Handreichung

Digitale Kompetenzen in der Basisbildung

Beispiele zur Umsetzung

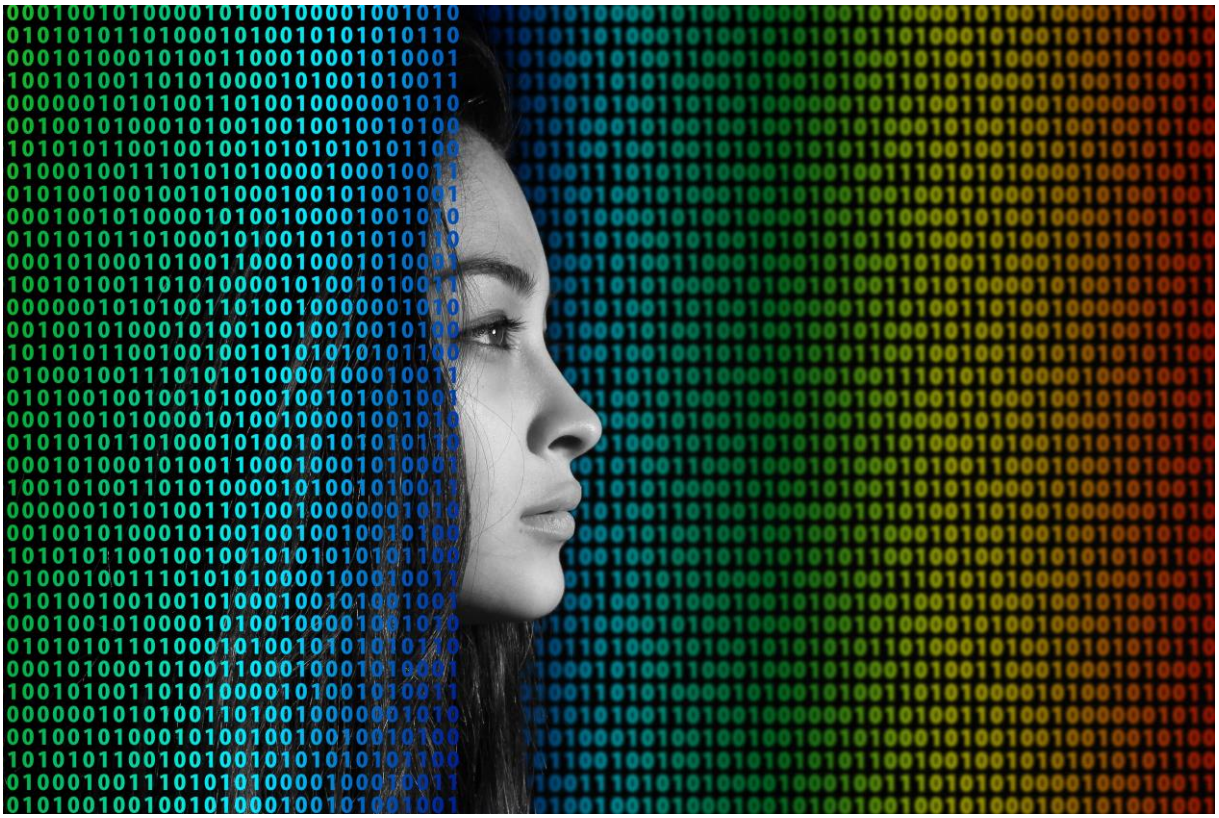


Foto: Gerd Altmann, zur Verfügung gestellt auf Pixabay
https://pixabay.com/de/users/geralt-9301/

Einleitung

Sehr geehrte Kursleiterin,
sehr geehrter Kursleiter!

Digitale Kompetenzen sind inzwischen nicht nur in unserem Alltag präsent, sondern sind häufig auch in unserem Berufsfeld nicht mehr wegzudenken. Um dieser Herausforderung in der Kursarbeit der Burgenländischen Volkshochschulen Rechnung zu tragen entstand diese Handreichung. Diese Sammlung von Beispielen soll Kursleiter*innen bei der praktischen Umsetzung von digitalen Kompetenzen unterstützen.

Im Folgenden gehe ich kurz auf den Aufbau dieser Handreichung ein.
Die angeführten Beispiele (siehe *Inhaltsverzeichnis*) sind den Kompetenzbereichen aus dem *Curriculum Basisbildung in der Initiative Erwachsenenbildung* entnommen und sollen Ihre Unterrichtsvorbereitung erleichtern.

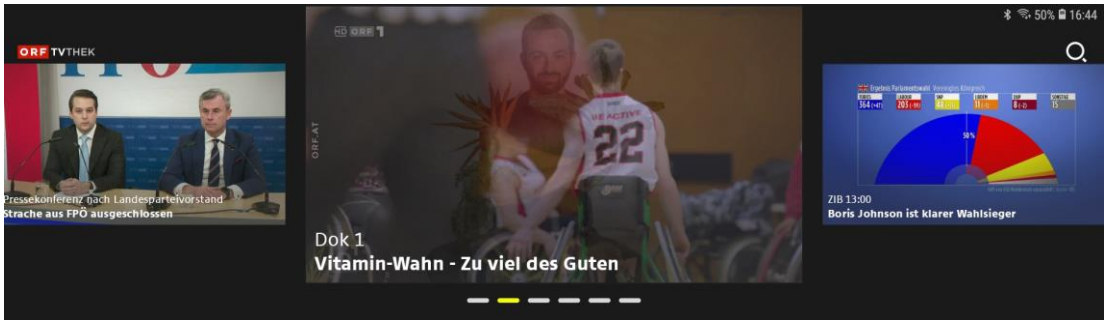
Die Beispiele sind so aufgebaut, dass sie zunächst die geeigneten Geräte für die Durchführung zeigen (PC, Laptop, Tablet, Smartphone):

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Danach folgt die didaktische Aufbereitung des jeweiligen Beispiels. Die Unterrichtssequenzen sind in der linken Spalte in Präsenzphasen und Selbststudium untergliedert. Daneben wird der Ablauf beschreiben und die zugehörige Kompetenzstufe (laut Curriculum) ausgewiesen (siehe nachfolgender Auszug).

Präsenzpha	**1. Auf die Mediathek zugreifen** Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *TV Thek* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website www.tvthek.orf.at auf) (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



Am Ende eines Unterrichtsbeispiels sind die darin enthaltenen Kompetenzen nochmals in einer Übersicht zusammengefasst (siehe nachfolgende Tabelle).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache
Hören (1.1.1, 1.1.2), *Sprechen* (1.3.1, 1.3.4)

Digitale Kompetenzen
Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1, 4.2.2)

Die Kompetenzen sind durchgängig mit Nummern versehen (z.B. 1.1.1) und mit einer abschließenden Übersicht der Kompetenzbereiche verlinkt (siehe Seite 63). Diese Übersicht zeigt eine detailliertere Untergliederung der Kompetenzbereiche (siehe folgender Auszug).

1. Kompetenzen in der deutschen Sprache (Sprechen, Lesen, Schreiben)	
1.1. Hören	1.1.1. Einem Gespräch, einer Erzählung folgen *Beispiel 11*
	1.1.2. Mündliche Informationen verstehen *Beispiel 11*

Falls Sie gezielt zu bestimmten Kompetenzbereichen Beispiele suchen, bietet diese Schlussübersicht eine gute Möglichkeit dazu.

Ich hoffe, dass diese Handreichung eine sinnvolle Unterstützung für Ihre Tätigkeit darstellt und dazu beiträgt digitale Kompetenzen erfolgreich aufzubauen.

Martin Klein

Inhaltsverzeichnis

Einleitung ... 2
Einführung Tablet und Smartphone ... 6
1. Geräte einführen ... 6
I. Kompetenzen in der deutschen Sprache ... 11
2. Doodle ... 11
3. E-Mail ... 13
4. Facebook ... 14
5. Fernsehprogramm (TV Media) ... 16
6. Kamera ... 17
7. Kinoprogramm ... 19
8. Kitchen Stories ... 21
9. Kontakte ... 24
10. Online Medien (Zeitungen) ... 25
11. ORF TV Thek ... 27
12. Präsentationsprogramme (PowerPoint/Prezi) ... 29
13. Speise- und Getränkekarten ... 31
14. Wetter ... 32
15. WhatsApp ... 34
16. Willhaben ... 36
17. YouTube ... 37
II. Kompetenzbereich Alphabetisierung ... 39
18. Anton ... 39
19. Duden ... 42
20. Ein rätselhafter Auftrag ... 43
21. Herold ... 45

III. Mathematische Kompetenzen 46
22. Excel 46
23. König der Mathematik Junior 49
24. Mathematik Übungen 50
25. Rechner 52
IV. Digitale Kompetenzen 54
26. Pixabay 54
27. Screen Time 56
V. Grundlegende Kompetenzen in einer weiteren Sprache 59
28. Duolingo 59
29. Google Translate 61
Kompetenzbereiche mit Verweisen auf Umsetzungsbeispielen 63

Einführung Tablet und Smartphone

1. Geräte einführen

Notwendiges Gerät

Tablet	Smartphone
✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. Geräteaufbau erklären

Die Kursleiterin/Der Kursleiter bespricht mit den Kursteilnehmer*innen den Aufbau ihres Gerätes (z.B. anhand der folgenden Abbildung) (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3, 1.1.2/Stufe 3, 4.1.1/Stufe 2, 4.1.2/Stufe 1+2 und 4.6.1/Stufe 4).

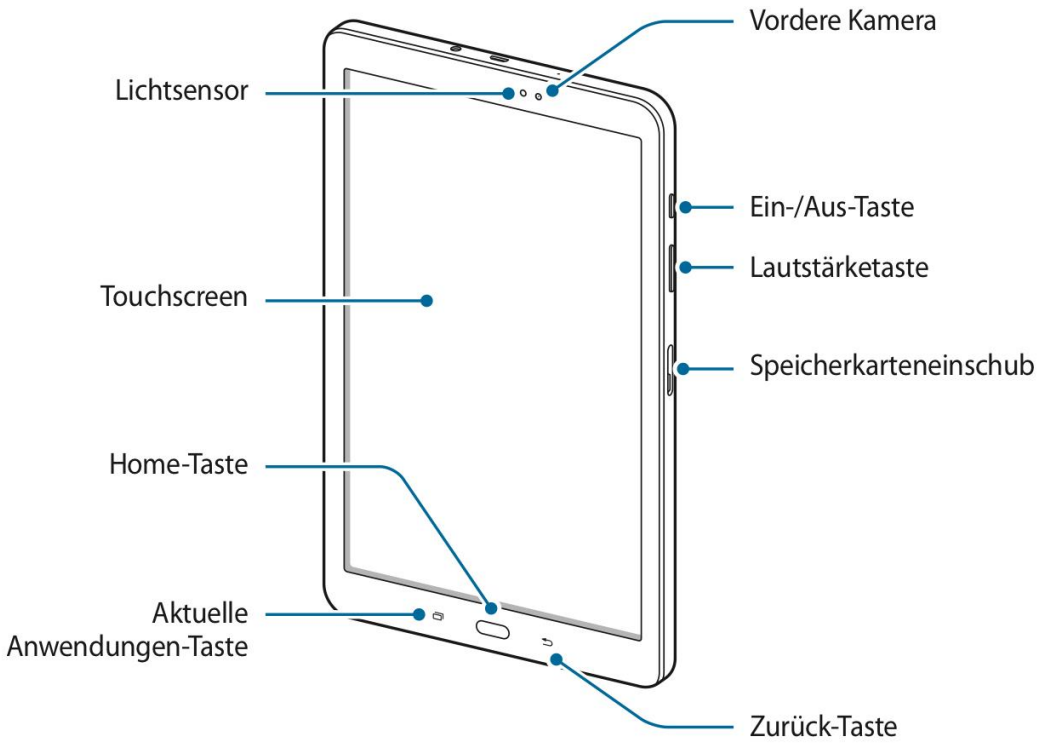


Abb. 1 – Samsung Tablet
https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/C1S5U++rJ3S.pdf

Präsenzphase

2. Bedienung erklären

Die Kursleiterin/Der Kursleiter erklärt die Bedienung des Smartphones/Tablets und regt Übungen dazu an (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3, 1.1.2/Stufe 3 und 4.1.2/Stufe 1+2).
Die wichtigsten Navigationsarten sind im Folgenden dargestellt:

Home-Taste: zurück zum Startbildschirm
Zurück-Taste: ein Schritt zurück
Aktuelle Anwendungen-Taste: zeigt offene Anwendungen
man kann zwischen Anwendungen wechseln,
sie einzeln beenden oder alle gleichzeitig beenden

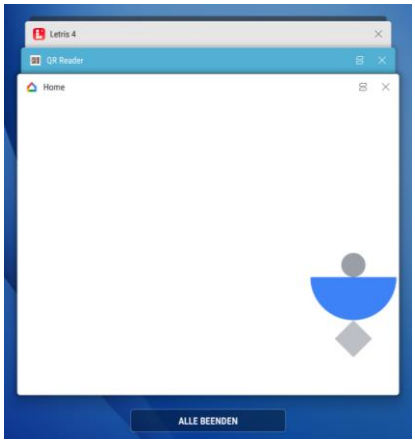


Abb. 2 – Aktuelle Anwendungen

Wisch- und Zoomgesten:
seitliches Wischen → zwischen Seiten wechseln
Wischen von oben nach unten → Benachrichtigungsleiste (Schnelleinstellungen)
Zoom (zwei Finger auseinander- oder zusammenziehen)
→ Vergrößerung/Verkleinerung in bestimmten Apps
(z.B. Internetbrowser)

Screenshot: Ein-/Aus-Taste + Home-Taste kurzzeitig gedrückt halten

3. Apps

Die Kursleiterin/Der Kursleiter erklärt den Begriff *App* (vom englischen Wort application = Programm) und die Plattform von welcher weitere *Apps* heruntergeladen werden können (*Play Store*) (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3, 1.1.2/Stufe 3, 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.1.2/Stufe 1+2).

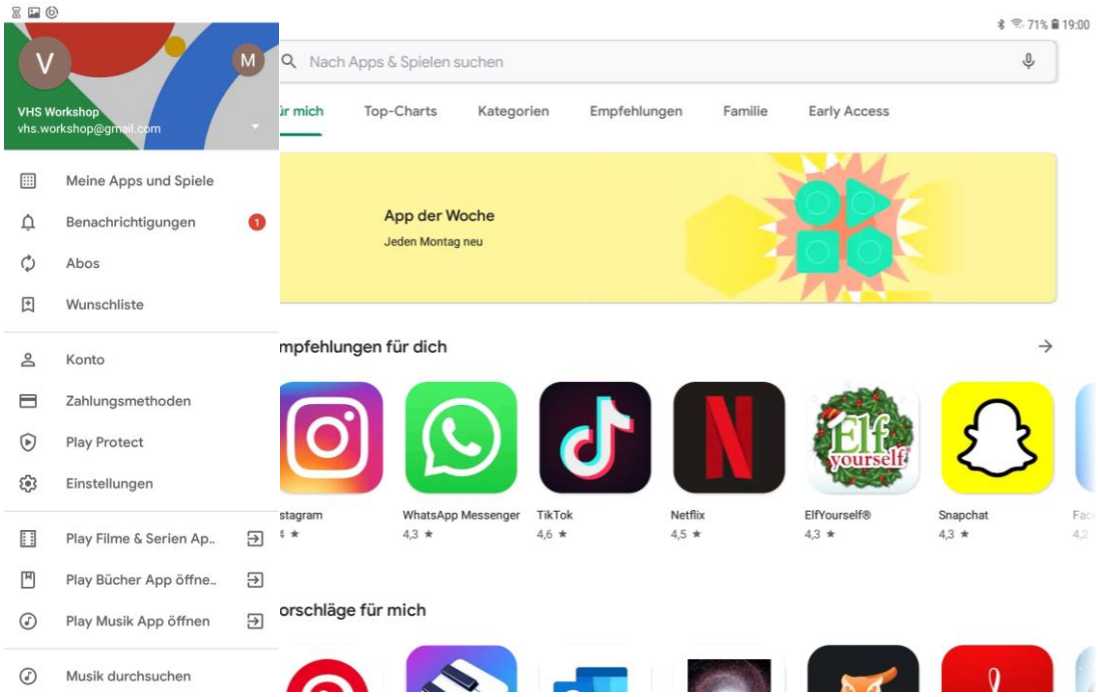
Abb. 3 - Symbol Play Store
https://www1-lw.xda-cdn.com/files/2018/01/Google-Play-Store-Feature-Image-Background-Colour.png

Präsenzphase

4. Apps installieren

Die Kursleiterin/Der Kursleiter erklärt den Kursteilnehmer*innen den *Play Store* und zeigt vor, wie eine neue App heruntergeladen und installiert werden kann. Im Anschluss versuchen die Kursteilnehmer*innen selbst eine App zu installieren (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3, 1.1.2/Stufe 3, 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.1.2/Stufe 1+2).

Folgende Schritte sind dazu notwendig:
Play Store öffnen → nach gewünschten App suchen → installieren.



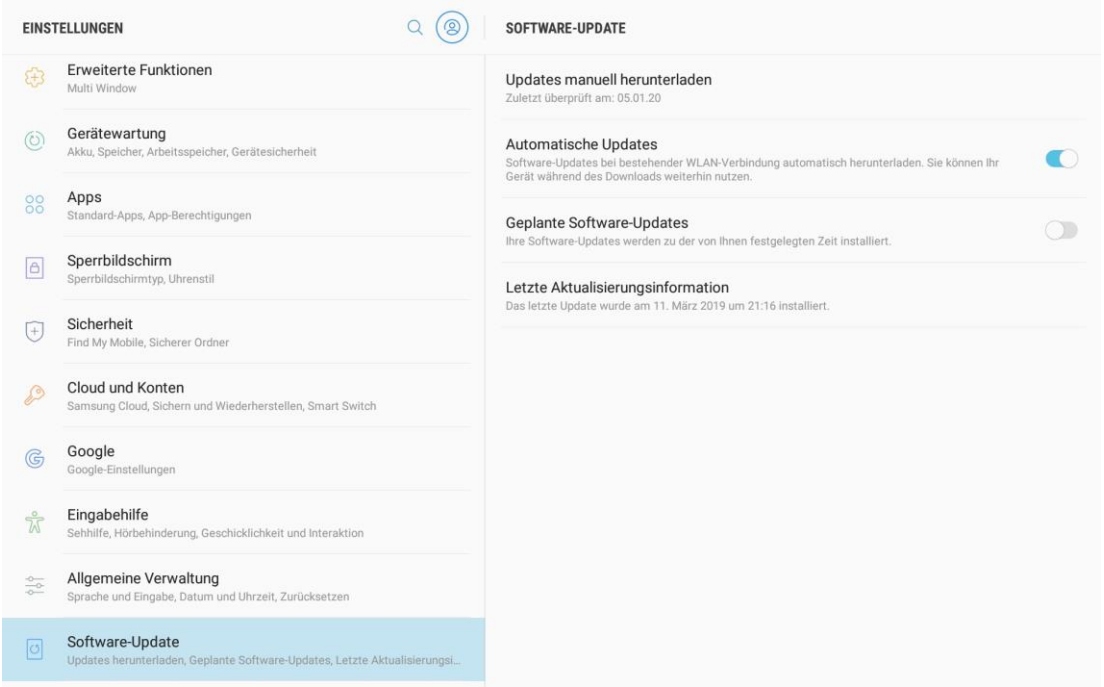
Eventuell muss noch ein Account eröffnet werden, wenn noch keiner besteht (z.B. Google Gmail Account).

