SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LISA)

DIGITALASSISTENZ SACHSEN-ANHALT

MEDIENPÄDAGOGISCHE HINWEISE FÜR LEHRKRÄFTE

Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse, 1. Halbjahr

www.digitalassistenz.schule

digital assistenz
SACHSEN-ANHALT

ÜBERBLICK ZUM MOODLE-KURS 2

1 KOMPETENZEN: KMK-STRATEGIE &
RAHMENLEHRPLAN „LERNEN IN DER DIGITALEN WELT“ 3

2 INSTALLATION & EINRICHTUNG IM SCHUL-MOODLE 5

3 INHALT & ZEITLICHER AUFWAND 8

4 KURSNAVIGATION, ABSCHLUSSBEDINUNGEN & BESONDERE ELEMENTE 9

5 DIE ABSCHNITTE IM DETAIL 16

6 ABBILDUNGSVERZEICHNIS 21

ÜBERBLICK ZUM MOODLE-KURS

Der vorliegende Moodle-Kurs wurde speziell für das Fach „Lernen in der digitalen Welt“ und für die 5. Jahrgangsstufe im 1. Halbjahr entwickelt und im August 2025 veröffentlicht. Ziel ist es, Lehrkräften eine strukturierte und interaktive Lernumgebung bereitzustellen, die einerseits auf die Bedürfnisse und Interessen der Altersgruppe (Lebensweltorientierung), andererseits auch auf die fachlichen Anforderungen des Rahmenlehrplans (Lehrplanorientierung) zugeschnitten ist. Der modular aufgebaute Kurs eignet sich sowohl für den Präsenzunterricht als auch für selbstständiges Lernen im Blended-Learning- oder Distanzformat. Die Inhalte sind in übersichtliche Abschnitte gegliedert, die verschiedene Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien fördern. Neben klassischen Materialien wie Texten, Bildern und Videos kommen interaktive Aufgaben, Gamification und Elemente des Storytelling zum Einsatz, um Motivation und Engagement zu steigern. Abschlusstests und Selbstüberprüfungen unterstützen die individuelle Förderung. Der Kurs ist flexibel anpassbar und kann je nach Bedarf erweitert, gekürzt oder differenziert eingesetzt werden.

EIN SPANNENDER FALL FÜR DIE PIXELDETEKTIVE

Im Selbstlernkurs unterstützen die Lernenden die „Pixeldetektive“ bei der Lösung eines Falls an einer fiktiven Schule. In vier Abschnitten – Hardware, Software, Dateien sowie Kommunizieren & Kooperieren – erwerben sie spielerisch und interaktiv grundlegendes Wissen. Die Storyline ist optional und kann bei Bedarf ausgeblendet werden. Ebenso lassen sich die Module unabhängig voneinander nutzen, sodass der Kurs flexibel an die jeweiligen Unterrichtsbedürfnisse angepasst werden kann.

Schulform: Gym (GemS, Sek)
Schuljahrgang: 5 / 1. Halbjahr
Kompetenzschwerpunkte (in Bezug auf den Rahmenlehrplan „Lernen in der digitalen Welt“, Stand 01.08.2023):

- Informatiksysteme nutzen
- Vernetztes Lernen und Dokumente in der digitalen Welt gestalten
- Mediengebrauch reflektieren
- Algorithmische Strukturen entdecken, interpretieren und formulieren
- Informationen erschließen, Wissen ausbauen und Daten schützen

1 KOMPETENZEN: KMK-STRATEGIE & RAHMENLEHRPLAN „LERNEN IN DER DIGITALEN WELT“

Der Moodle-Kurs orientiert sich an den Kompetenzbereichen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (Stand 09.11.2017) und fördert gezielt zentrale Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler. Bei der Erstellung des Kurses wurde der Rahmenlehrplan „Lernen in der digitalen Welt“ (Stand 01.08.2023) als Grundlage herangezogen, sodass die Inhalte und Aufgaben passgenau auf die dort definierten Kompetenzziele abgestimmt sind.

1.1 BEZÜGE ZUM RAHMENLEHRPLAN „LERNEN IN DER DIGITALEN WELT“

INFORMATIKSYSTEME NUTZEN

Die Lernenden erwerben grundlegende Kenntnisse im Umgang mit Hard- und Software und lernen, digitale Geräte und Anwendungen sicher und zielgerichtet einzusetzen.

