

„Digitale Welten“

Was Sie erwartet

Die JÖ-Lernwelt rund um das Thema „Digitale Welten“ ist Teil unseres Leseförderprogramms, welches die Leseförderkompetenz der Schülerinnen und Schüler auf unterhaltsame und lehrreiche Art stärken soll. Das Leseförderkonzept beruht auf dem lesedidaktischen Konzept von JÖ und umfasst die drei Säulen „Lesen trainieren“, „Lesen fördern“ und „Zugang zu Sprache und Literatur vermitteln“.

Die Lernwelt widmet sich dem Thema „Digitale Welten“ und ist in kleinere Lernmodule (Missionen) unterteilt. Zur Stärkung der Lese-, Schreib- und Hörkompetenz der Schülerinnen und Schüler werden die Informationen als geschriebene Texte, Audiodateien oder in Form von Infografiken präsentiert. Die Lernenden setzen sich mit dem Inhalt auseinander, entnehmen selektiv Informationen und überprüfen ihren Lernfortschritt anhand verschiedener Aufgaben. Manche Module regen dazu an, Texte laut vorzulesen oder eigene Texte zu erstellen.



Je nach Verfügbarkeit der digitalen Endgeräte können Aufgaben in Einzel- oder Partner- oder Gruppenarbeit gelöst werden. Insbesondere produktionsorientierte Aufgaben bieten sich für Partner- oder Gruppenarbeiten an.

Daneben trainieren die Lernenden bei der Bearbeitung der einzelnen Module auch den Umgang mit dem Computer bzw. Tablet. Insgesamt bietet die Lernwelt von JÖ eine ansprechende und effektive Möglichkeit, digitale Grundbildung zu fördern.

Aufbau und Inhalte

Modul 1:



Digitale Auszeit

Wie Geräte-Fasten dein Leben verändern kann

Modul 2:

Smart Homes

Moderne Technologien machen das Leben daheim einfacher und bequemer

Modul 3:

Selbstfahrende Autos

Schöne neue Autowelt – was die Auto-piloten besser machen als wir Menschen

Modul 4:

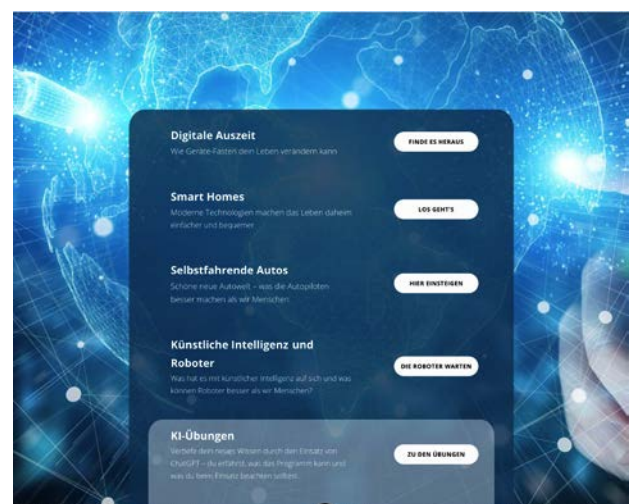
Künstliche Intelligenz und Roboter

Was hat es mit künstlicher Intelligenz auf sich und was können Roboter besser als Menschen

Modul 5:

KI-Übungen

Was ist ChatGpt? Vertiefung und Erweiterung der einzelnen Module 1–4 mit KI Aufgaben.



Umfang: Für die Module 1, und 3 sollte die Lehrkraft eine Bearbeitungszeit von mindestens 45 Minuten einplanen, je nachdem wie intensiv in der Klasse diskutiert werden kann auch länger. Das Modul 4 sollte mit 90 Minuten veranschlagt werden, damit die Seh-Hörverstehensaufgaben und Hörverstehensaufgaben je nach Leistungsstand der Klasse oder Heterogenität so oft angehört werden können, bis ein selbstständiges Lösen der Aufgaben möglich ist.

Hinweise für den Einsatz der digitalen Lernwelt im Unterricht

Bei der Erarbeitung der Module sollte die Lehrkraft Folgendes beachten:

- Die Module werden **online über den Browser** abgerufen. Die Installation einer speziellen Software ist nicht notwendig, eine stabile Internetverbindung ist aber Voraussetzung für die Bearbeitung der Einheiten. Sie können von allen internetfähigen Endgeräten bearbeitet werden – sowohl in der Schule als auch als Hausaufgabe. Dabei ist allerdings zu beachten, dass der Lernfortschritt online nicht gespeichert werden kann.
- Hinweis zur Navigation: Bei der Rückkehr zur Übersicht oder der Verwendung des Navigationsbuttons des Browsers „Zurück zur letzten Seite“ wird das Modul verlassen und die Arbeitsergebnisse werden zurückgesetzt!
- Die Module können der Reihe nach oder auch einzeln bearbeitet werden. Sie sind in sich abgeschlossen und eignen sich daher gut für die Stationsarbeit oder einen Lernzirkel. Obwohl eine rein digitale Bearbeitung möglich ist, bietet es sich an, das Online-Angebot mit analogen Aufgaben zu ergänzen, um insbesondere die Schreibkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu fördern.
- In einigen Modulen sind Audiodateien bzw. ein Video integriert, die das genaue Zuhören fördern sollen. Damit die Lernenden sich nicht gegenseitig stören, ist die Verwendung von Kopfhörern empfehlenswert.
- Bitte das Tablet im Querformat verwenden.