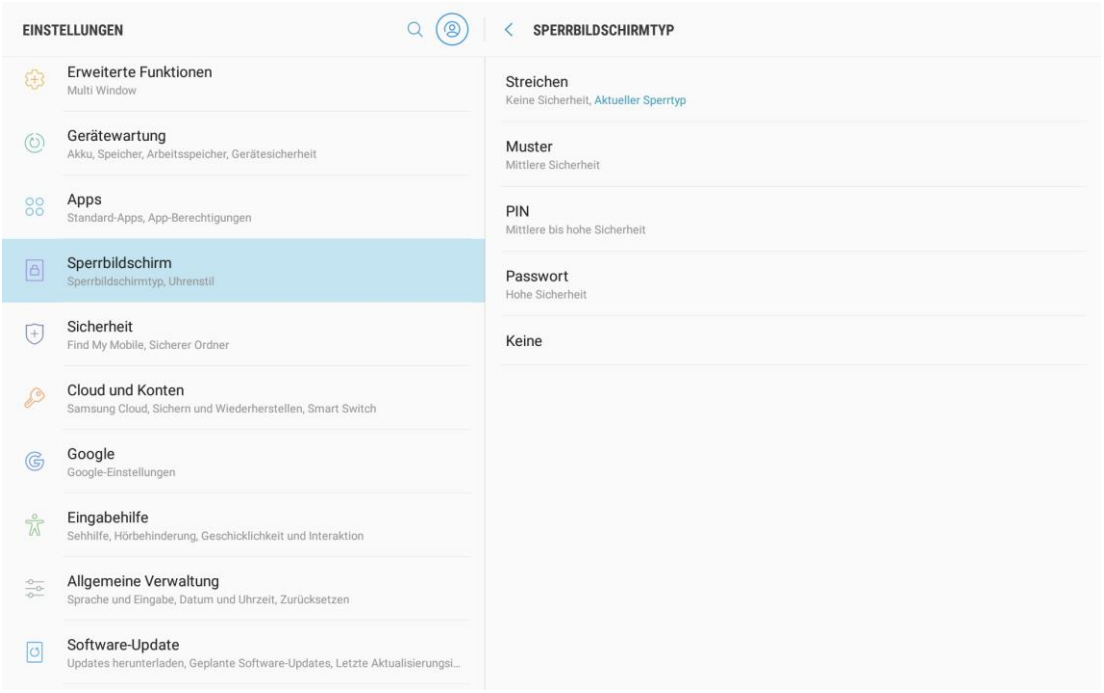
Präsenzphase

5. System aktuell halten und Problembehandlung

Die Kursleiterin/Der Kursleiter erklärt den Kursteilnehmer*innen wie sie ihr System aktuell halten (Softwareupdates unter *Menü → Einstellungen → Software-Update → Updates manuell herunterladen*; App Updates im *Play Store* unter *Meine Apps und Spiele*) (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3, 1.1.2/Stufe 3, 4.5.1/Stufe 2+3 und 4.6.1/Stufe 4).

Die Kursleiterin/Der Kursleiter gibt Hinweise zur einfachen Problembehandlung wie z.B. Geräte neu starten, Speicherplatz freigeben (Apps deinstallieren), sich Hilfe holen, nach ähnlichen Problemen im Internet suchen, ein YouTube Video dazu ansehen, etc. (Kompetenzen 4.6.1/Stufe 1-4, 4.6.2/Stufe 2-4, 4.6.3/3+4 und 4.6.4/1-4).



Präsenzphase	**7. Sicherheit** Die Kursleiterin/Der Kursleiter zeigt den Kursteilnehmer*innen wie sie ihr Smartphone/Tablet schützen (z.B. höherer Schutz des Sperrbildschirms durch Hinzufügen eines PIN-Codes/Fingerabdrucks – je nach Modell). (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3, 1.1.2/Stufe 3, 4.5.1/Stufe 1 und 4.5.2/Stufe 1+3). Einstellungen dazu können unter *Menü → Einstellungen → Sperrbildschirm → Sperrbildschirmtyp → z.B. PIN* vorgenommen werden. 
Selbststudium	**7. Eigenständiger Umgang mit dem Smartphone/Tablet** Die Kursteilnehmer*innen setzen ihre erworbenen Fähigkeiten nach Bedarf ein (z.B. Installation neuer Apps, Fehlerbehebung, etc.) (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2, 4.1.2/Stufe 1+2, 4.5.1/Stufe 1-3 und 4.6.1/Stufe 1-4).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.1, 1.1.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Sicherheit (4.5.1, 4.5.2),
Problemlösen und Weiterlernen (4.6.1, 4.6.2, 4.6.3, 4.6.4)

I. Kompetenzen in der deutschen Sprache

2. Doodle

Notwendiges Gerät

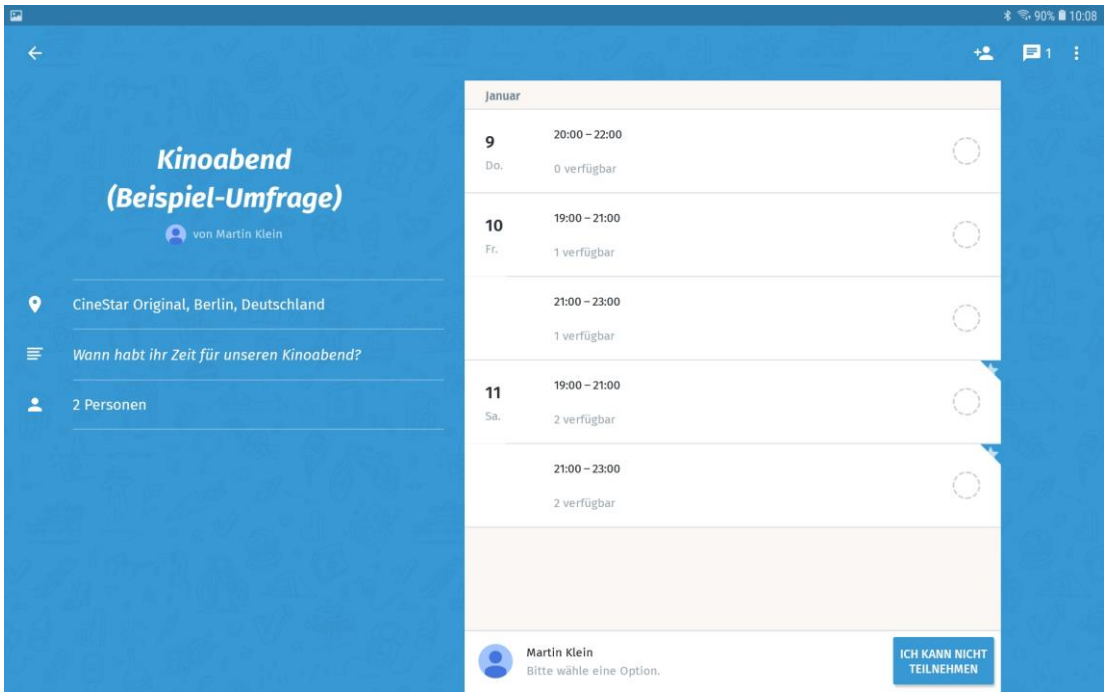
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Doodle* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website https://doodle.com/de/ auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



2. Umfrage erstellen

Die Kursleiterin/Der Kursleiter erstellt eine Termin-Umfrage (z.B. für eine Exkursion oder bis wann eine bestimmte Kursaufgabe erfüllt sein soll) und lädt die Kursteilnehmer*innen mit ihren E-Mail Adressen dazu ein (Kompetenzen 4.3.1/Stufe 1-3 und 4.3.2/Stufe 2+3).

Selbststudium	**3. Eigenständiger Einsatz** Die Kursteilnehmer*innen finden ein eigenes Umsetzungsbeispiel für *Doodle* und probieren dieses aus (Kompetenzen 1.4.2/Stufe 1-3 und 1.4.3/Stufe 3).
Präsenzphase	**4. Diskussion und Reflexion** Die Kursteilnehmer*innen diskutieren Vor- und Nachteile der Plattform *Doodle* und berichten kurz von sinnvollen Umsetzungsbeispielen (Kompetenzen 1.3.3/Stufe 2-4 und 1.3.4/ Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Sprechen (1.3.3, 1.3.4), *Schreiben* (1.4.2, 1.4.3)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1),
Kommunikation und Zusammenarbeit (4.3.1, 4.3.2)

3. E-Mail

Notwendiges Gerät

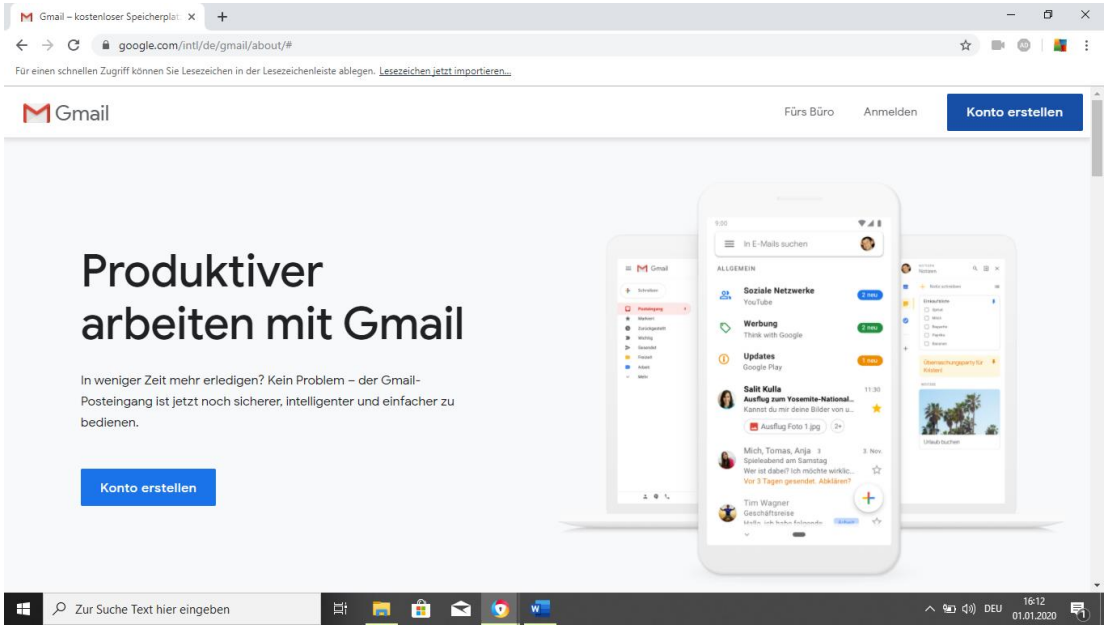
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Selbststudium

1. E-Mail Account anlegen

Die Kursteilnehmer*innen legen einen E-Mail Account (z.B. G-Mail) laut Anleitung (Anleitung Gmail.docx) an (Kompetenzen 1.2.1/Stufe 1 und 4.1.2/Stufe 1).
Kursteilnehmer*innen können sich dabei natürlich unterstützen, wenn Bedarf besteht (Kompetenz 4.6.1/Stufe 1+2).



Selbststudium

2. E-Mail zweckmäßig einsetzen

Die Kursleiterin/Der Kursleiter verwendet E-Mails als Kommunikationsmedium für wichtige Nachrichten (z.B. Information über den nächsten Kurs, Versendung von Linklisten, etc.) (Kompetenzen 4.3.1/Stufe 2 und 4.3.2/Stufe 2).

Die Kursteilnehmer*innen können ihren E-Mail (Gmail)-Account für die Anmeldung bei diversen Plattformen nutzen (z.B. *Kitchen Stories*, etc.) und die damit verbundene Verwendung des Gmail Kontos auf mehreren Plattformen (Stichwort Datensammlung, digitaler Fingerabdruck) reflektieren (Kompetenz 4.3.6/Stufe 2+3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Lesen (1.2.1)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.2),
Kommunikation und Zusammenarbeit (4.3.1, 4.3.2, 4.3.6),
Problemlösen und Weiterlernen (4.6.1)

4. Facebook

Notwendiges Gerät

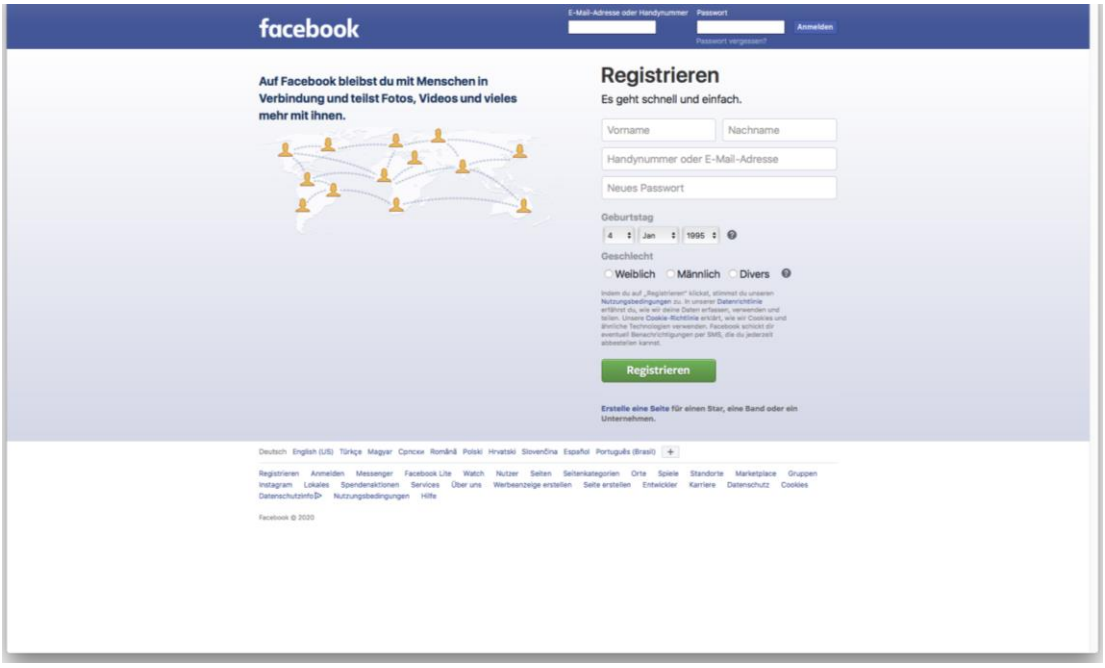
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Facebook* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website https://de-de.facebook.com auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



	2. Datenschutz diskutieren Im Vorfeld sollen die Vor- und Nachteile von Sozial Media Plattformen wie Facebook diskutiert werden (wie viele Daten gebe ich von mir Preis, wer kann meine Beiträge/Posts lesen, wie gehe ich mit Hasspostings um, etc.). Informationsmaterial rund um das Thema Sicherheit im Internet findet man z.B. auf der Website www.saferinternet.at. Konkret zur Plattform Facebook sind die wichtigsten Umgangsregeln in einem Flyer zusammengefasst (https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Flyer_Facebook.pdf), der gemeinsam im Kurs besprochen werden kann (Kompetenzen 1.2.2/Stufe 3, 1.3.1/Stufe 3+4, 1.3.3/Stufe 2-4, 4.3.3/Stufe 2, *4.3.5/Stufe 2+3, 4.4.2/Stufe 2+3 und 4.5.3/Stufe 3+4*).
Selbststudium	**3. Eigenständiger Einsatz** Die Kursteilnehmer*innen verwenden die Plattform Facebook um mit ihren Kurskolleg*innen in Kontakt zu bleiben (Kompetenzen 1.4.1/Stufe 2-4, 1.4.2/1-4, *4.3.1/Stufe 1+3+4, 4.3.2/Stufe 2-4 und* 4.3.3/Stufe 2).
Präsenzphase	**4. Diskussion und Reflexion** In regelmäßigen Abständen sollte kurz reflektiert werden wie es den Kursteilnehmer*innen mit dem Einsatz von Facebook geht, welche Vor- und Nachteile sie daraus ziehen und ob sie nach wie vor über die Preisgabe ihrer persönlichen Daten reflektieren (Kompetenzen 1.3.3/Stufe 3+4, 4.3.3/Stufe 2 und *4.5.3/Stufe 3+4*).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Lesen (1.2.2), *Sprechen* (1.3.1, 1.3.3), *Schreiben* (1.4.1, 1.4.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1),
Kommunikation und Zusammenarbeit (*4.3.1, 4.3.2,* 4.3.3, *4.3.5),*
Kreation digitaler Inhalte (*4.4.2),*
Sicherheit (*4.5.3)*

5. Fernsehprogramm (TV Media)

Notwendiges Gerät

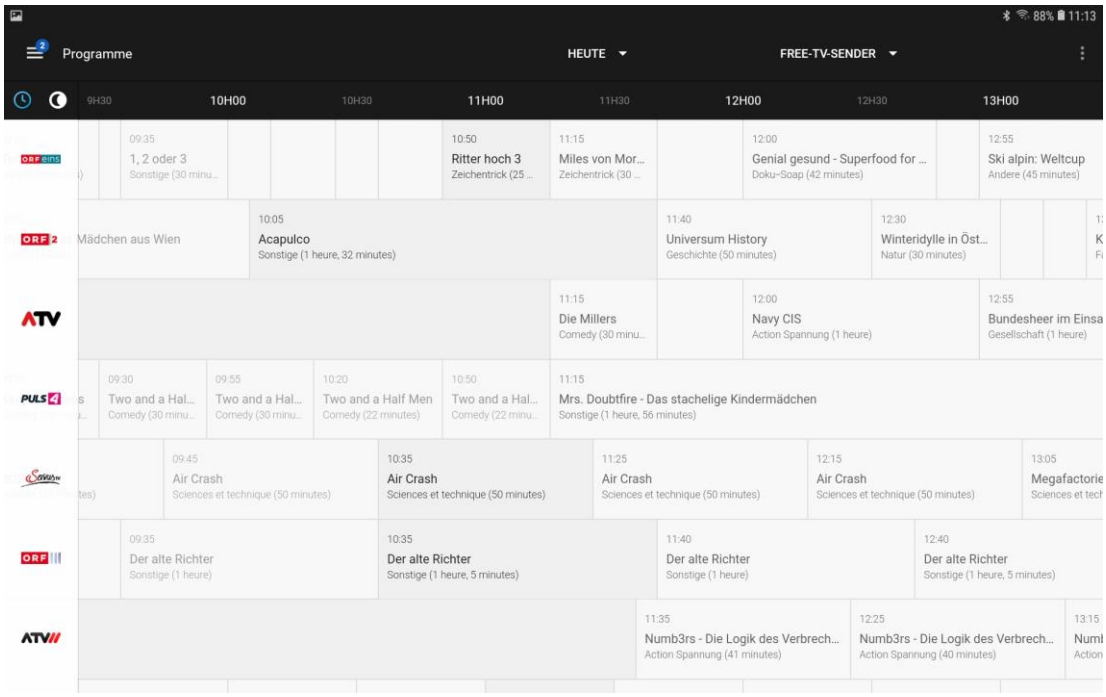
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren bzw. auf Website zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *TV-MEDIA TV Programm* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website https://www.tv-media.at/programm/ auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



2. Inhalte besprechen

Die Kursleiterin/Der Kursleiter lässt die Kursteilnehmer*innen Sendungen zu verschiedenen Uhrzeiten und Sendern suchen (z.B. Welche Sendung läuft um 11:40 auf ORF2?) (Kompetenz 1.2.2/Stufe 2). Im Anschluss sollen die Kursteilnehmer*innen analoge Übungen in Partner- oder Gruppenarbeit durchführen (Kompetenzen 1.2.2/Stufe 2 und 1.3.2/Stufe 2).

