Technische Bedürfnisse		
		7.2 Nutzung		
		7.3 Probleme lösen		