Digitale Grundbildung 3. Klasse

Chronologie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Thema | UE | Output | Was wird benötigt? |
| 1. Wie werden wir organisiert sein?
	1. Digital organisiert
	2. Lernplattform
	3. Betriebssystem anpassen
 | 1 |  |  |
| 1. Grundlagen
	1. Wie funktioniert Cloud-Computing?
	2. Wie funktioniert Datensicherheit?
	3. Wie funktioniert Technik im Alltag?
 | 3 |  |  |
| 1. Recherchieren
	1. Suchergebnisse verwalten
	2. Wikipedia
	3. Quellen bewerten
 | 2 |  |  |
| 1. Digitale Gesellschaft
	1. Digitale Identitäten
	2. Internet und Beruf
	3. Phänomene in Massenmedien
 | 3 |  |  |
| 1. Künstliche Intelligenz
	1. Anfänge
	2. Anwendungsgebiete
 | 2 |  |  |
| 1. Barrierefreiheit
 | 2 |  |  |
| 1. Sicherheit im Netz
	1. Cybermobbing
	2. Cybergrooming
	3. Passwortschutz
	4. Identitätsdiebstahl
 | 4 |  |  |
| 1. Information
	1. Misinformation / Disinformation
	2. Big Data
	3. Trolls und Bots
	4. Propaganda
 | 3 |  |  |
| 1. Sicherheit am Gerät
	1. Schadsoftware / Malware
 | 1 |  |  |
| 1. Digitale Phänomene
	1. Technische Trends
	2. Ökologie und Technik
 | 2 |  |  |
| 1. Datenanalyse
	1. Muster erkennen
	2. Ergebnisse auswerten
	3. Prognosen erstellen
 | 3 |  |  |
| 1. Programmieren
	1. Computational Thinking umsetzen
	2. Eigene Programme
 | 4 |  |  |
| 1. Gestaltung
	1. Filme
	2. Präsentationen
 | 2 |  |  |
| 1. Tastaturtraining
 | (Jahresprojekt) |  |  |

32 Stunden

Version 1

11.08.2022