Selbststudium

3. Eigenständiger Einsatz

Die Kursteilnehmer*innen verwenden das *TV-Programm* zu Hause um Sendungen gezielt nach ihrem Interesse auszuwählen (Kompetenz 1.2.2/Stufe 2).
Optional kann die schriftliche Zusammenfassung einer ausgewählten Sendung eine weitere Aufgabe sein (Kompetenzen 1.4.1/Stufe 4 und 1.4.2/Stufe 4).

Präsenzphase	**4. Sendungsbericht** Die Kursteilnehmer*innen berichten kurz von einer ausgewählten Sendung die sie sich angesehen haben (Kompetenz 1.3.4/Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Lesen (1.2.2), *Sprechen* (1.3.2, 1.3.4), *Schreiben* (1.4.1, 1.4.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1)

6. Kamera

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
		✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase	**1. Einführung in die *Kamera* App** Die Kursteilnehmer*innen lernen den Umgang mit der *Kamera* App. Dazu sollen sie sich verschiedene Objekte aussuchen, die sie zum Ausprobieren fotografieren und filmen (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2, 4.1.2/Stufe 1 und 4.4.1/Stufe 1)
	2. Inhalte erstellen Inhalte mit der App *Kamera* können zu einer Vielzahl von Themen gestaltet werden (passend zu Kursinhalten). Ein Beispiel dafür ist die Erstellung von Videos zu Alltagssituationen (z.B. Einkaufen gehen, Begrüßung und Verabschiedung, nachgestellter Fernsehbericht, etc.) (Kompetenzen 1.3.2/Stufe 1+2 und 1.3.3/Stufe 2). Hierfür bieten sich Gruppenarbeiten an, die in einer Präsenzphase begonnen und im Selbststudium fertig gestellt werden können. Die erstellten Inhalte können natürlich auch in einer weiteren Sprache (z.B. Englisch) erfolgen und dadurch einen anderen Kompetenzbereich abdecken (Kompetenzen 5.1.1/Stufe 1-4, 5.1.2/Stufe 1-4, 5.3.1/Stufe 3+4, 5.3.2/Stufe 1-4, 5.3.3/Stufe 1-4 und 5.3.4/Stufe 1-4).

Selbststudium	**3. Inhalte fertig stellen** Die Kursteilnehmer*innen stellen ihre begonnen Videos im Selbststudium fertig. Dazu ist ein Treffen in den Gruppen notwendig, wofür wiederum Kontakte, Telefonnummern, etc. ausgetauscht werden sollten (4.3.1/Stufe 4).
Präsenzphase	**4. Inhalte präsentieren** Die Kursteilnehmer*innen zeigen ihr Endprodukt (Video) im Kurs (Kompetenz 1.3.4/ Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Sprechen (1.3.2, 1.3.3, 1.3.4)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Kommunikation und Zusammenarbeit (4.3.1),
Kreation digitaler Inhalte (4.4.1)

Grundlegende Kompetenzen in einer weiteren Sprache

Hören (5.1.1, 5.1.2),
Sprechen (5.3.1, 5.3.2, 5.3.3, 5.3.4)

7. Kinoprogramm

Notwendiges Gerät

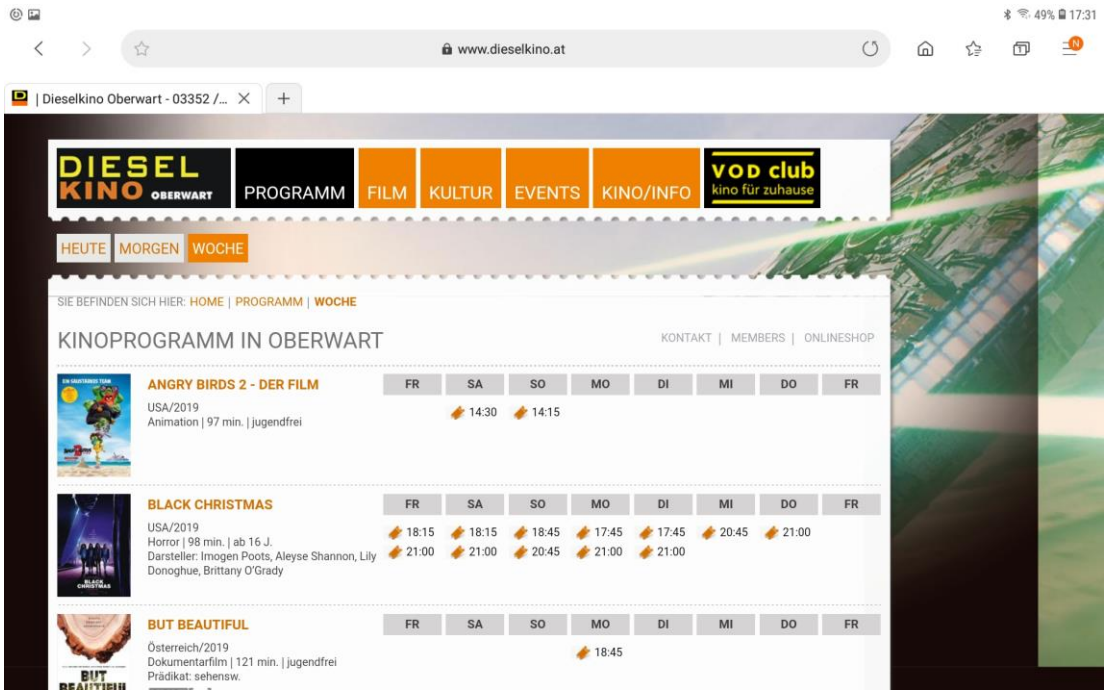
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. Kinoprogramm abrufen

Die Kursteilnehmer*innen suchen im Internet das aktuelle Kinoprogramm (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2, 4.1.2/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3) und öffnen dieses.

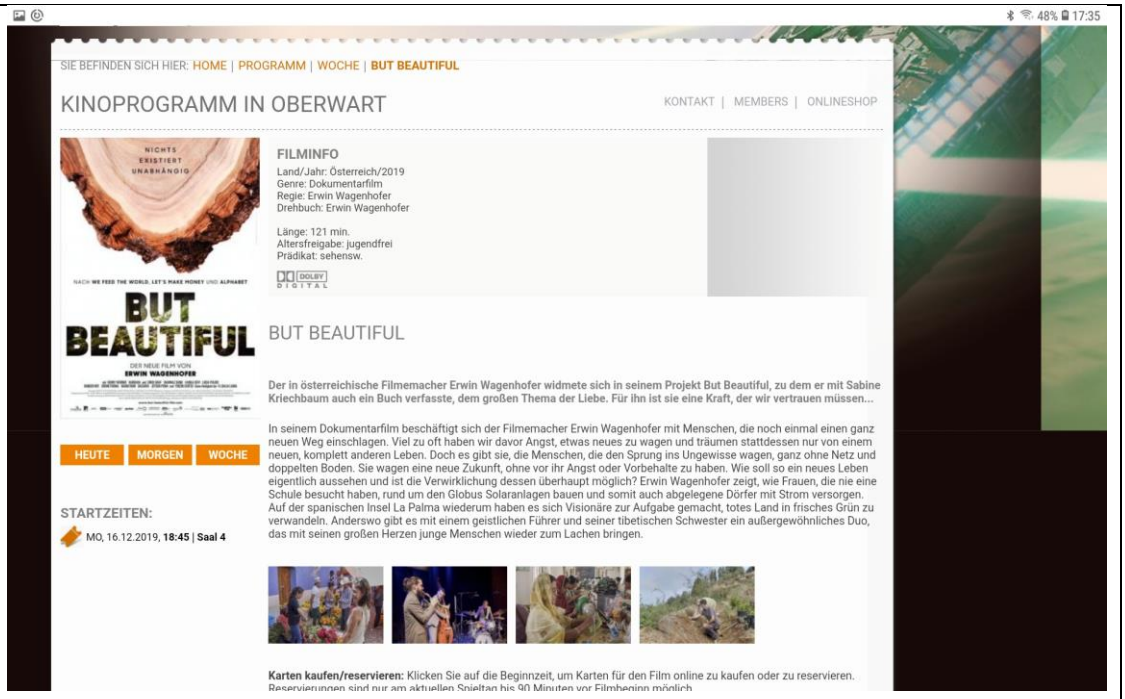


2. Kinoprogramm lesen

Die Kursteilnehmer*innen teilen sich in Gruppen (3-4 Personen) und lesen einander gemeinsam das aktuelle Kinoprogramm vor (Kompetenzen 1.2.1/Stufe 2 und 1.2.2/Stufe 2).

3. Film auswählen und besprechen

Die Kursteilnehmer*innen lesen sich die Inhaltsangabe des Filmes vor und sehen sich gegebenfalls den Trailer an (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3, 1.1.2/Stufe 2+3, 1.2.1/Stufe 3 und 1.2.2/Stufe 3). Im Anschluss sprechen sie in der Gruppe über ihre Gedanken und ihre Meinung zu dem Film (1.3.1/Stufe 4 und 1.3.3/Stufe 3).



4. Filminformation auf Flipchart darstellen

Die Gruppe erstellt ein Flipchart mit den wichtigsten Informationen über den ausgewählten Film (Kompetenzen 1.4.1/Stufe 3 und 1.4.2/Stufe 2+3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.1, 1.1.2), *Lesen* (1.2.1, 1.2.2),
Sprechen (1.3.1, 1.3.3), *Schreiben* (1.4.1, 1.4.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1, 4.2.2)

8. Kitchen Stories

Notwendiges Gerät

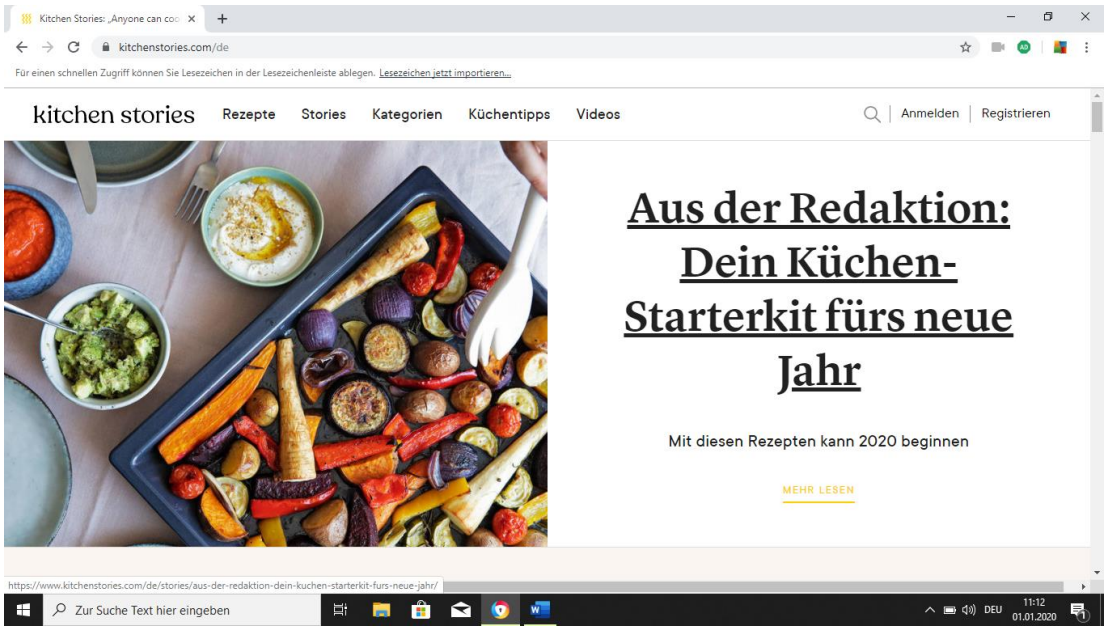
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

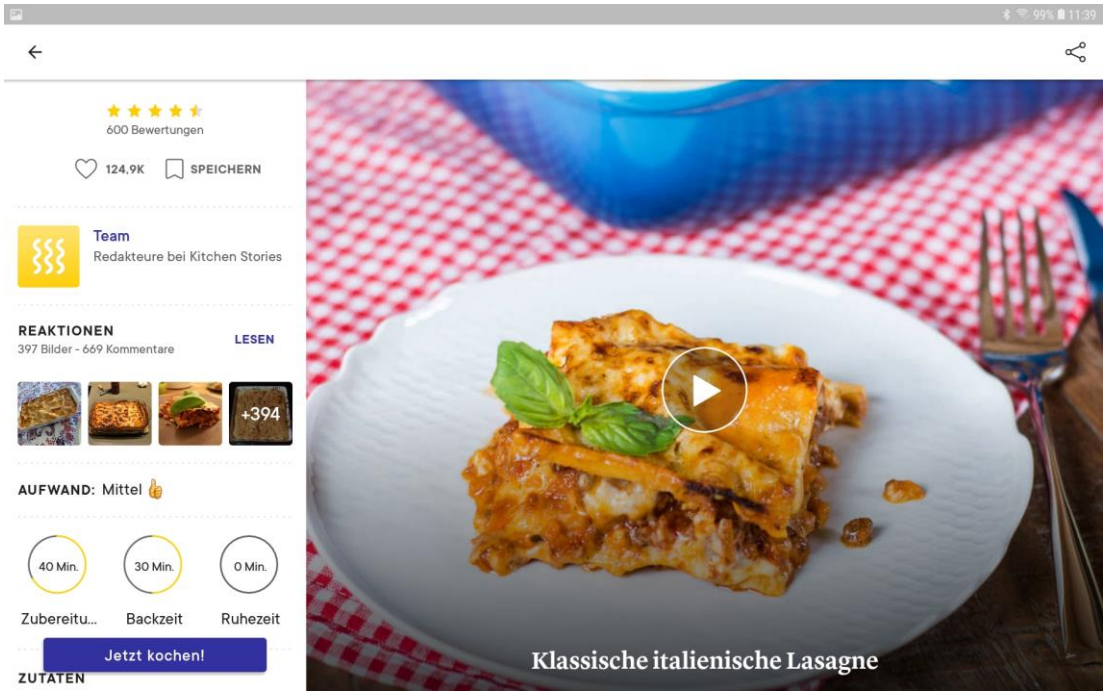
1. App installieren bzw. auf Website zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Kitchen Stories* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website www.kitchenstories.com/de auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



2. Inhalte auswählen und in einer Gruppenarbeit bearbeiten

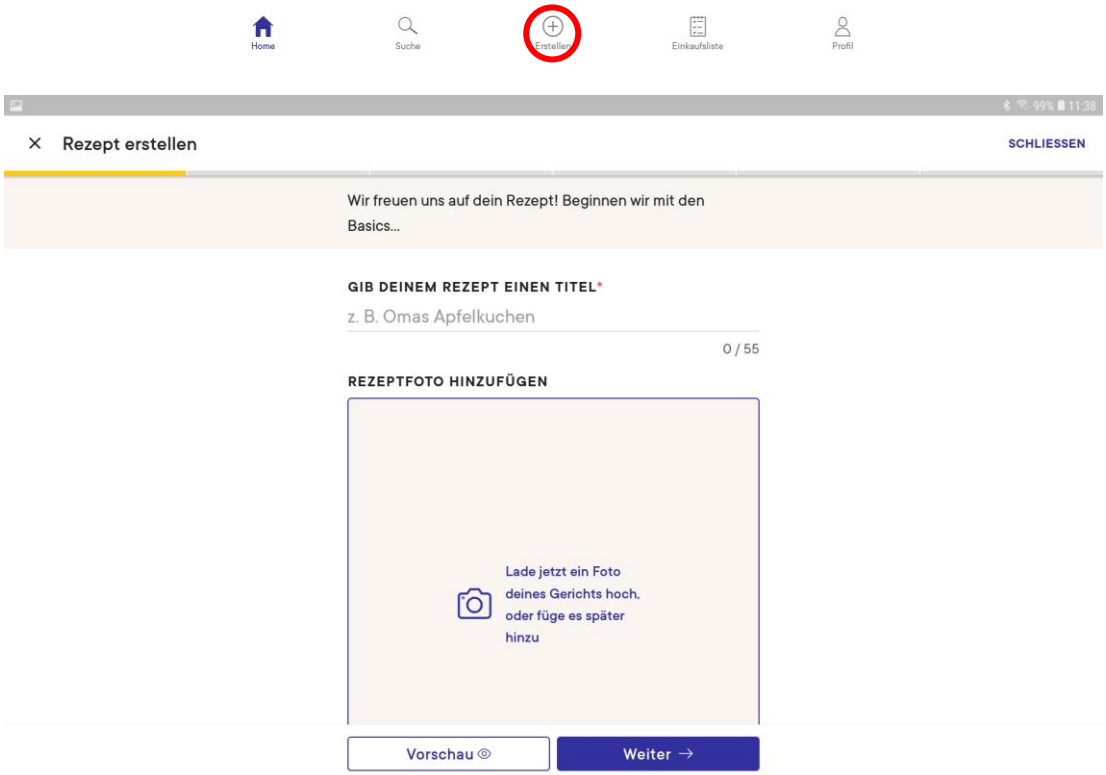
Die Kursleiterin/Der Kursleiter teilt die Gruppe zu je 3-4 Teilnehmer*innen auf. Jede Gruppe sieht sich die Rezepte durch und bestimmt ihr Lieblingsrezept. Je nach Möglichkeit kann das Lieblingsrezept der Gruppe vorgestellt oder für den Kurs zubereitet werden. Dabei können die Kursteilnehmer*innen die Gerichte über verschiedene Sinne erfahren – z.B. ein Rezept lesen (Kompetenzen 1.2.1/Stufe 3+4 und 1.2.2/Stufe 2+3), dem Zubereitungsablauf in einem Video folgen (Kompetenz 1.1.2/Stufe 4), diese in ihrer Gruppe wiederholen/besprechen (Kompetenzen 1.3.3/Stufe 2+3 und 1.3.4/Stufe 3+4) und schließlich schriftlich zusammenfassen (Kompetenzen 1.4.1/Stufe 3+4, 1.4.2/Stufe 3+4 und 1.4.3/Stufe 3).



Selbststudium

3. Eigenes Rezept erstellen

Die Kursteilnehmer*innen erstellen im Selbststudium ein eigenes Rezept. Eine einfache Möglichkeit dieser Aufgabe ist die schriftliche Erstellung eines Rezeptes in der App *Kitchen Stories* (Kompetenz 1.4.2/Stufe 3).



Eine intensivere Alternative mit Einbezug von digitalen Medien ist die Erstellung eines Zubereitungsvideos in Gruppenarbeit (Filmen mit der App *Kamera*) (Kompetenzen 4.4.1/Stufe 3+4).

