

# Digitale Grundbildung

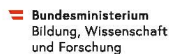


Playmit-Urkunde DIGITAL 4.0



## Lehrbuch mit Anwendungsbeispielen

In Kooperation mit:





# Inhalt

## Digitalisierung

<b>lt. Lehrplan mit Erläuterungen</b> .....	9
Wozu „Digitale Grundbildung“? .....	10
Playmit-Urkunde DIGITAL 4.0 .....	11
Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung .....	12
Digitalisierung im Alltag, Chancen und Grenzen der Digitalisierung, Geschichtliche Entwicklung, Gesundheit und Wohlbefinden	
Arbeitsblätter für den Unterricht .....	14
Informations-, Daten- und Medienkompetenz .....	16
Suchen und finden, Vergleichen und bewerten, Organisieren, Teilen	
Erfolgreiches Finden mit Suchmaschinen .....	18
Arbeitsblatt für den Unterricht .....	19
Betriebssysteme und Standard-Anwendungen .....	20
Grundlagen des Betriebssystems, Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Tabellenkalkulation	
Arbeitsaufträge für den Unterricht .....	22
Mediengestaltung .....	24
Digitale Medien rezipieren, Digitale Medien produzieren, Inhalte entwickeln	
Arbeitsblätter für den Unterricht .....	26
Digitale Kommunikation und Social Media .....	28
Interagieren und kommunizieren, An der Gesellschaft teilhaben, Digitale Identitäten gestalten, Zusammenarbeiten	
Arbeitsblätter für den Unterricht .....	30
Sicherheit .....	32
Geräte und Inhalte schützen, Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	
Arbeitsblätter für den Unterricht .....	34
Technische Problemlösung .....	36
Technische Bedürfnisse und passende Möglichkeiten identifizieren, Digitale Geräte nutzen, Technische Probleme lösen	
Arbeitsblätter für den Unterricht .....	38
Computational Thinking .....	40
Mit Algorithmen arbeiten, Einfache Programme erstellen, Kreative Nutzung von Programmiersprachen	

Die digitale Klassentafel .....	42
Statements im Bildungsbereich .....	44
Schulprojekte – DigiWeeks (BHAK Wien, BHAK Korneuburg) .....	45
<b>Digitalisierung in der Praxis</b> .....	46
Umgang mit dem Smartphone .....	47
Moderne Kommunikation .....	48
Spam-Betrugsmails-Viren .....	50
Postings & Likes .....	52
Don't text and drive .....	53
GPS & Orientierung .....	54
Digitale Globalisierung .....	55
Digitalisierung im Beruf .....	56
Beispiele aus Baubranche, Bankwesen, Logistik, Handel, Kunststofftechnik, KFZ-Technik & Elektrik, Zerspanungstechnik, Mechatronik Programmierung, Getränketechnik, Versicherung, Maschinenbau	
Industrie 4.0 .....	64
3D-Drucker .....	65
Digitalisierung im Alltag .....	66
Digital Natives & Immigrants .....	67
Autonomes Fahren .....	68
Digitale Mobilität .....	69
10-Fingersystem .....	70
Kryptowährung .....	71
Datenschutz (DSGVO) .....	72
Der gläserne Mensch .....	73
Fake News .....	74
Können Statistiken lügen? .....	75
„Legal“ Datendiebstahl .....	76
Personal Spy .....	77
Online Diktaturen .....	78
Augmented Reality .....	79
Alles auf Knopfdruck .....	80
Beratungsdiebstahl .....	81
Cybermobbing .....	82
Digital Storytelling .....	83
Liebe auf den ersten Klick .....	84
Computerspiele .....	86
Youtuber .....	87
Big Data / Small Data .....	88
Internet of Things .....	89
Arbeitsblätter Glossar Sek I/Sek II .....	90