VERNETZTES LERNEN UND DOKUMENTE IN DER DIGITALEN WELT GESTALTEN

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten kollaborativ, erstellen und teilen digitale Dokumente und erfahren, wie digitale Kommunikation und Zusammenarbeit funktionieren.

MEDIENGEBRAUCH REFLEKTIEREN

Der Kurs regt zur kritischen Reflexion des eigenen Medienhandelns an und thematisiert Chancen und Risiken der digitalen Welt.

ALGORITHMISCHE STRUKTUREN ENTDECKEN, INTERPRETIEREN UND FORMULIEREN

Die Lernenden setzen sich mit grundlegenden informatischen Denkweisen auseinander und lernen das EVA-Prinzip kennen.

INFORMATIONEN ERSCHLIESSEN, WISSEN AUSBAUEN UND DATEN SCHÜTZEN

Die Schülerinnen und Schüler erwerben grundlegende Kenntnisse zum Schutz personenbezogener Daten und lernen Kriterien für sichere Passwörter. Sie erfahren, dass die Softwarenutzung unterschiedlichen Bezahlmodellen unterliegt.



WICHTIGE DOKUMENTE

Rahmenlehrplan „Lernen in der digitalen Welt“ (Stand 01.08.2025)

Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 i.d.F. vom 09.11.2017)

1.2 BEZÜGE ZUR KMK-STRATEGIE „BILDUNG IN DER DIGITALEN WELT“

2. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

2.1 Interagieren

2.1.1. Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren

2.1.2. Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen

2.2 Teilen

2.2.1. Dateien, Informationen und Links teilen

2.3 Zusammenarbeiten

2.3.1. Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen

2.3.2. Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen

4. SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN

4.1 Sicher in der digitalen Umgebung agieren

4.1.1 Risiken und Gefahren in der digitalen Umgebung erkennen, reflektieren und berücksichtigen

4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

4.2.1. Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen

4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen

4.2.3. Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren

5. PROBLEMLÖSEN UND HANDELN

5.1 Technische Probleme lösen

5.1.1. Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren

5.1.2. Technische Probleme identifizieren

5.1.3. Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln

5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

5.2.1. Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden

5.2.3. Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren

5.2.4. Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

5.5.1. Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen

6. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

6.2.2. Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren

6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen

2 INSTALLATION & EINRICHTUNG IM SCHUL-MOODLE

KURSZUGANG UND DOWNLOAD

Im Einsteiger@Moodle können Sie den Kurs vorab einsehen und kennenlernen. Das ist auch ohne Login über einen Gastzugang möglich. Leider ist der Gastzugang durch technische Einschränkungen kein Vollzugang. Diese erhalten Sie nur über einen persönlichen Account im Einsteiger@Moodle über den Bildungsserver.

Link zum Kurs

Wenn Sie den Kurs in Ihr eigenes Schul-Moodle importieren möchten, können Sie die .mbz-Datei auf dem Bildungsserver in der Webschule im offen Kursbereich herunterladen und anschließend in Ihr Moodle-System einspielen.

Link zum Download der .mbz-Datei

2.1 INSTALLATION UND EINRICHTUNG IM SCHUL-MOODLE

Um den bereitgestellten Moodle-Kurs im schulischen Moodle-System nutzen zu können, sind einige Schritte zur Installation und Einrichtung notwendig. Im Folgenden finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung:

KURSDATEI HERUNTERLADEN

Laden Sie die .mbz-Datei auf Ihren Computer herunter.

ANMELDUNG IM SCHUL-MOODLE

Melden Sie sich mit Ihrem Lehrkräfte-Account im schulischen Moodle-System an. Stellen Sie sicher, dass Sie über die notwendigen Rechte zur Kurserstellung oder -verwaltung verfügen.

NEUEN KURS ANLEGEN UND KURS IMPORTIEREN

Eine ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitung können Sie hier einsehen:
https://hilfe.bildung-lsa.de/books/kurse/page/kurse-anlegen

KURS ANPASSEN

Nach dem Import müssen einige Anpassungen vorgenommen werden. Diese betreffen das Glossar sowie einige Verlinkungen in den Abschnitten. Eine genaue Auflistung finden Sie auf Seite 4.