Präsenzphase	**4. Ein eigenes Thema vorstellen und diskutieren** Die Kursteilnehmer*innen berichten kurz von ihren ausgewählten Inhalten bzw. präsentieren ihre Zubereitungsfilme und diskutieren diese in der Gruppe (Kompetenz 1.3.4/ Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.2), *Lesen* (1.2.1, 1.2.2),
Sprechen (1.3.3, 1.3.4), *Scheiben* (1.4.1, 1.4.2, 1.4.3)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1),
Kreation digitaler Inhalte (4.4.1)

9. Kontakte

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
		✓	✓

Beispielhafter Einsatz

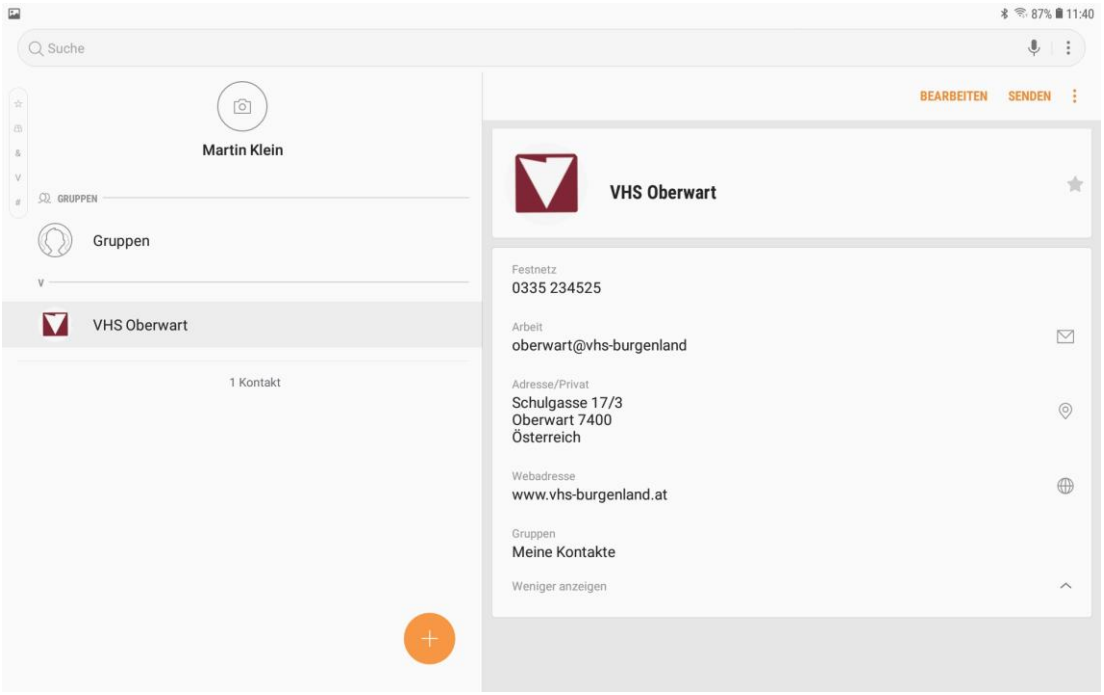
Präsenzphase

1. Kontakte öffnen

Die Kursteilnehmer*innen öffnen die App *Kontakte* auf ihrem Tablet bzw. Smartphone (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2).

2. Kontakte hinzufügen

Die Kursleiterin/Der Kursleiter zeigt den Kursteilnehmer*innen wie Kontakte hinzugefügt werden können bzw. wie weitere Informationen (z.B. Geburtsdatum, Telefonnummer, etc.) eingegeben werden können (Kompetenzen 1.4.2/Stufe 1 und 1.4.3/Stufe 1).



Selbststudium

3. Eigene Kontakte anlegen

Die Kursteilnehmer*innen legen eigene Kontakte an und verwenden diese bei Bedarf um z.B. Partner- bzw. Gruppenarbeiten für diverse Aufgaben im Selbststudium zu koordinieren (Kompetenzen 1.2.2/Stufe 1+2, 1.4.2/Stufe 1, 1.4.3/Stufe 1, 4.2.3/Stufe 1, 4.3.1/Stufe 1 und 4.3.2/Stufe 1-3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Lesen (1.2.2), *Schreiben* (1.4.2, 1.4.3)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.3),
Kommunikation und Zusammenarbeit (4.3.1, 4.3.2)

10. Online Medien (Zeitungen)

Notwendiges Gerät

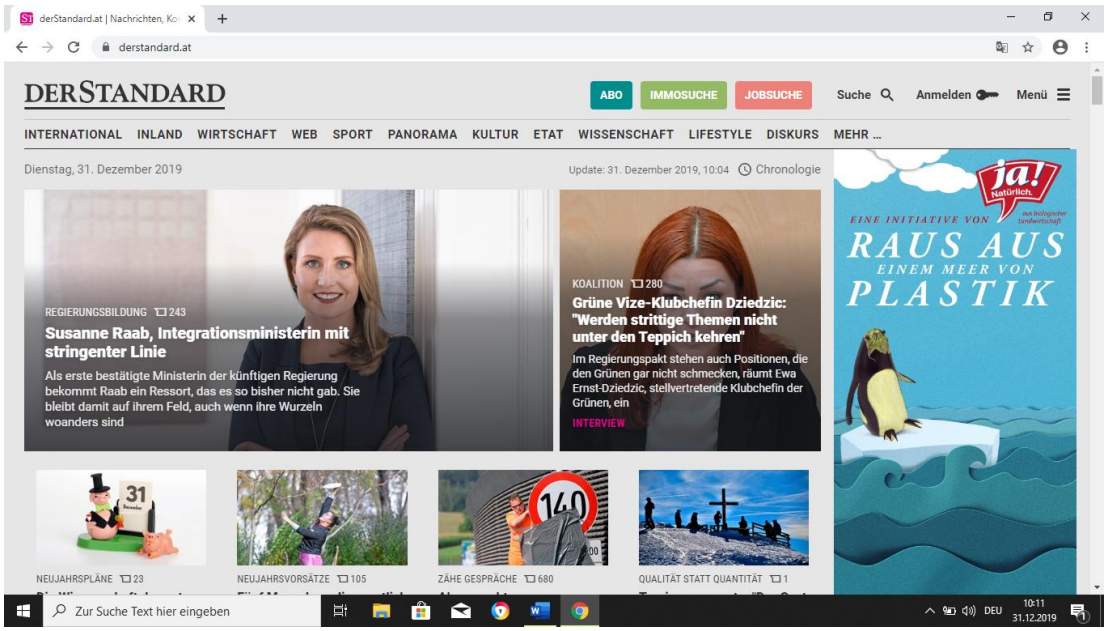
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

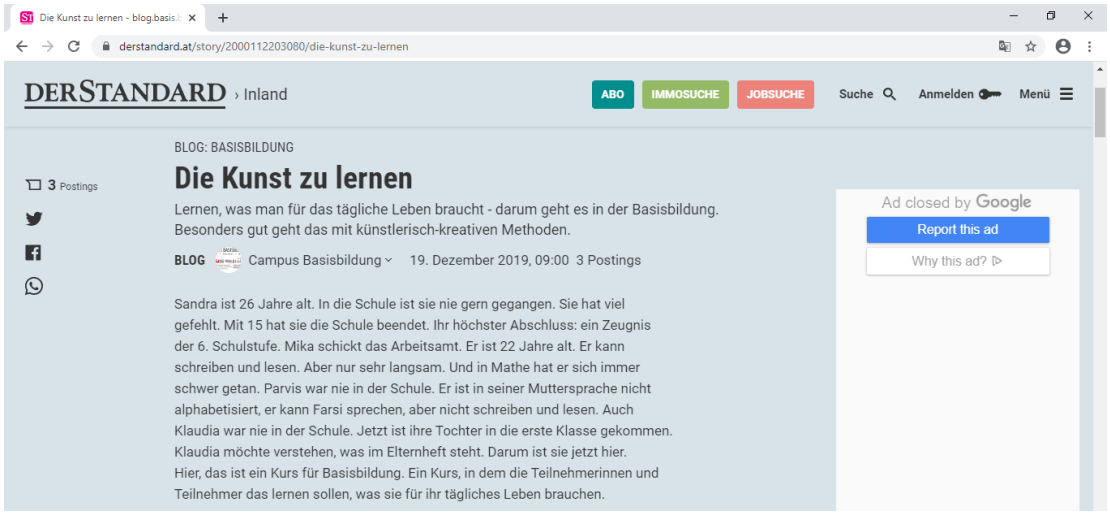
Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren bzw. auf Website zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen rufen Online-Nachrichten über die Website der gewünschten Zeitung auf (z.B. www.standard.at, www.kurier.at, www.krone.at usw.) (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2, 4.1.2/Stufe 1 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



Präsenzphase	**2. Inhalte auswählen und diskutieren** Die Kursleiterin/Der Kursleiter gibt einen Zeitungsbeitrag (oder mehrere Zeitungsbeiträge in verschiedenen Gruppen) zum Bearbeiten vor. Der Unterschied zwischen Werbung und tatsächlichem Artikel soll dabei auch erwähnt werden (Kompetenz 4.2.2/Stufe 2). Die Kursteilnehmer*innen sollen die wichtigsten Informationen herausfiltern (z.B. unterstreichen) (Kompetenzen 1.2.1/Stufe 2+3+4 und 1.2.2/Stufe 3+4) und anschließend diskutieren (Kompetenzen 1.3.1/Stufe 4 und 1.3.4/Stufe 4). 
Selbststudium	**3. Eigenen Zeitungsbericht verfassen** Die Kursteilnehmer*innen versuchen einen eigenen Zeitungsbericht, analog zu den im Unterricht behandelten Berichten, zu verfassen (Kompetenz 1.4.1/Stufe 3+4 und 1.4.2/Stufe 3). Inhaltlich kann dieser sowohl auf fiktiven als auch auf realen Gegebenheiten beruhen (z.B. Flucht aus dem Kriegsgebiet, Weg zur Bildung in Österreich, etc.).
Präsenzphase	**4. Ein eigenes Thema vorstellen und diskutieren** Die Kursteilnehmer*innen stellen ihrer Gruppe die verfassten Inserate zur Verfügung (entweder in analoger, ausgedruckter Form, oder in digitaler Form, z.B. über www.lms.at) (Kompetenz 4.3.2/Stufe 3). Die entstandenen Zeitungsberichte können sowohl in der gesamten Kursgruppe als auch in Kleingruppen diskutiert und wiederholt werden (Kompetenz 1.3.4/ Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Lesen (1.2.1, 1.2.2), *Sprechen* (1.3.1, 1.3.4), *Schreiben* (1.4.1, 1.4.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1, 4.2.2),
Kommunikation und Zusammenarbeit (4.3.1)

11. ORF TV Thek

Notwendiges Gerät

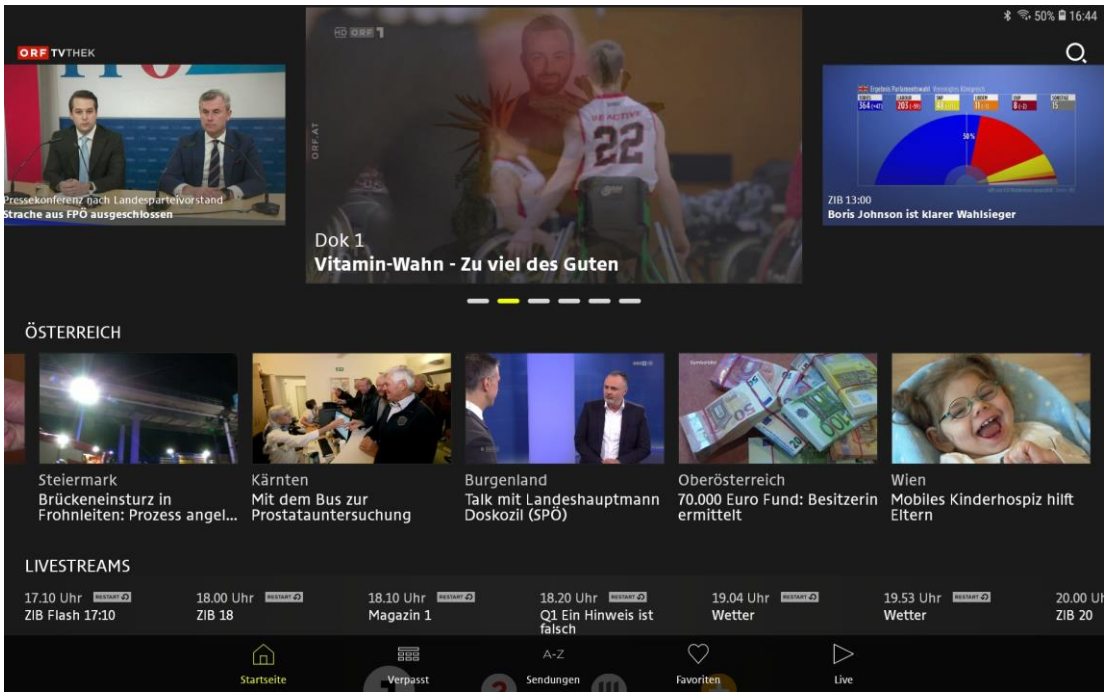
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

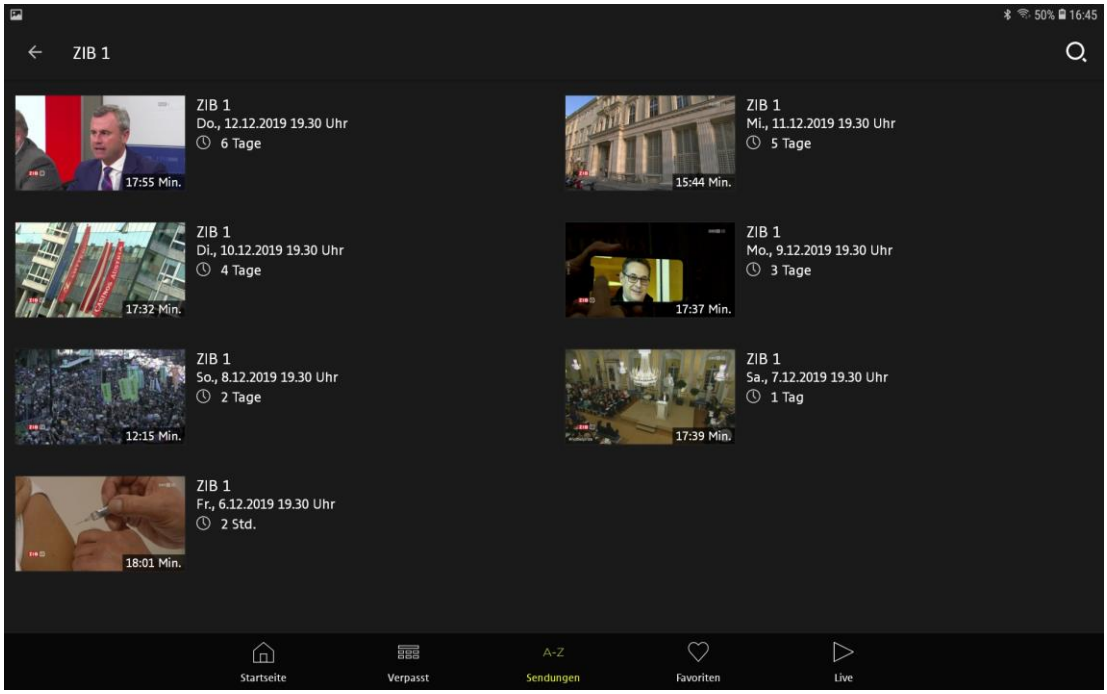
1. Auf die Mediathek zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *TV Thek* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website www.tvthek.orf.at auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



2. Inhalte auswählen und diskutieren

Die Kursleiterin/Der Kursleiter gibt eine Sendung für die Unterrichtsdiskussion vor (z.B. ZIB 1), sieht diese gemeinsam mit den Kursteilnehmer*innen an (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3 und 1.1.2/Stufe 4) und diskutiert die Sendung im Anschluss (Kompetenzen 1.3.1/Stufe 4 und 1.3.4/Stufe 4).



Selbststudium	**3. Eigene Interessen vertiefen** Die Kursteilnehmer*innen durchstöbern die *TV-Thek* nach Inhalten ihres persönlichen Interesses und machen sich Notizen für eine kurze Vorstellung in der nächsten Präsenzeinheit (Kompetenz 1.4.3/Stufe 3).
Präsenzphase	**4. Ein eigenes Thema vorstellen und diskutieren** Die Kursteilnehmer*innen berichten kurz von ihren ausgewählten Inhalten und diskutieren diese in der Gruppe (Kompetenz 1.3.4/ Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.1, 1.1.2), *Sprechen* (1.3.1, 1.3.4)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1, 4.2.2)

12. Präsentationsprogramme (PowerPoint/Prezi)

Notwendiges Gerät

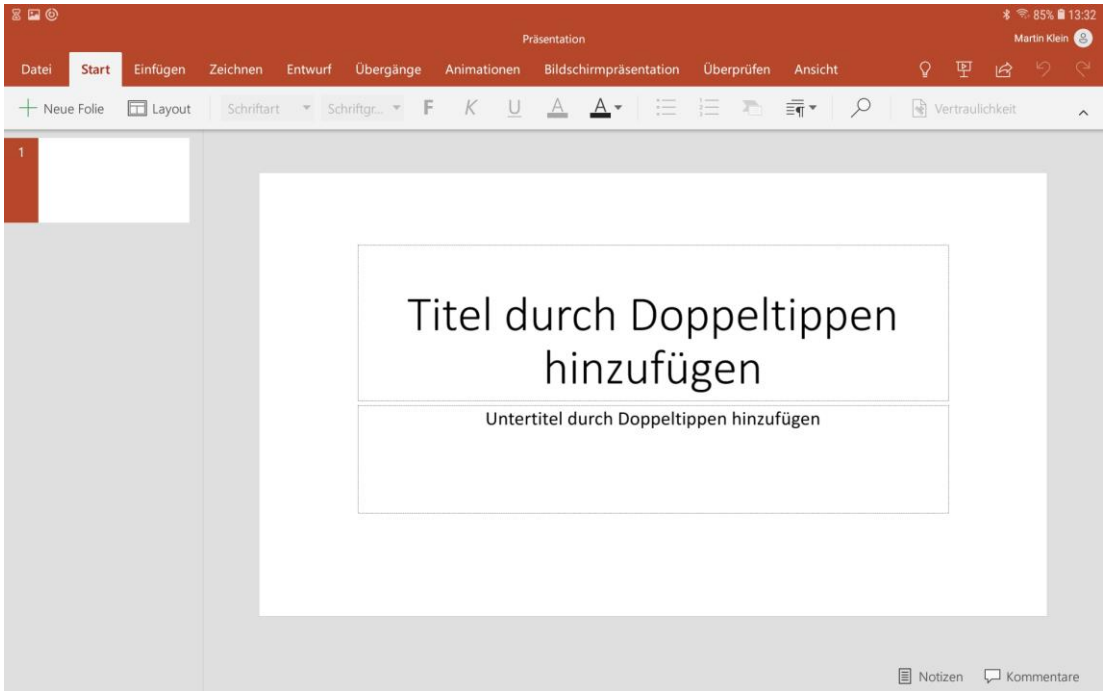
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren bzw. auf Website zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *PowerPoint* (oder alternativ *Prezi*) auf ihrem Gerät (PC, Laptop, Tablet oder Smartphone) (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2). Am PC bzw. Laptop kann das Präsentationsprogramm alternativ auch in einem Online-Editor ohne Installation verwendet werden (z.B. www.office.com oder https://prezi.com/de/) (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



2. Einführung ins Programm

Die Kursleiterin/Der Kursleiter erklärt die grundlegenden Funktionen eines Präsentationsprogrammes im Kurs und stellt den Kursteilnehmer*innen verschiedene Aufgaben (z.B. eine Präsentation zu einem Sachthema der eigenen Wahl, zum Herkunftsland, zu einem Buch/Film, etc. erstellen) (Kompetenzen 1.1.1/Stufe3+4 und 1.1.2/Stufe3+4).