Didaktische Hinweise

- Für eigene Schreibaufgaben benötigen die Schülerinnen und Schüler entweder Papier, Kärtchen, Plakate und Stifte oder ein digitales Endgerät mit einem Textverarbeitungsprogramm.
- Bei der Bearbeitung der Multiple-Choice-Aufgaben ist zu beachten, dass es mitunter mehrere richtige Lösungen gibt. Erst wenn alle richtigen Lösungen markiert werden, gilt die Antwort als „richtig“.
- Bei der Arbeit mit KI-Tools ist darauf zu achten, dass die entsprechende Software für den Unterricht geeignet und zugelassen ist. Die Lernenden sollten unbedingt darauf hingewiesen werden, keine persönlichen Daten preiszugeben.

Kompetenzen

Kompetenzorientierung hat sich als zentrales didaktisches Paradigma für die Gestaltung von Lernprozessen etabliert. Hier finden Sie einen Überblick, welche Kompetenzen die Schülerinnen und Schüler zur Bewältigung der Missionen trainieren.

Kapitel	Thema: Digitale Auszeit	Kompetenzen
Modul 1 	Wie Geräte-Fasten dein Leben verändert FOMO und JOMO verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Leseverstehen • Informationen aus einem Text entnehmen • einen Text/Bericht verfassen • Informationen auswerten und zusammenfassen • mit einer/ Mitschüler*in diskutieren • eine Tabelle erstellen und Ziele und Maßnahmen formulieren
Modul 2	Smart Homes Moderne Technologien machen das Leben daheim einfacher und bequemer	<ul style="list-style-type: none"> • Leseverstehen • Informationen sammeln und festhalten • wesentliche Vor- und Nachteile verstehen und aufwiegen • Zukunftsszenarien auf der gegenwärtigen Situation entwickeln • Präsentieren eigener Ideen • Meinungen vertreten und argumentativ unterstützen
Modul 3	Selbstfahrende Autos Schöne neue Autowelt – was die Autopiloten besser machen als wir Menschen	<ul style="list-style-type: none"> • Leseverstehen • Hörverstehen • Informationen sammeln und auswerten • eine Internetrecherche durchführen • einen Text verfassen • mit Mitschülern diskutieren • Die eigene Meinung präsentieren, vertreten und argumentativ unterstützen • Zukunftsszenarien entwickeln
Modul 4	Künstliche Intelligenz und Roboter Was hat es mit künstlicher Intelligenz auf sich und was können Roboter besser als Menschen	<ul style="list-style-type: none"> • Leseverstehen • Seh- und Hörverstehen • Informationen aus einem Text entnehmen • Informationen aus einem Audiofeature entnehmen • Informationen zuordnen • Text verfassen und vortragen
Modul 5	KI Aufgaben Grundlagen KI- Aufgaben zu Smart Homes, selbstfahrenden Autos und Robotern	<ul style="list-style-type: none"> • Leseverstehen • ChatGPT verstehen: was ist künstliche Intelligenz • Funktionsweise von LLMs und datenbasierten KIs verstehen • Prompts /Arbeitsaufforderungen formulieren und testen und neuformulieren • Informationen, die ein KI Tool liefert, sammeln, verstehen, auswerten. • Ergebnisse überprüfen und evtl. hinterfragen • Zukunftsszenarien entwickeln • sich mit Mitschülerinnen und Mitschülern austauschen/diskutieren • kollaborativ Aufgabenstellungen entwickeln und verbessern • Texte/Ergebnisse zusammenfassen und präsentieren • Bilder mit KI erstellen, beschreiben und präsentieren • Meinungen formulieren und argumentativ untermauern

Gewinnspiel: Schnitzeljagd

Die Schnitzeljagd ist ein Preisrätsel von JUNGÖSTERREICH, bei dem die Lernenden aufgefordert sind, ihr Wissen spielerisch anzuwenden, um die Lösung eines Rätsels gemeinsam zu erarbeiten. Sie benötigen dafür **4 verschiedene Arbeitsblätter** und ein **Lösungsblatt**, auf dem das Lösungswort eingetragen wird.

Module: Die Schnitzeljagd besteht aus vier Modulen, die jeweils unterschiedliche Aufgaben und Fragestellungen enthalten. Jedes Modul trägt zur finalen Lösung des Rätsels bei. Wenn Zeit ist, können die Schülerinnen und Schüler vorab alle vier Module selbstständig bearbeiten, bevor sie mit der Gruppenarbeit beginnen.

Gruppeneinteilung: Teilen Sie die Klasse in vier kleinere Gruppen auf. Jede Gruppe ist für die Bearbeitung eines bestimmten Moduls verantwortlich und erhält ein entsprechendes Arbeitsblatt. Dies ermöglicht es den Lernenden, sich intensiv mit einem Teilbereich des Gesamtthemas auseinanderzusetzen.

Lösungsprozess: Nachdem alle Gruppen ihre jeweiligen Module bearbeitet haben, kommen sie zusammen, um die gesammelten Buchstaben zu kombinieren und das Lösungswort zu entschlüsseln. Das Lösungswort wird am Lösungsblatt eingetragen.

Teilnahme am Gewinnspiel:

Nachdem Ihre Schülerinnen und Schüler das Lösungswort gefunden haben, senden Sie dieses bitte bis zum 31.05.2025 per E-Mail mit dem Betreff „Schnitzeljagd digitale Welten“ an gewinnspiel@myjoe.at. Geben Sie in der E-Mail bitte die Klasse und die Kontaktdaten Ihrer Schule an, um die Teilnahme zu bestätigen.