KURS TESTEN

Überprüfen Sie die Funktionsfähigkeit des Kurses: Testen Sie die Navigation, die Anzeige der Materialien und die Funktion der interaktiven Elemente. Prüfen Sie, ob alle Abschnitte und Aktivitäten wie gewünscht angezeigt werden. Nutzen Sie ggf. einen Test-Account für Lernende, um die Darstellung aus deren Sicht zu prüfen.

KURS FÜR LERNENDE FREIGEBEN

Definieren Sie die gewünschte Einschreibemethode und fügen Sie die entsprechenden Personen zum Kurs hinzu. Weisen Sie die gewünschten Rollen (z. B. „Trainer/in“, „Teilnehmer/in“) zu. Achten Sie darauf, dass Sie selbst als „Trainer/in“ (mit Bearbeitungsrechten eingetragen sind. Informieren Sie die Lernenden über den Kurszugang und ggf. über Einschreibeschlüssel oder Zugangsdaten.

2.2 KURS NACH DER INSTALLATION ANPASSEN

Nach dem Import in Ihr Schul-Moodle sind einige Anpassungen notwendig. Diese betreffen zum einen das Glossar (dieses muss separat importiert werden) und zum anderen Verlinkungen in Aktivitäten (u.a. Datenbanken, H5P-Elemente), die ggf. an das jeweilige Schul-Moodle angepasst werden müssen.

GLOSSAR EINBINDEN

1. Rufen Sie im Kurs das Glossar über die Registerkarte „Glossar“ oder über den Kursindex auf.
2. Scrollen Sie nach unten und klicken Sie auf „XML-Datei-Glossar“. Laden Sie die XML-Datei auf Ihren Computer herunter. Alternativ können Sie auch im Kursindex auf „XML-Datei-Glossar“ klicken.
3. Klicken Sie auf den Button „Glossar“.
4. Klicken Sie rechts am Rand auf „Einträge importieren“.
5. Wählen Sie die XML-Datei aus der Dateiablage Ihres Computers aus und fügen Sie sie über „Speichern“ zum Glossar hinzu.
6. Klicken Sie nun unter „Einträge aus XML-Datei importieren“ auf „Weiter“.
7. Das Glossar wurde importiert und kann nun bei Bedarf erweitert werden.

VERLINKUNGEN IN AKTIVITÄTEN ANPASSEN

Abschnitt „Ein neuer Fall“ | Buch „Start“ S. 1
Ziel: Button „Reflexionsaufgabe“ korrekt verlinken

1. Gehen Sie über den Kursindex zum Abschnitt „Ein neuer Fall“.
2. Klicken Sie auf „Reflexionsaufgabe“.
3. Scrollen Sie nach unten und wählen Sie „Eintrag hinzufügen“.
4. Kopieren Sie aus der Adresszeile Ihres Browsers die URL der Seite, auf der Sie sich aktuell befinden.
5. Gehen Sie über den Kursindex zu „Start“.
6. Öffnen Sie in der Blockleiste (rechts) die Einstellungen der Seite 1 „Analog vs. digital“ (Zahnrad-Icon).
7. Wählen Sie im Editor den Button „Reflexionsaufgabe“ aus und tauschen Sie den gesetzten gegen den neuen Link aus.
8. Bestätigen Sie Ihre Anpassungen mit „Änderungen speichern“.

Abschnitt „Kommunizieren & Kooperieren“ | Buch „E-Mail“ S. 7
Ziel: Button „Praxisaufgabe“ korrekt verlinken

1. Gehen Sie über den Kursindex zum Abschnitt „Kommunizieren & Kooperieren“.
2. Klicken Sie im Kursindex auf „E-Mail schreiben“.
3. Scrollen Sie nach unten und wählen Sie „Eintrag hinzufügen“.
4. Kopieren Sie aus der Adresszeile Ihres Browsers die URL der Seite, auf der Sie sich aktuell befinden.
5. Gehen Sie über den Kursindex zum Buch „E-Mail“ und dort auf Seite 7 „Zur Praxisaufgabe“ .
6. Öffnen Sie in der Blockleiste (rechts) die Einstellungen der Seite 7 (Zahnrad-Icon).
7. Wählen Sie im Editor den Button „Praxisaufgabe“ aus und tauschen Sie den gesetzten gegen den neuen Link aus.
8. Bestätigen Sie Ihre Anpassungen mit „Änderungen speichern“.