Selbststudium	**3. Präsentation erstellen** Die Kursteilnehmer*innen erstellen eine Präsentation, wie in der Präsenzphase vereinbart (Kompetenzen 1.4.1/Stufe 2+3, 1.4.2/Stufe 2+3, 4.4.1/Stufe3+4 und 4.4.2/Stufe 2-4).
Präsenzphase	**4. Präsentation und Diskussion** Die Kursteilnehmer*innen präsentieren ihr Thema im Kurs. Die Gruppe darf im Anschluss Fragen stellen und Themen der Präsentation diskutieren (Kompetenzen 1.3.1/Stufe 2-4, 1.3.2/Stufe 3+4, 1.3.3/Stufe 3+4 und 1.3.4/Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.1, 1.1.2), *Sprechen* (1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4),
Schreiben (1.4.1, 1.4.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1),
Kreation digitaler Inhalte (4.4.1, 4.4.2)

13. Speise- und Getränkekarten

Notwendiges Gerät

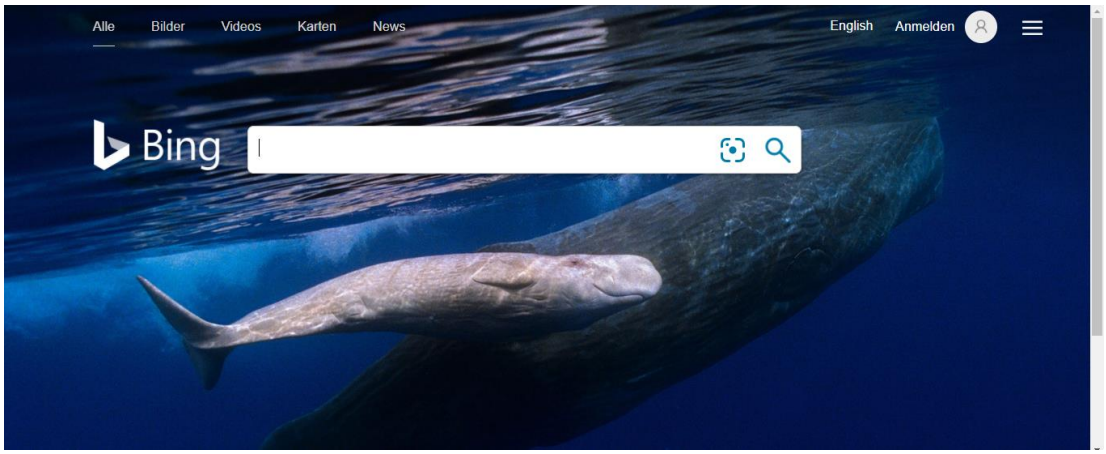
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. Inhalte suchen

Die Kursteilnehmer*innen starten ihren Internetbrowser (z.B. Internet, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Safari, etc.) und öffnen eine Suchmaschine (z.B. www.google.at, www.bing.com oder www.yahoo.com) (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 2, 4.1.2/Stufe 1+3 und 4.2.1/Stufe 1+2).



2. Inhalte auswählen und diskutieren

Die Kursteilnehmer*innen suchen nach einem regionalen Lokal und einer Getränke- bzw. Speisekarte, die im Internet veröffentlicht ist (Kompetenz 4.2.1/Stufe 3)

3. Informationen vergleichen und notieren

In Gruppenarbeit vergleichen die Kursteilnehmer*innen die Preise von verschiedenen Lokalen (z.B. für ¼ Cola, Mineralwasser, Schnitzel, etc.) (Kompetenzen 1.2.1/Stufe 2 und 1.2.2/Stufe 2) und notieren ihre Ergebnisse (Kompetenz 1.4.3/Stufe 3).

4. Ergebnisse diskutieren

Die Kursteilnehmer*innen besprechen ihre Erkenntnisse in der Gruppe und diskutieren diese (Kompetenzen 1.3.1/Stufe 2+3, 1.3.2/Stufe 2, 1.3.3/Stufe 2 und 1.3.4/Stufe 1).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Lesen (1.2.1, 1.2.2), *Sprechen* (1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4), *Schreiben* (1.4.3)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1)

14. Wetter

Notwendiges Gerät

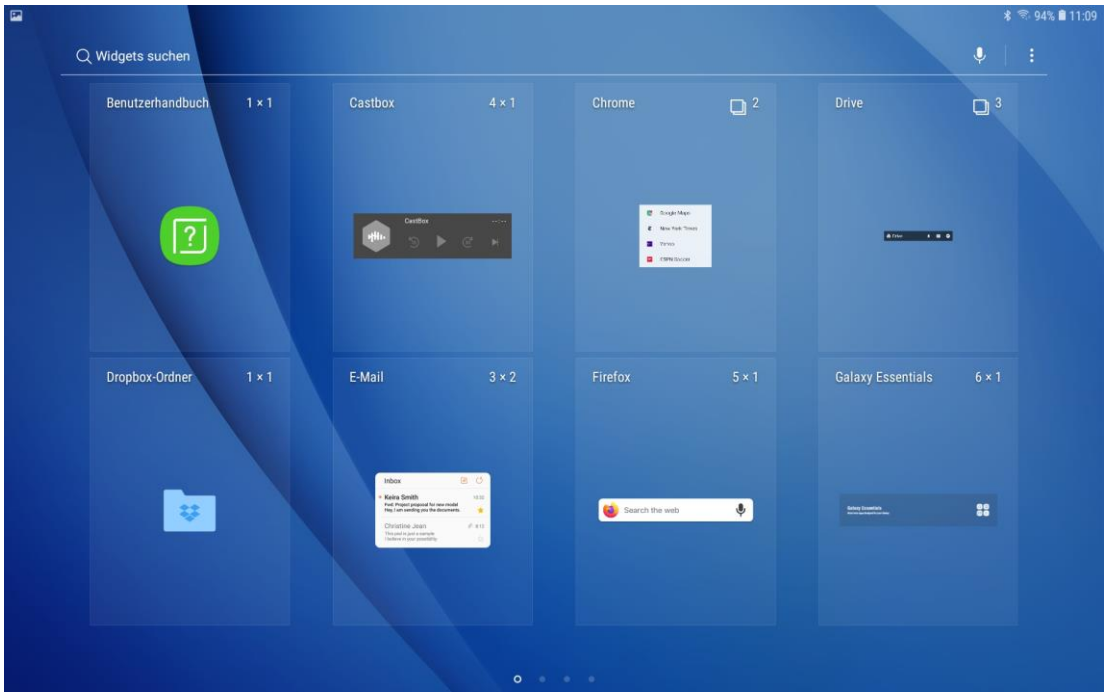
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

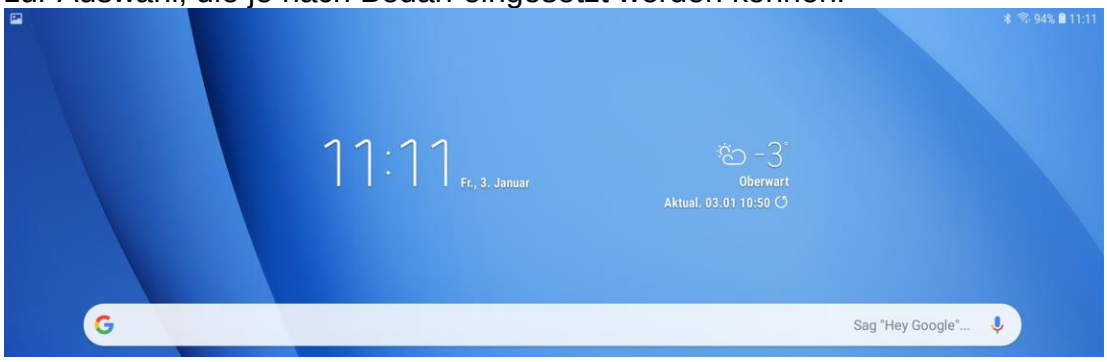
Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. Wetterdaten aufrufen

Die Kursteilnehmer*innen installieren das *Widget Wetter* auf ihr Tablet/Smartphone (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2). Dazu tippen sie lange mit einem Finger auf einen freien Platz am Bildschirm und gehen dann auf *Widgets*. In diesem Menü können eine Reihe nützlicher *Widgets* installiert werden.



	In der Suche (*Widgets* suchen) kann der Begriff *Wetter* eingegeben werden. Jetzt stehen drei Möglichkeiten (Wetter, Wetter und Uhr, Wettervorhersage) zur Auswahl, die je nach Bedarf eingesetzt werden können.  Alternativ können auch Websites mit Informationen zum *Wetter* eingesetzt werden (z.B. www.wetter.at) (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3). Im Kurs kann nun das notwendige Vokabular zum Thema Wetter erarbeitet werden (Kompetenz 1.3.1/Stufe 2).
Selbststudium	**3. Wetter beobachten** Die Kursteilnehmer*innen notieren sich die Wetterdaten ihres Wohnortes über einen Zeitraum von (z.B.) einer Woche (Kompetenzen 1.4.3/Stufe 1+2 und 3.2.1/Stufe 3+4).
Präsenzphase	**4. Weiterführender Einsatz in Mathematik: Durchschnitt berechnen** Die gesammelten Tageswerte können im Mathematikunterricht zur Berechnung vom Durchschnitt eingesetzt werden. Dazu wird die Berechnung des Durchschnitts kurz wiederholt und die Kursteilnehmer*innen rechnen diesen für den Aufzeichnungszeitraum (z.B. eine Woche) von ihrem Wohnort aus (Kompetenz 3.4.2/Stufe 4).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Schreiben (1.4.3)

Mathematische Kompetenzen

Arbeiten mit Zahlen und Maßen (3.2.1),
Arbeiten mit Variablen, Modellen, Statistik (3.4.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1)

15. WhatsApp

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
		✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase	**1. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen** Die Kursteilnehmer*innen installieren das Programm *WhatsApp* (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.1.2/Stufe 1+2). Wenn *WhatsApp* auf dem Tablet installiert wird, muss es zusätzlich noch mit dem Smartphone-Account verbunden werden (Kompetenzen 4.6.1/Stufe 1 und 4.6.2/Stufe 2).
	2. Datenschutz diskutieren Im Vorfeld sollen die Vor- und Nachteile von Sozial Media Plattformen wie *WhatsApp* diskutiert werden (wie viele Daten gebe ich von mir Preis, wie gehe ich mit Cybermobbing um, Achtung bei intimen Fotos, etc.). Informationsmaterial rund um das Thema Sicherheit im Internet findet man z.B. auf der Website www.saferinternet.at. Konkret zur Plattform *WhatsApp* sind die wichtigsten Umgangsregeln in einem Flyer zusammengefasst (https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Flyer_WhatsApp.pdf), der gemeinsam im Kurs besprochen werden kann (Kompetenzen 1.2.2/Stufe 3, 1.3.1/Stufe 3+4, 1.3.3/Stufe 2-4, *4.3.5/Stufe 2+3, 4.4.2/Stufe 2+3 und 4.5.3/Stufe 3+4*).
Selbststudium	**3. Eigenständiger Einsatz** Die Kursteilnehmer*innen verwenden die Plattform *WhatsApp* um mit ihren Kurskolleg*innen in Kontakt zu bleiben (Kompetenzen 1.4.1/Stufe 2-4, 1.4.2/1-4, *4.3.1/*Stufe *1+3+4 und 4.3.2/*Stufe *1-4*).
Präsenzphase	**4. Diskussion und Reflexion** In regelmäßigen Abständen sollte kurz reflektiert werden wie es den Kursteilnehmer*innen mit dem Einsatz von *WhatsApp* geht, welche Vor- und Nachteile sie daraus ziehen und ob sie nach wie vor über die Preisgabe ihrer persönlichen Daten reflektieren (Kompetenzen 1.3.3/Stufe 3+4 und *4.5.3/Stufe 3+4*).

Präsenzphase	**5. Informationskanal im Kurs** Optional kann *WhatsApp* als Informationskanal im Kurs eingesetzt werden (z.B. falls es eine Termin- oder Raumänderung gibt, etc.). Wichtig dabei ist jedoch, dass Kommunikationsregeln eingeführt und reflektiert werden (z.B. Unterscheidung zwischen formellen und informellen Gruppen → wie halten wir einen Informationskanal übersichtlich, wie kommentieren wir, usw.) (Kompetenzen 4.3.5/Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Lesen (1.2.2), *Sprechen* (1.3.1, 1.3.3), *Schreiben* (1.4.1, 1.4.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Kommunikation und Zusammenarbeit (*4.3.1, 4.3.2, 4.3.5),*
Kreation digitaler Inhalte (*4.4.2),*
Sicherheit (*4.5.3),*
Problemlösen und Weiterlernen (4.6.1, 4.6.2*)*

16. Willhaben

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase	**1. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen** Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Wilhaben* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website www.willhaben.at auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2, 4.1.2/Stufe 1 und 4.2.1/Stufe 1+2+3). Die Kursleiterin/Der Kursleiter erklärt das Prinzip hinter der Plattform *Willhaben* (Verkauf von ungebrauchten Gegenständen, bzw. Kauf von gebrauchten Waren) (Kompetenzen 4.3.4/Stufe 4 und 4.5.4/Stufe 4).
Selbststudium	**2. Inhalte durchsuchen** Die Kursteilnehmer*innen durchsuchen die Plattform nach nützlichen Gegenständen oder versuchen selbst ein Inserat von einem nicht mehr benötigten Gegenstand zu erstellen (Kompetenzen 1.4.2/Stufe 3, 4.3.4/Stufe 4, 4.3.5/Stufe 4 und 4.5.4/Stufe 4).
Präsenzphase	**3. Reflexion** Die Kursteilnehmer*innen berichten kurz von ihren Erfahrungen mit der Plattform *Willhaben* (Kompetenz 1.3.4/ Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Sprechen (1.3.4), *Schreiben* (1.4.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1),
Kommunikation und Zusammenarbeit (4.3.4, 4.3.5),
Sicherheit (4.5.4)

17. YouTube

Notwendiges Gerät

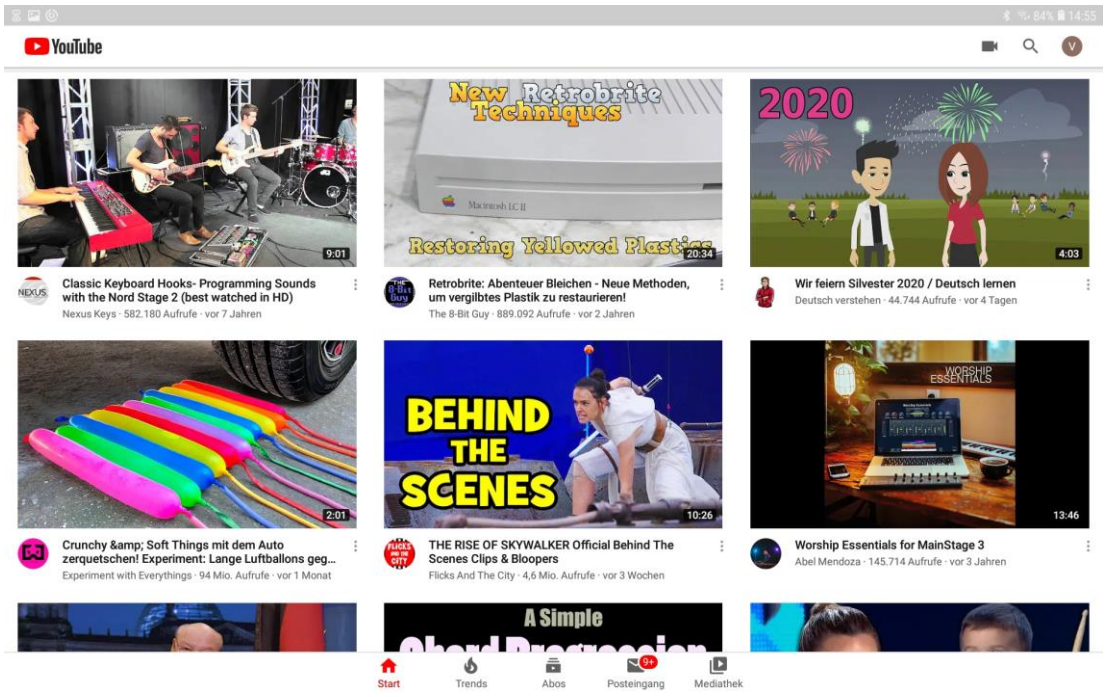
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *YouTube* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website www.youtube.com auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).
Die Kursleiterin/Der Kursleiter weist auf die vielfältigen autodidaktischen Möglichkeiten mit Lernvideos durch *YouTube* hin (z.B. Kleinigkeiten zu Hause selbst zu reparieren durch Do it yourself-Videos, Sprachen lernen, Allgemeinwissen durch Inhalte zu Literatur, Philosophie, Geografie, Geschichte, aufbessern, etc.) (Kompetenzen 4.6.3/Stufe 3, 4.6.4/Stufe 3, 5.1.1/Stufe 1-4 und 5.1.2/Stufe 1-4).



2. Inhalte auswählen und diskutieren

Die Kursleiterin/Der Kursleiter gibt ein Video für die Unterrichtsdiskussion vor (z.B. zum Thema Umweltschutz, Politik, Rauchverbot, etc.), sieht dieses gemeinsam mit den Kursteilnehmer*innen an (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3 und 1.1.2/Stufe 4) und diskutiert es im Anschluss (Kompetenzen 1.3.1/Stufe 4 und 1.3.4/Stufe 4).

Selbststudium	**3. Eigene Interessen vertiefen** Die Kursteilnehmer*innen durchstöbern *YouTube* nach Inhalten ihres persönlichen Interesses und machen sich Notizen für eine kurze Darstellung dieser in der nächsten Präsenzeinheit (Kompetenz 1.4.3/Stufe 3).
Präsenzphase	**4. Ein eigenes Thema vorstellen und diskutieren** Die Kursteilnehmer*innen berichten kurz von ihren ausgewählten Inhalten und diskutieren diese in der Gruppe (Kompetenz 1.3.4/ Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.1, 1.1.2), *Sprechen* (1.3.1, 1.3.4), *Schreiben* (1.4.3)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1),
Problemlösen und Weiterlernen (4.6.3, 4.6.4)

Grundlegende Kompetenzen in einer weiteren Sprache

Hören (5.1.1, 5.1.2)

II. Kompetenzbereich Alphabetisierung

18. Anton

Notwendiges Gerät

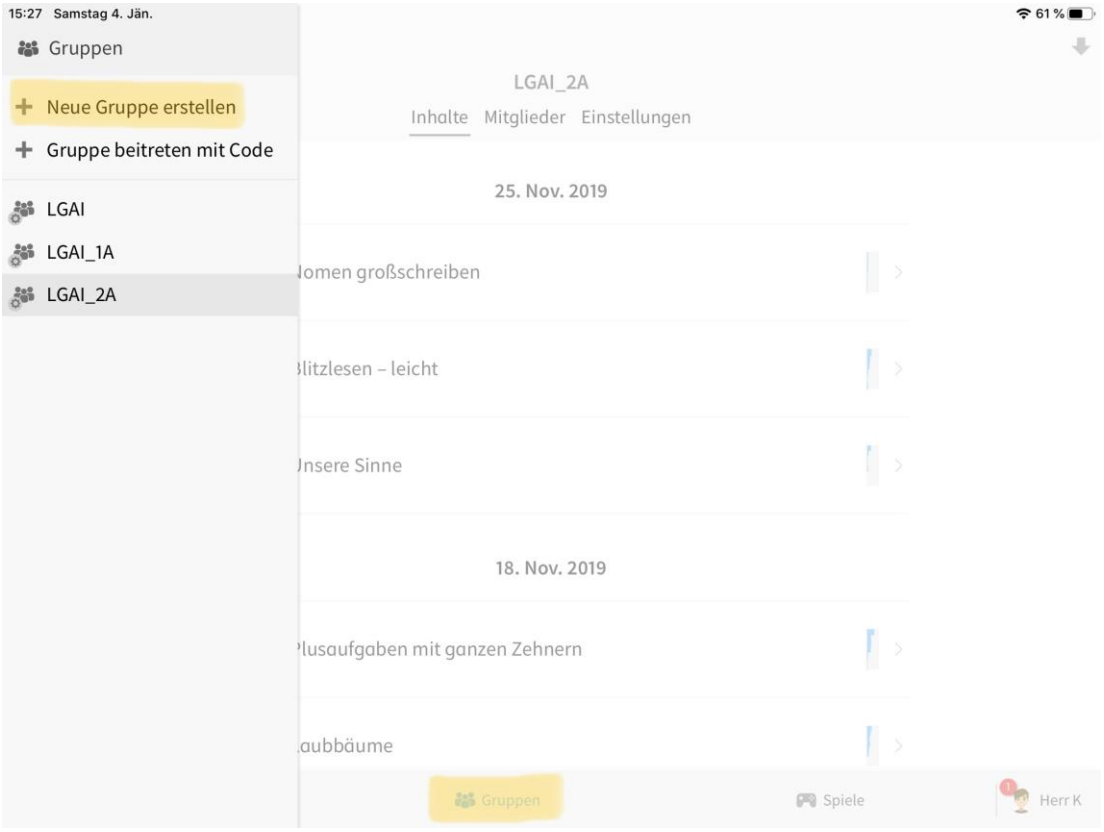
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Vorbereitung

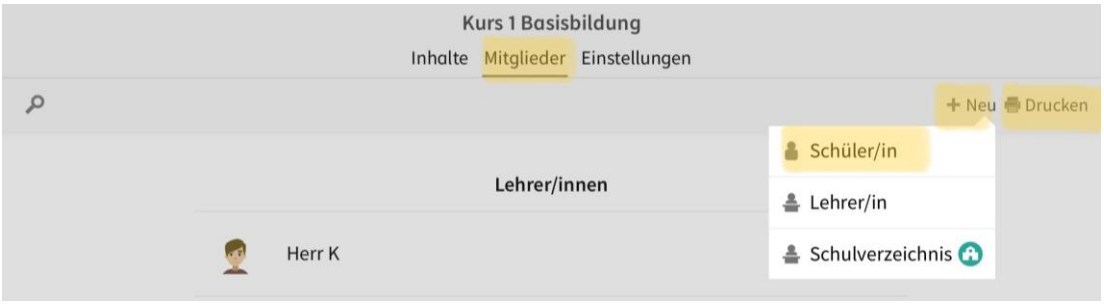
1. Vorbereitung

Die Kursleiterin/Der Kursleiter installiert das Programm *Anton* bzw. registriert sich auf der Plattform https://anton.app/de/.
Nach erfolgreicher Registrierung kann eine Gruppe für jeden Kurs angelegt werden (z.B. Kurs 1 Basisbildung). Dazu wählen Sie den Menüpunkt *Guppen* aus, gehen links oben auf *Gruppe wechseln* und wählen *Neue Gruppe erstellen*.

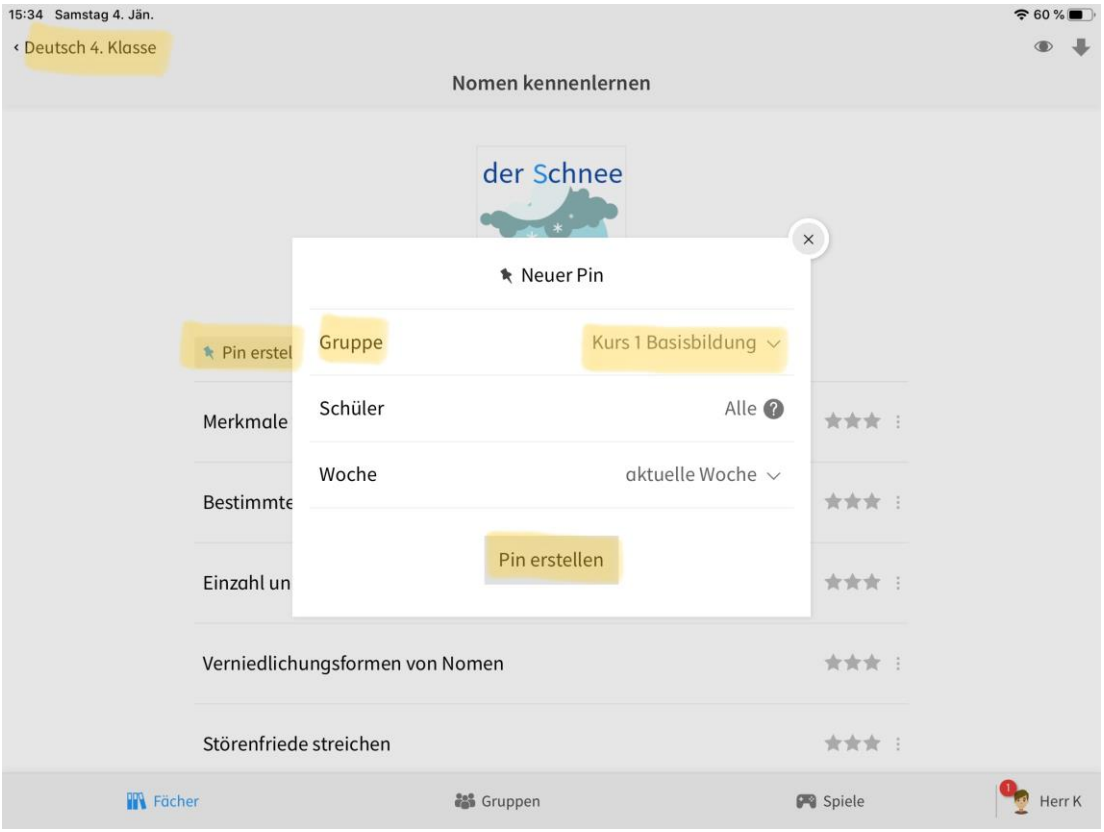


Vorbereitung

Als nächsten Schritt können die Kursteilnehmer*innen angelegt werden. Dazu gehe Sie im Menü *Gruppen* auf die Registerkarte *Mitglieder* und wählen weiter den Punkt *Neu* und *Schüler/in* aus.
Nachdem alle Kursteilnehmer*innen angelegt sind können Sie die Zugangscodes mit der Schaltfläche *Drucken* ausdrucken und an Ihre Kursteilnehmer*innen weitergeben.



Als letzten Schritt in der Vorbereitung können Sie im Menü Fächer das gewünschte Fach bzw. die Schulstufe auswählen (z.B. Deutsch 4. Klasse). Wenn Sie Ihren Kursteilnehmer*innen bestimmte Inhalte zum Üben vorbereiten möchten, können Sie diese markieren (pinnen).
Dazu wählen Sie das gewünschte Fach/Schulstufe und ein Thema (z.B. Nomen kennenlernen) aus. Jetzt können Sie einen *Pin erstellen* (für den jeweiligen Kurs). Die Kursteilnehmer*innen sehen diese festgelegten Aufgaben dann jeweils unter dem Menüpunkt *Gruppen*.



Präsenzphase	**2. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen** Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Anton* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website https://anton.app/de/ auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).
Vorbereitung	**3. Aufgaben stellen** Die Kursleiterin/Der Kursleiter stellt, wie in der Vorbereitung beschrieben, Aufgaben passend zu den behandelten Unterrichtsthemen, welche die Kursteilnehmer*innen im Selbststudium bearbeiten.
Selbststudium	**4. Aufgaben bearbeiten** Die Kursteilnehmer*innen bearbeiten die gestellten Aufgaben ihrer Kursleiter*innen (Kompetenzen 2.1.1/Stufe 1-4 und 2.2.1/Stufe 1+2).

Abgedeckte Kompetenzen

Alphabetisierung

Lesen (2.1.1), *Sprechen* (2.2.1)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1)

19. Duden

Notwendiges Gerät

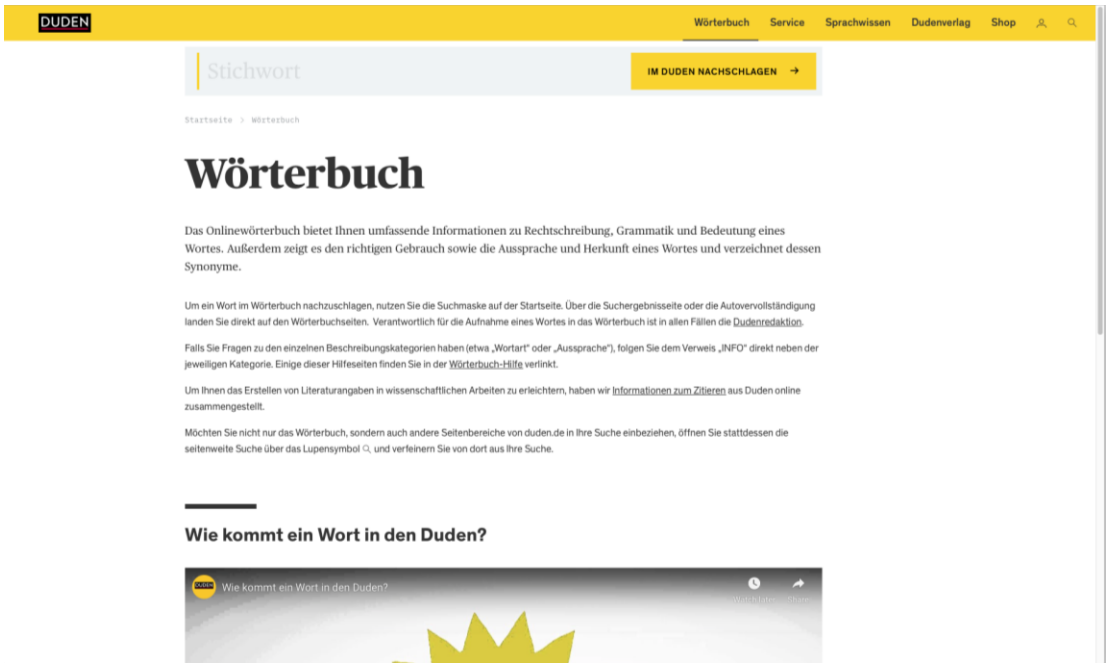
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase/Selbststudium

1. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Duden* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website www.duden.de/woerterbuch auf Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



2. Wörterbuch anwenden

Die Kursteilnehmer*innen verwenden das *Duden*-Wörterbuch je nach Bedarf (kann sowohl in der Präsenzphase als auch im Selbststudium der Fall sein) (Kompetenz 2.2.1/Stufe 3).

Abgedeckte Kompetenzen

Alphabetisierung

Schreiben (2.2.1)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1)

20. Ein rätselhafter Auftrag

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
		✓	✓

Beispielhafter Einsatz

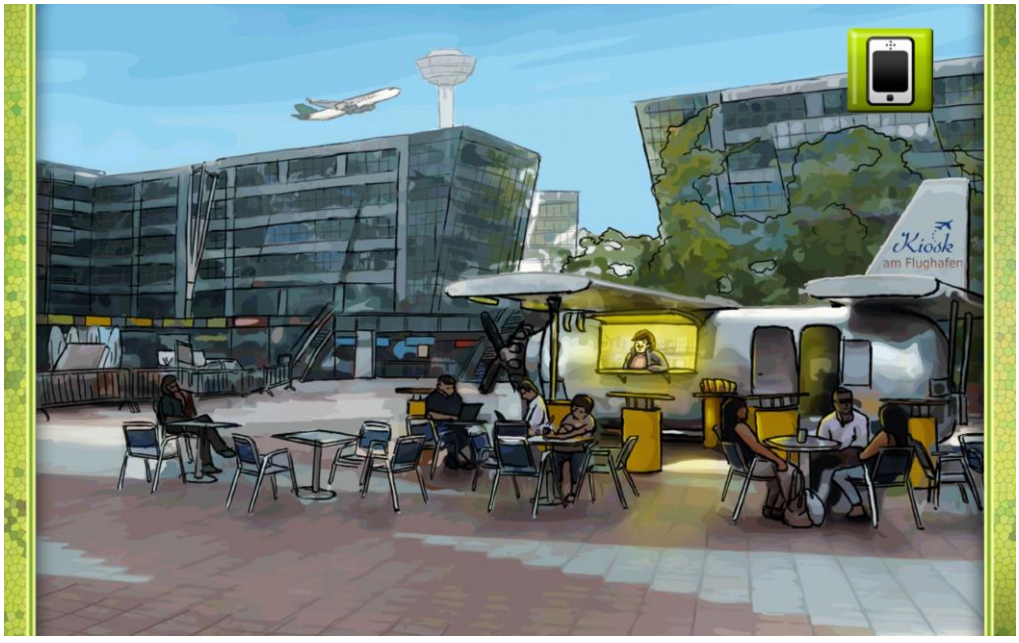
Selbststudium

1. App installieren

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Ein rätselhafter Auftrag* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2).

2. Lernspiel starten

Die Kursteilnehmer*innen starten das Lernspiel und folgen den Anweisungen. In interaktiver Weise sollen sie das Rätsel um das Spiel lösen (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 1-3, 1.1.2/Stufe 1-3, 1.2.1/Stufe 1+2, 1.2.2/Stufe 1-3, 2.1.1/Stufe 1-3 und 2.2.1/Stufe 1-3).



Präsenzphase	**3. Erfahrungen berichten** Die Kursteilnehmer*innen besprechen im Kurs, wie es ihnen im Lernspiel gegangen ist, wo Schwierigkeiten waren, wie sie das Spiel bewerten würden und was sie dabei (auch sprachlich) gelernt haben (Kompetenzen 1.3.1/Stufe 2+3, 1.3.2/Stufe 2, 1.3.3/Stufe 2+3 und 1.3.4/Stufe 1+2).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.1, 1.1.2), *Lesen* (1.2.1, 1.2.2), *Sprechen* (1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4)

Alphabetisierung

Lesen (2.1.1), *Schreiben* (2.2.1)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.2)

21. Herold

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase	**1. Website öffnen** Die Kursteilnehmer*innen rufen die Inhalte über die Website www.herold.at auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).
	2. Inhalte auswählen und diskutieren Die Kursleiterin/Der Kursleiter gibt den Kursteilnehmer*innen verschiedene Aufträge (z.B. ein Restaurant, einen Installateur, ein Musikhaus im Bezirk Oberwart, Eisenstadt, usw. finden) (Kompetenzen 2.1.1/Stufe 4 und 4.1.2/Stufe 1).
Selbststudium	**3. Lernergebnisse festigen** Analog zur Übung im Kurs sollen die Kursteilnehmer*innen zu Hause nach weiteren Kontakten suchen (z.B. 5 Restaurants im Bezirk Oberpullendorf, 3 Handwerker aus Oberwart, usw.) (Kompetenzen 2.1.1/Stufe 4 und 4.1.2/Stufe 1).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Lesen (2.1.1)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1)

III. Mathematische Kompetenzen

22. Excel

Notwendiges Gerät

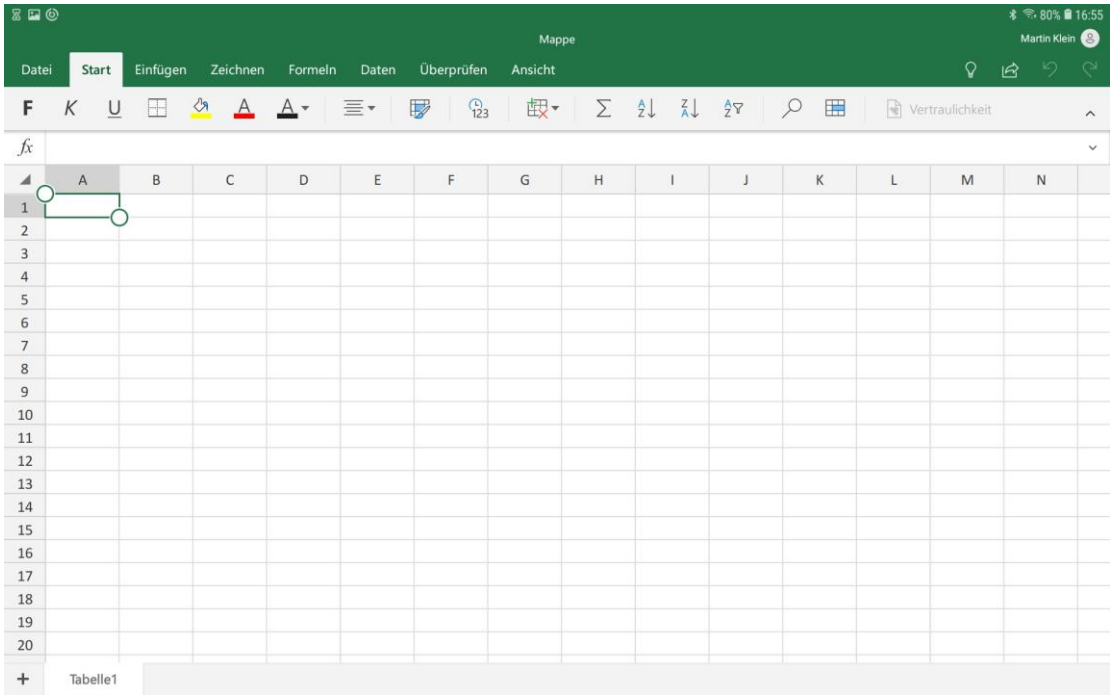
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Excel* auf ihrem Gerät (PC, Laptop, Tablet oder Smartphone) (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2). Am PC bzw. Laptop kann das Programm alternativ auch in einem Online-Editor ohne Installation verwendet werden (www.office.com) (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).
Im Anschluss werden grundlegende Funktionen von Excel gezeigt und das Programm erklärt (z.B. Tabellenkalulationsprogramm, Erstellen von Tabellenübersichten, Berechnungen, etc.) (Kompetenzen 1.1.2/Stufe 3, 3.1.1/Stufe 1-4, 3.2.2/Stufe 2, 3.2.3/Stufe 1-4, 3.4.2/Stufe 1-4, 4.3.5/Stufe 4 und 4.4.1/Stufe 2-4).