Abschnitt „Kommunizieren & Kooperieren“ | Buch „Sei wachsam!“ S. 3
Ziel: in einem H5P-Element Link-Attrappen korrekt auf „Warnschuss“ verlinken

1. Gehen Sie über den Kursindex zum Abschnitt „Kommunizieren &Kooperieren“.
2. Klicken Sie im Kursindex auf „Warnschuss“.
3. Kopieren Sie aus der Adresszeile Ihres Browsers die URL der Seite, auf der Sie sich aktuell befinden. Legen Sie diese in einem Texteditor ab.
4. Klicken Sie im Kursindex auf „Sei wachsam!“ und gehen Sie dort auf Seite 3.
5. Klicken Sie auf „H5P bearbeiten“.
6. Klicken Sie auf Seite 1 das graue Feld rechts an und wählen das Stift-Icon.
7. Markieren Sie im Editor „Hausaufgaben jetzt herunterladen“ und tragen die vorher kopierte URL ein. Bestätigen Sie mit dem grünen Häkchen.
8. Klicken Sie auf den blauen Button „Fertig“.
9. Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 8 auf den Seiten 3, 4 und 5 des H5P-Elements. Tragen Sie jeweils als Verlinkung ebenfalls den Link zu „Warnschuss“ ein.
10. Bestätigen Sie Ihre Anpassungen mit „Änderungen speichern“.

Abschnitt „Kommunizieren & Kooperieren“ | Buch „Kollaborativ arbeiten!“ S. 2
Ziel: Button „Wortspielerei“ korrekt verlinken

1. Gehen Sie über den Kursindex zum Abschnitt „Kommunizieren & Kooperieren“.
2. Klicken Sie im Kursindex auf „Wortspielerei“.
3. Scrollen Sie nach unten und wählen Sie „Eintrag hinzufügen“.
4. Kopieren Sie aus der Adresszeile Ihres Browsers die URL der Seite, auf der Sie sich aktuell befinden.
5. Gehen Sie über den Kursindex zum Buch „Kollaborativ arbeiten“ und dort auf Seite 2 „Chat & Messenger“ .
6. Öffnen Sie in der Blockleiste (rechts) die Einstellungen der Seite 2 (Zahnrad-Icon).
7. Wählen Sie im Editor den Button „Wortspielerei“ aus und tauschen Sie den gesetzten gegen den neuen Link aus.
8. Bestätigen Sie Ihre Anpassungen mit „Änderungen speichern“.

Abschnitt „Kommunizieren & Kooperieren“ | Buch „Kollaborativ arbeiten!“ S. 4
Ziel: Button „Chatraum“ korrekt verlinken

1. Gehen Sie über den Kursindex zum Abschnitt „Kommunizieren & Kooperieren“.
2. Klicken Sie im Kursindex auf „Pixeldetektive und ihre Helfer“.
3. Kopieren Sie aus der Adresszeile Ihres Browsers die URL der Seite, auf der Sie sich aktuell befinden.
4. Gehen Sie über den Kursindex zum Buch „Kollaborativ arbeiten“ und dort auf Seite 4 „Emoji-Memory“ .
5. Öffnen Sie in der Blockleiste (rechts) die Einstellungen der Seite 4 (Zahnrad-Icon).
6. Wählen Sie im Editor den Button „Chatraum“ aus und tauschen Sie den gesetzten gegen den neuen Link aus.
7. Bestätigen Sie Ihre Anpassungen mit „Änderungen speichern“.

3 INHALT UND ZEITLICHER AUFWAND

Der Kurs „Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse, 1. Halbjahr“ besteht aus vier Abschnitten zur Wissenvermittlung und Anwendung: Hardware, Software, Dateien und Kommunizieren & Kooperieren.
Der Moodle-Kurs ist so konzipiert, dass er innerhalb eines Schulhalbjahres mit einer Schulstunde pro Woche abgeschlossen werden kann. Einige weiterführende Praxisaufgaben sind bereits integriert. Für einen fächerübergreifenden Ansatz bietet der Rahmenlehrplan „Lernen in der digitalen Welt“ zusätzliche Anregungen und Vorschläge.
Die rahmende Story „Die Pixeldetektive – Ein neuer Fall“ kann bei einem modularen Einsatz des Kurses bei Bedarf ausgeblendet werden. Es ist zudem möglich, nur einzelne Abschnitte zur Bearbeitung freizugeben (siehe Seite 14).