Präsenzphase

2. Aufgabe Finanzübersicht

Die Kursleiterin/Der Kursleiter stellt den Kursteilnehmer*innen das Excel Dokument *Finanzübersicht.xlsx* zur Verfügung (z.B. Versand per E-Mail, Hochladen auf eine Plattform wie etwa www.lms.at, etc.) (Kompetenz 4.3.2/Stufe 3 und 4.4.1/Stufe 2-4).
Die Kursteilnehmer*innen erhalten den Auftrag über einen bestimmten Zeitraum (z.B. 2 Wochen) ihre Einnahmen und Ausgaben zu protokollieren und gegenüberzustellen.

Selbststudium

3. Finanzübersicht protokollieren

Die Kursteilnehmer*innen protokollieren ihre Einnahmen und Ausgaben in der Excel-Arbeitsmappe *Finanzübersicht.xlsx* mit (Kompetenzen 1.4.2/Stufe 1+2, 3.2.2/Stufe 2, 4.1.1/Stufe 1+4, 4.1.2/Stufe 1, 4.3.5/Stufe 4 und 4.4.1/Stufe 2-4).

Präsenzphase

4. Reflexion

Die Kursteilnehmer*innen berichten über ihre Erfahrungen mit der gestellten Aufgabe und tauschen sich kurz darüber aus (Kompetenz 1.3.4/ Stufe 3).

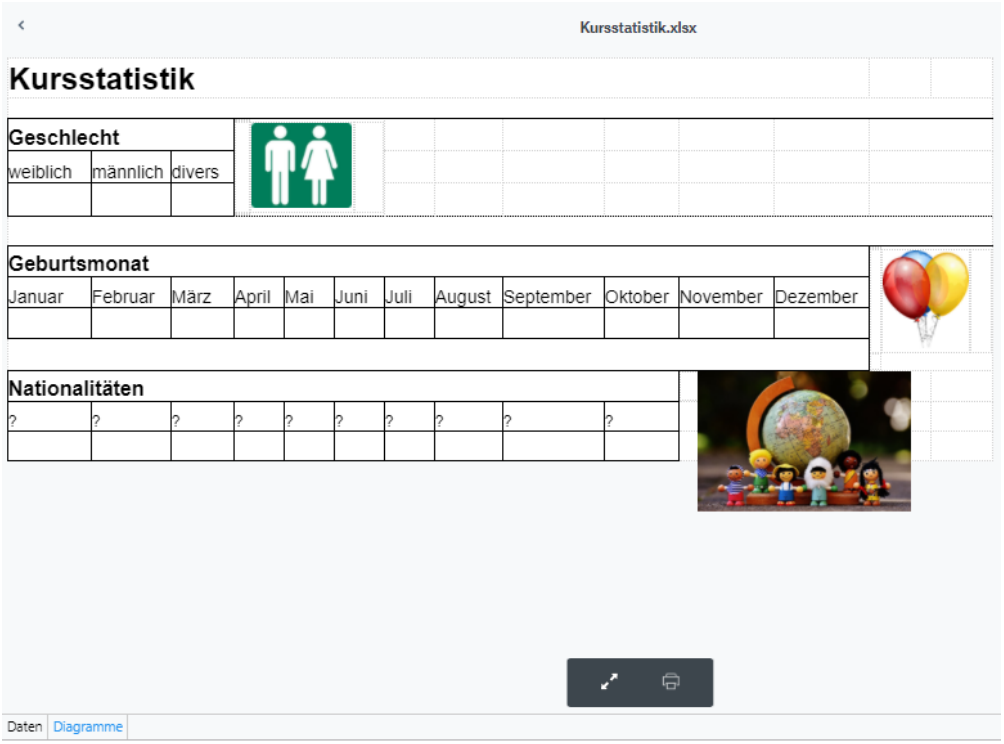
Präsenzphase

5. Aufgabe Kursstatistik

Die Kursleiterin/Der Kursleiter zeigt den Kursteilnehmer*innen wie man Diagramme generiert und stellt ihnen das Excel Dokument *Kursstatstik.xlsx* zur Verfügung (z.B. Versand über E-Mail, Hochladen auf eine Plattform wie etwa www.lms.at, etc.) (Kompetenz 4.3.2/Stufe 3).

Die Kursteilnehmer*innen sammeln gemeinsam Daten zu ihrem Kurs (z.B. Geburtsmonat, Nationalität) und können das vorhandene Dokument um weitere Elemente erweitern (z.B. Wohnort, etc.) (Kompetenzen 1.4.2/Stufe 1+2, 4.1.1/Stufe 1+4, 4.1.2/Stufe 1, 4.3.5/Stufe 4, 4.4.1/Stufe 2-4 und 4.4.3/Stufe 1).

Im Anschluss werden die Ergebnisse (Diagramme) gemeinsam betrachtet und analysiert (Kompetenzen 3.4.2/Stufe 1-4).



Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.2), *Sprechen* (1.3.4), *Schreiben* (1.4.2)

Mathematische Kompetenzen

Mathematische Denkprozesse (3.1.1),
Arbeiten mit Zahlen (3.2.2, 3.2.3),
Arbeiten mit Variablen, Modellen, Statistik (3.4.2)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1),
Kommunikation und Zusammenarbeit (4.3.2, 4.3.5),
Kreation digitaler Inhalte (4.4.1, 4.4.3)

23. König der Mathematik Junior

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
		✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *König der Mathematik Junior* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und starten diese.

2. Einführung

Die Kursleiterin/Der Kursleiter erklärt kurz die Bedienung der App (nahezu selbsterklärend) (Kompetenz 1.1.2/Stufe 3).

Selbststudium

3. Übung

Die Kursteilnehmer*innen üben mit der App *König der Mathematik Junior* Inhalte, die parallel im Kurs durchgenommen werden (Kompetenzen 1.1.2/Stufe 3, 1.2.1/Stufe 1, 1.2.2/Stufe 1, 3.2.1/Stufe 1 und 3.2.3/Stufe 1).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.2), *Lesen* (1.2.1, 1.2.2)

Mathematische Kompetenzen

Arbeiten mit Zahlen und Maßen (3.2.1, 3.2.3)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.2)

24. Mathematik Übungen

Notwendiges Gerät

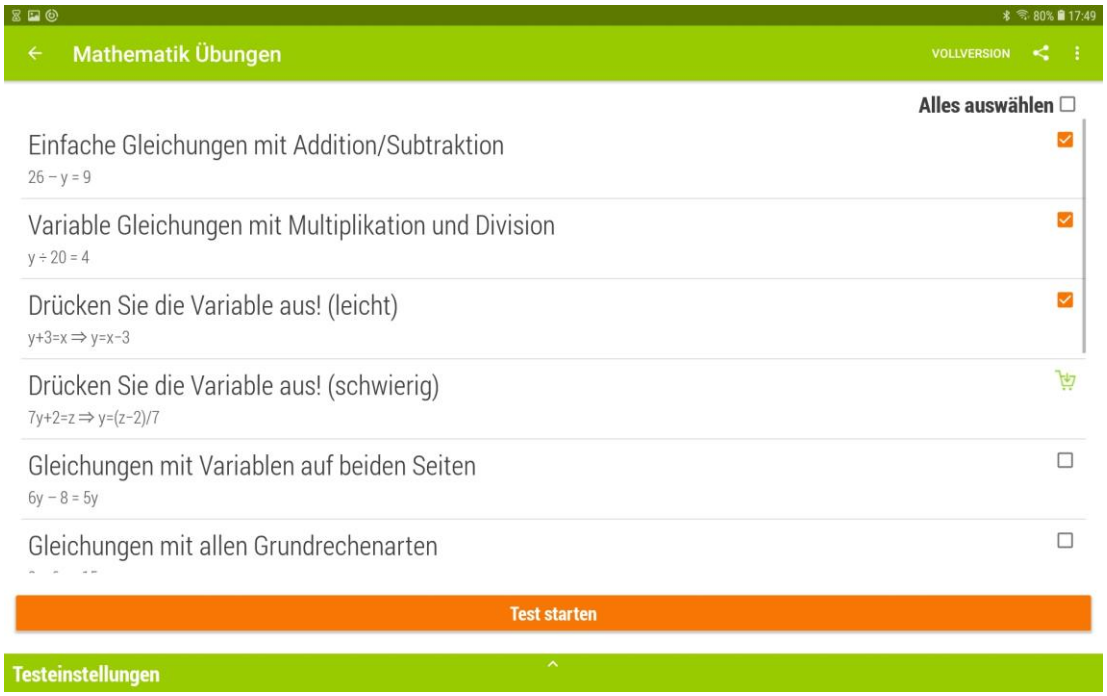
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
		✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Mathematik Übungen* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und starten diese.



Präsenzphase	**2. Einführung** Die Kursleiterin/Der Kursleiter erklärt kurz die Bedienung der App (nahezu selbsterklärend) (Kompetenz 1.1.2/Stufe 3).
Selbststudium	**3. Übung** Die Kursteilnehmer*innen üben mit der App *Mathematik Übungen* Inhalte, die parallel im Kurs durchgenommen werden (Kompetenzen 1.1.2/Stufe 3, 1.2.1/Stufe 1, 1.2.2/Stufe 1, 3.1.1/Stufe 1-4, 3.2.1/Stufe 1-4, 3.2.2/Stufe 2-4, 3.2.3/Stufe 1-4, 3.2.4/Stufe 1-4, 3.2.5/Stufe 1-3, 3.3.1/Stufe 1-4, 3.3.2/Stufe 1 und 3.4.1/Stufe 2-4).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.2), *Lesen* (1.2.1, 1.2.2)

Mathematische Kompetenzen

Mathematische Denkprozesse (3.1.1),
Arbeiten mit Zahlen und Maßen (3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 3.2.4, 3.2.5),
Arbeiten mit Figuren und Körpern (3.3.1, 3.3.2),
Arbeiten mit Variablen, Modellen, Statistik (3.4.1)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.2)

25. Rechner

Notwendiges Gerät

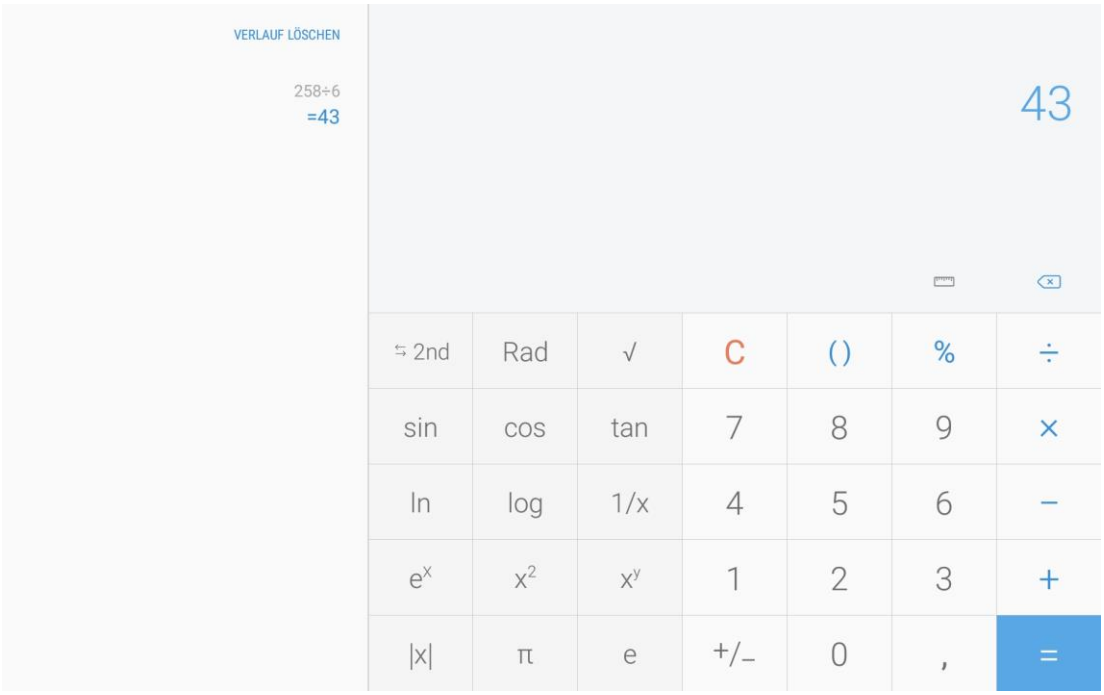
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App öffnen

Die Kursteilnehmer*innen öffnen die App *Rechner* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2).



2. Einführung

Die Kursleiterin/Der Kursleiter erklärt kurz die Bedienung der App (nahezu selbsterklärend) (Kompetenz 1.1.2/Stufe 3).

Selbststudium

3. Selbstständiger Einsatz

Die Kursteilnehmer*innen setzen das Programm *Rechner* selbstständig bei Bedarf ein (Kompetenz 3.2.3/Stufe 3+4).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.2)

Mathematische Kompetenzen

Arbeiten mit Zahlen und Maßen (3.2.3)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.2)

IV. Digitale Kompetenzen

26. Pixabay

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

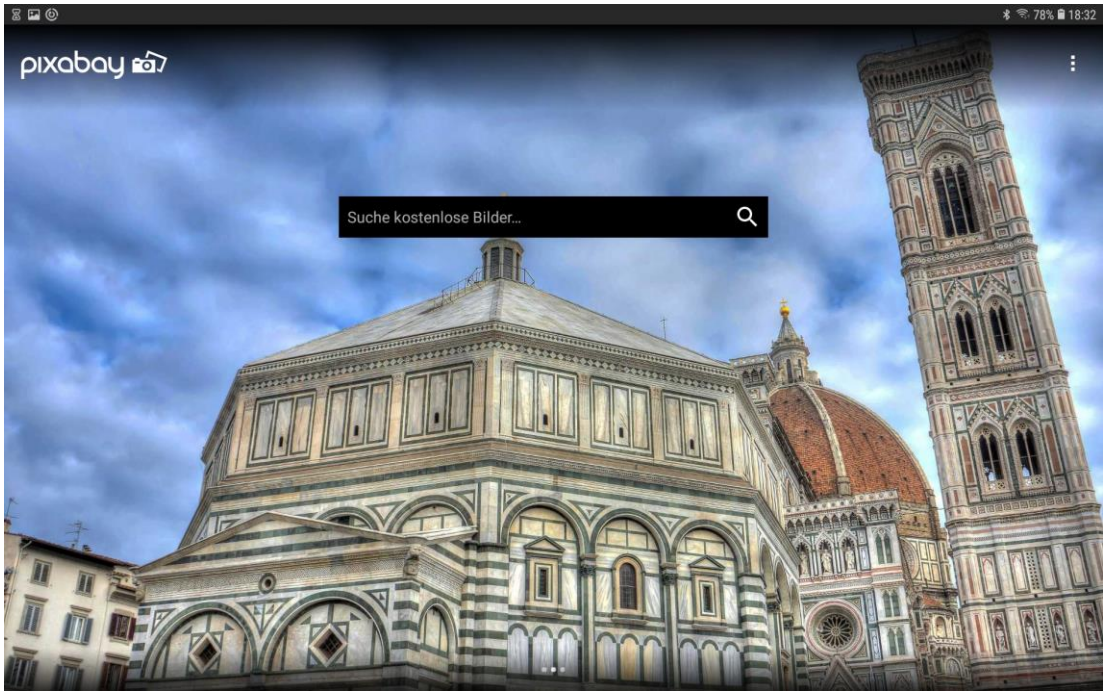
1. Urheberrecht einführen

Die Kursleiterin/Der Kursleiter führt das Thema Urheberrecht ein (Material dazu gibt es z.B. auf https://www.saferinternet.at/themen/urheberrechte/ oder ein Einstiegsvideo auf https://www.youtube.com/watch?v=P3hFho5dtC0) (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3+4, 1.2.2/Stufe 3, 4.1.1/Stufe 3, 4.4.2/Stufe 2-4, 4.5.2/Stufe 2, 4.6.3/Stufe 3 und 4.6.4/Stufe 3).

Pixabay wird als eine Plattform von lizenzfreien Bildern vorgestellt.

2. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Pixabay* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website https://pixabay.com/de/ auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



Selbststudium	**3. App verwenden** Die Kursteilnehmer*innen durchstöbern *Pixabay* nach nutzbaren Bildern (z.B. für eine Präsentation, ein Referat, etc.) und setzen die Plattform nach Bedarf ein (Kompetenzen 4.1.2/Stufe 1+2, 4.2.1/Stufe 1-4, 4.4.1/Stufe 2-4, 4.4.2/Stufe 2-4).
Präsenzphase	**4. Wiederholung Urheberrecht** Die Kursteilnehmer*innen diskutieren und wiederholen im Kurs die wichtigsten Eckpunkte des Urheberrechtes (z.B. in Gruppenarbeiten zu bestimmten Themen Plakate erstellen) (Kompetenzen 1.3.1/Stufe 2-4, 1.3.2/Stufe 4, 1.3.3/Stufe 3, 1.3.4/Stufe 2, 1.4.2/Stufe 2+3, 4.4.1/Stufe 2-4, 4.4.2/Stufe 2-4, 4.5.2/Stufe 2 und 4.5.3/Stufe 1-3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.1), *Lesen* (1.2.2),
Sprechen (1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4), *Scheiben* (1.4.3)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1),
Kreation digitaler Inhalte (4.4.1, 4.4.2),
Sicherheit (4.5.2, 4.5.3),
Problemlösen und Weiterlernen (4.6.3, 4.6.4)

27. Screen Time
(alternativ Einstellung Digital Wellbeing ab Android 9 Ple)

Notwendiges Gerät

PC	Laptop	Tablet	Smartphone
		✓	✓

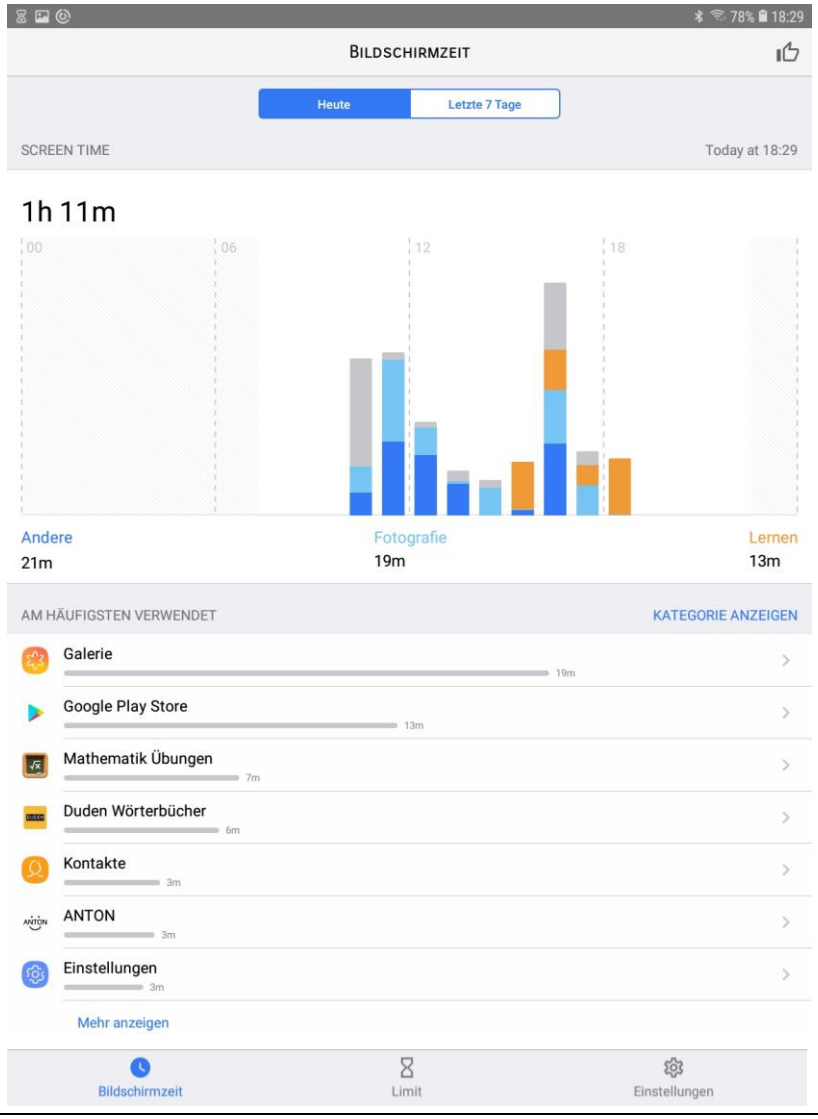
Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase	**1. Einführung ins Thema gesunder Umgang mit digitalen Geräten** Die Kursleiterin/Der Kursleiter spricht mit den Kursteilnehmer*innen über ihre Nutzung von digitalen Geräten (wie oft wird das Smartphone verwendet, was für Inhalte werden abgerufen, wie sieht es mit gesundheitlichen Aspekten aus, etc.) (Kompetenzen 1.1.1/Stufe 3+4 und 4.5.3/Stufe 1-3). Im Anschluss können Artikel zu diesem Thema gelesen werden (z.B. https://www.pcwelt.de/ratgeber/Gesundheitliche-Risiken-durch-mobile-Geraete-vermeiden-4639984.html) und diskutiert werden (Kompetenzen 1.2.2/Stufe 3 und 4.5.3/Stufe 1-3).

Präsenzphase

2. App installieren oder Einstellungen öffnen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Screen Time* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) oder öffnen die *Menü-Einstellungen* und gehen zur Registerkarte *Digital Wellbeing (Digitales Wohlbefinden)*, sofern sie ein Smartphone/Tablet mit dem Betriebssystem Android 9 Pie (oder neuer) besitzen.



Selbststudium

3. Nutzungsverhalten protokollieren

Die Kursteilnehmer*innen protokollieren für einen definierten Zeitraum (z.B. eine Woche) ihr Nutzungsverhalten am Smartphone/Tablet (Kompetenzen 1.4.3/Stufe 2+3, 4.1.1/Stufe 1+2, 4.1.2/Stufe 1+2 und 4.5.3/Stufe 1-3).

Präsenzphase

4. Nutzungsverhalten reflektieren

Die Kursteilnehmer*innen berichten kurz von ihren Erfahrungen und reflektieren gemeinsam das Thema Gesundheit und Smartphone/Tablet (Kompetenzen 1.3.1/Stufe 2-4, 1.3.2/Stufe 4, 1.3.3/Stufe 3, 1.3.4/Stufe 2 und 4.5.3/Stufe 1-3).

Abgedeckte Kompetenzen

Kompetenzen in der deutschen Sprache

Hören (1.1.1), *Lesen* (1.2.2),
Sprechen (1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4), *Scheiben* (1.4.3)

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Sicherheit (4.5.3)

V. Grundlegende Kompetenzen in einer weiteren Sprache

28. Duolingo

Notwendiges Gerät

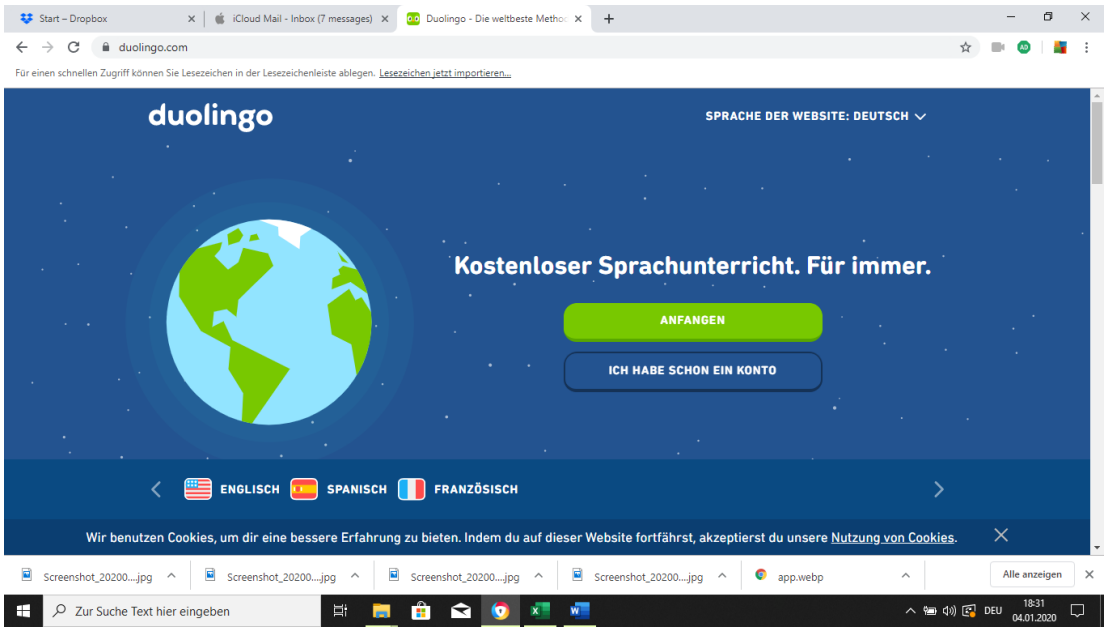
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren bzw. auf Plattform zugreifen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Duolingo* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website https://www.duolingo.com/ auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



2. Registrieren und Einstufungstest

Die Kursteilnehmer*innen registrieren sich auf *Duolingo* und machen einen Einstufungstest für die Sprache Englisch (gegebenfalls können sie als Hilfssprache ihre eigene Muttersprache auswählen) (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1, 4.1.2/Stufe 1, 4.6.3/ Stufe 3, 5.1.1/Stufe 1-4, 5.1.2/Stufe 1-4, 5.2.1/Stufe 1-4, 5.2.2/Stufe 1-4, 5.3.1/Stufe 1, 5.3.2/Stufe 1-4, 5.3.3/Stufe 1-3 und 5.3.4/Stufe 1-4).
Die Kursteilnehmer*innen lernen so ein Tool kennen um sich selbstständig eine neue Sprache anzueignen (Kompetenz 4.6.4/Stufe 3).

Selbststudium	**3. Eigenständiges Weiterarbeiten an der Sprache** Nach dem Einstufungstest können die Kursteilnehmer*innen in ihrem individuellen Lerntempo, aufbauend auf ihr persönliches Sprachniveau und begleitend zum Kurs, weiterlernen (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1, 4.1.2/Stufe 1, 4.6.3/ Stufe 3, 4.6.4/Stufe 3, 5.1.1/Stufe 1-4, 5.1.2/Stufe 1-4, 5.2.1/Stufe 1-4, 5.2.2/Stufe 1-4, 5.3.1/Stufe 1, 5.3.2/Stufe 1-4, 5.3.3/Stufe 1-3 und 5.3.4/Stufe 1-4).

Abgedeckte Kompetenzen

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1),
Problemlösen und Weiterlernen (4.6.3, 4.6.4)

Grundlegende Kompetenzen in einer weiteren Sprache

Hören (5.1.1, 5.1.2), *Lesen* (5.2.1, 5.2.2),
Sprechen (5.3.1, 5.3.2, 5.3.3, 5.3.4)

29. Google Translate

Notwendiges Gerät

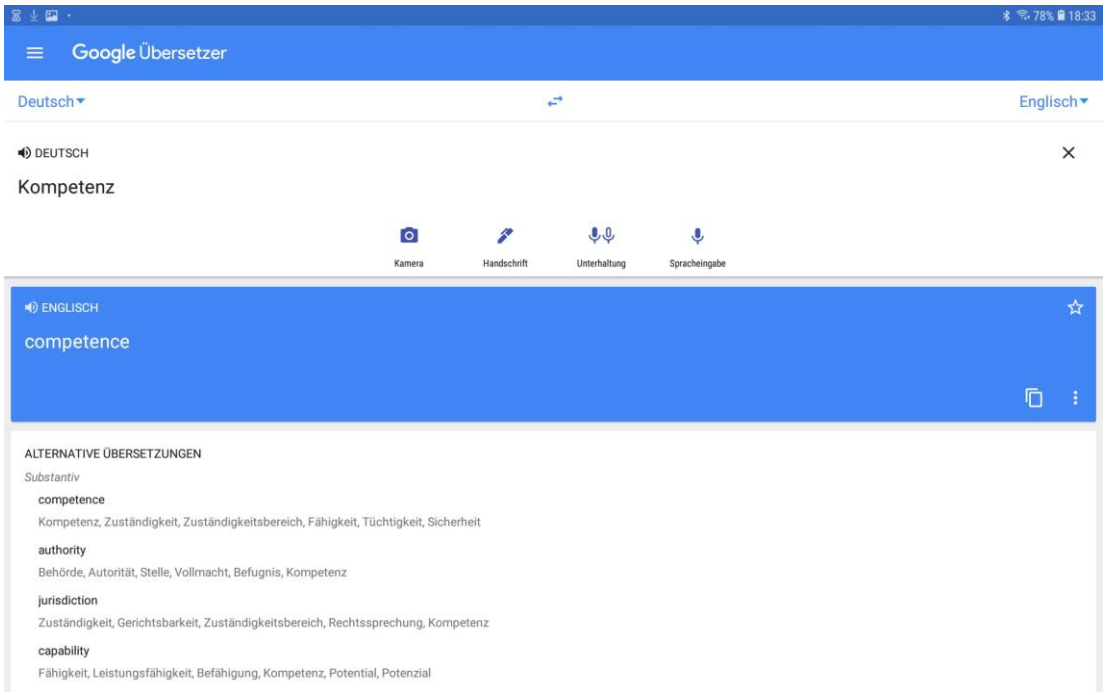
PC	Laptop	Tablet	Smartphone
✓	✓	✓	✓

Beispielhafter Einsatz

Präsenzphase

1. App installieren bzw. Website öffnen

Die Kursteilnehmer*innen installieren die App *Google Translate* (Kompetenz 4.1.2/Stufe 1+2) und verwenden die App, oder rufen die Inhalte über die Website https://translate.google.com/ auf (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2 und 4.2.1/Stufe 1+2+3).



2. App/Website verwenden

Gemeinsam werden verschiedene Beispiele übersetzt (in die Muttersprache der Kursteilnehmer*innen) und reflektiert → Ergebnis sollte die Erkenntnis bringen, dass Übersetzer ein hilfreiches Werkzeug sind, jedoch von Menschen programmiert und deshalb auch fehleranfällig. Deshalb sollten Übersetzungen nicht unreflektiert übernommen werden (z.B. ganze Aufsätze in den Google Übersetzer einfügen und die entstandene Übersetzung verwenden) (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2, 4.1.2/Stufe 1+2, 4.2.2/Stufe 1+3, 4.6.3/ Stufe 3, 5.2.1/Stufe 1 und 5.2.2/Stufe 1).

Selbststudium	**3. App/Website eigenständig verwenden** Die Kursteilnehmer*innen verwenden das Übersetzungstool eigenständig für ihren Gebrauch (Kompetenzen 4.1.1/Stufe 1+2, 4.1.2/Stufe 1+2, 4.2.2/Stufe 1+3, 4.6.3/ Stufe 3, 5.2.1/Stufe 1 und 5.2.2/Stufe 1).

Abgedeckte Kompetenzen

Digitale Kompetenzen

Grundlagen und Zugang (4.1.1, 4.1.2),
Umgang mit Informationen und Daten (4.2.1, 4.2.2),
Problemlösen und Weiterlernen (4.6.3)

Grundlegende Kompetenzen in einer weiteren Sprache

Hören (5.1.1, 5.1.2), *Lesen* (5.2.1, 5.2.2)

Kompetenzbereiche mit Verweisen auf Umsetzungsbeispiele

1. Kompetenzen in der deutschen Sprache (Sprechen, Lesen, Schreiben)		
1.1. Hören	1.1.1.	Einem Gespräch, einer Erzählung folgen *Beispiel 1, 7, 11, 12, 17, 20, 26, 27*
	1.1.2.	Mündliche Informationen verstehen *Beispiel 1, 7, 8, 11, 12, 17, 20, 22, 23, 24, 25*
1.2. Lesen	1.2.1.	Den Sinn geschriebener Wörter, Sätze, Texte erfassen *Beispiel 3, 7, 8, 10, 13, 20, 23, 24*
	1.2.2.	Schriftliche Informationen verstehen *Beispiel 4, 5, 7, 8, 9, 10, 13, 15, 20, 23, 24, 26, 27*
1.3. Sprechen	1.3.1.	Dinge beschreiben und Gedanken ausdrücken *Beispiel 4, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 20, 26, 27*
	1.3.2.	Sach- und situationsadäquat interagieren *Beispiel 5, 6, 12, 13, 20, 26, 27*
	1.3.3.	Anliegen vorbringen und Meinungen äußern *Beispiel 2, 4, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 20, 26, 27*
	1.3.4.	Informationen austauschen *Beispiel 2, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 20, 22, 26, 27*
1.4. Schreiben	1.4.1.	Sich schriftlich (sach- und situationsadäquat) ausdrücken *Beispiel 4, 5, 7, 8, 10, 12, 15*
	1.4.2.	Informationen mitteilen und schriftliche Angaben machen *Beispiel 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 22*
	1.4.3.	Aufzeichnungen führen *Beispiel 2, 8, 9, 13, 14, 17, 26, 27*
2. Alphabetisierung		
2.1. Lesen	2.1.1.	Buchstaben, Wörter, Sätze und Texte verstehen *Beispiel 18, 20, 21*
2.2. Schreiben	2.2.1.	Buchstaben, Wörter, Sätze und Texte schreiben *Beispiel 18, 19, 20*

3. Mathematische Kompetenzen		
3.1. Mathematische Denkprozesse	3.1.1.	Allgemeine mathematische Kompetenz aufweisen *Beispiel 22, 24*
3.2. Arbeiten mit Zahlen und Maßen	3.2.1.	Zahlendarstellungen und -beziehungen verstehen *Beispiel 14, 23, 24*
	3.2.2.	Zahlen runden und Anzahlen schätzen *Beispiel 22, 24*
	3.2.3.	Mündliches und schriftliches Rechnen beherrschen *Beispiel 22, 23, 24, 25*
	3.2.4.	Größenvorstellungen besitzen und Einheiten kennen *Beispiel 24*
	3.2.5.	Größen messen, schätzen, berechnen *Beispiel 24*
3.3. Arbeiten mit Figuren und Körpern	3.3.1.	Geometrische Figuren und deren Beziehungen erkennen und darstellen *Beispiel 24*
	3.3.2.	Umfang, Flächeninhalt, Oberfläche, Rauminhalt ermitteln *Beispiel 24*
3.4. Arbeiten mit Variablen, Modellen, Statistik	3.4.1.	Terme und Gleichungen lösen *Beispiel 24*
	3.4.2.	Mit Modellen und statistischen Daten umgehen *Beispiel 14, 22*
4. Digitale Kompetenzen		
4.1. Grundlagen und Zugang	4.1.1.	Konzepte der Digitalisierung verstehen *Beispiel 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 26, 27, 28, 29*
	4.1.2.	Digitale Geräte bedienen *Beispiel 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29*
4.2. Umgang mit Informationen und Daten	4.2.1.	Daten, Informationen und digitale Inhalte recherchieren, suchen und filtern *Beispiel 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 26, 28, 29*
	4.2.2.	Daten, Informationen und digitale Inhalte kritisch bewerten und interpretieren *Beispiel 7, 10, 11, 29*
	4.2.3.	Daten, Informationen und digitale Inhalte verwalten *Beispiel 9*

4.3. Kommunikation und Zusammenarbeit	4.3.1. Mithilfe digitaler Technologien kommunizieren *Beispiel 2, 3, 4, 6, 9, 10, 15*
	4.3.2. Mithilfe digitaler Technologien Daten und Informationen teilen und zusammenarbeiten *Beispiel 2, 3, 4, 9, 15, 22*
	4.3.3. Digitale Technologien für die gesellschaftliche Teilhabe nutzen *Beispiel 4*
	4.3.4. Digitale Technologien für Geschäfte und Behördenwege nutzen *Beispiel 16*
	4.3.5. Angemessene Ausdrucksformen verwenden *Beispiel 4, 15, 16, 22*
	4.3.6. Die digitale Identität gestalten *Beispiel 3*
4.4. Kreation digitaler Inhalte	4.4.1. Digitale Inhalte entwickeln *Beispiel 6, 8, 12, 22, 26*
	4.4.2. Werknutzungsrechte und Lizenzen *Beispiel 4, 12, 15, 26*
	4.4.3. Programmieren und Abläufe automatisieren *Beispiel 22*
4.5. Sicherheit	4.5.1. Geräte schützen *Beispiel 1*
	4.5.2. Personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen *Beispiel 1, 26*
	4.5.3. Gesundheit und Wohlbefinden schützen *Beispiel 4, 15, 26, 27*
	4.5.4. Konsument/innenrechte wahren und sich vor Betrug schützen *Beispiel 16*
4.6. Problemlösen und Weiterlernen	4.6.1. Technische Probleme lösen *Beispiel 1, 3, 15*
	4.6.2. Bedürfnisse und technologische Antworten darauf erkennen *Beispiel 1, 15*
	4.6.3. Kreativ mit digitalen Technologien umgehen *Beispiel 1, 17, 26, 28, 29*
	4.6.4. Digitale Kompetenzlücken erkennen *Beispiel 1, 17, 26, 28*

5. Grundlegende Kompetenzen in einer weiteren Sprache (Sprechen, Lesen, Schreiben)	
5.1. Hören	5.1.1. Einem Gespräch, einer Erzählung folgen *Beispiel 6, 17, 28, 29*
	5.1.2. Mündliche Informationen verstehen *Beispiel 6, 17, 28, 29*
5.2. Lesen	5.2.1. Den Sinn geschriebener Wörter, Sätze, Texte erfassen *Beispiel 28, 29*
	5.2.2. Schriftliche Informationen verstehen *Beispiel 28, 29*
5.3. Sprechen	5.3.1. Dinge beschreiben und Gedanken ausdrücken *Beispiel 6, 28*
	5.3.2. Sach- und situationsadäquat interagieren *Beispiel 6, 28*
	5.3.3. Anliegen vorbringen und Meinungen äußern *Beispiel 6, 28*
	5.3.4. Informationen austauschen *Beispiel 6, 28*