EINSTIEG — **20 MIN**

Legen Sie bei Bedarf Teilnehmenden-Accounts an und lassen Sie die Lernenden sich im Schul-Moodle einloggen. Führen Sie kurz in den Kurs und die Nutzung von Moodle ein. Starten Sie anschließend gemeinsam mit dem Abschnitt „Einstieg“, welcher den Aufbau und die Navigationselemente erläutert.

DER ERSTE FALL + EIN NEUER FALL — **25 MIN**

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Hauptfiguren kennen und steigen in die Geschichte ein. Der zu lösende Fall wird vorgestellt und es folgt eine erste Reflexionsaufgabe.

ABSCHNITT HARDWARE — **4 X 45 MIN**

In diesem Abschnitt erwerben die Lernenden Grundwissen über das Thema Hardware. Thematisiert werden u. a. die Bauteile eines PC, die Peripherie, das EVA-Prinzip sowie Anschlüsse und Steckplätze.

ABSCHNITT SOFTWARE — **4 X 45 MIN**

Hier setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Betriebssystemen und Anwendungsprogrammen auseinander. Sie erhalten Einblicke in unterschiedliche Anwendungsszenarien und können ihr Wissen durch zusätzliche Informationen vertiefen.

ABSCHNITT DATEIEN — **4 X 45 MIN**

Die Lernenden beschäftigen sich mit dem Umgang mit Dateien und Speichermedien. Themen wie Dateitypen, Dateiumwandlung und Metadaten werden anschaulich vermittelt.

ABSCHNITT KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN — **5 X 45 MIN**

In diesem Abschnitt erwerben die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen im sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Kommunikationsmitteln. Sie lernen das Versenden von E-Mails, üben sich in Netiquette, erstellen sichere Passwörter und machen sich mit kollaborativen Tools vertraut. Zudem werden sie für digitale Risiken wie Phishing und Datenschutzverletzungen sensibilisiert.

FINALE — **45 MIN**

Im abschließenden Teil des Kurses wird der Fall gemeinsam mit den Pixeldetektiven gelöst. Die Schülerinnen und Schüler greifen dabei auf ihre Beobachtungen und ihr erworbenes Wissen aus den vorangegangenen Kursabschnitten zurück, um die letzten Aufgaben zu meistern und die Geschichte erfolgreich abzuschließen.

4 KURSNAVIGATION, ABSCHLUSSBEDINGUNGEN & BESONDERE ELEMENTE

Der Moodle-Kurs ist modular aufgebaut und in thematische Abschnitte gegliedert, die einen klaren und logischen Lernpfad vorgeben. Jeder Abschnitt behandelt ein zentrales Thema und enthält verschiedene Materialien und Aktivitäten, die aufeinander aufbauen und sich gegenseitig ergänzen.

4.1 KURSNAVIGATION

KENNZEICHNUNG DER ABSCHNITTE

Jeder Abschnitt im Kurs wird durch eine eigene farbliche Gestaltung und ein Abschnitts-Icon gekennzeichnet. Diese findet sich auch in den entsprechenden Navigationselementen wieder.



Abbildung 1: Alle Abschnitte mit Farbcodierung



Abbildung 2: Icons und Farbcodierung der wissensvermittelnden Abschnitte

EINSTIEG, ZWISCHENSEQUENZEN UND ABSCHLUSSGRAFIKEN IN DEN ABSCHNITTEN

Am Beginn jedes wissensvermittelnden Abschnitts steht eine Startgrafik, die eine kurze Einführung in das neue Thema gibt sowie Lernziele formuliert. Innerhalb der Abschnitte finden die Lernenden in regelmäßigen Abständen sogenannte Pausenseiten, die sie zu einer kurzen Bildschirmpause motivieren. Zum Abschluss eines Abschnitts fasst dann eine Grafik die Schritte zusammen, die die Schülerinnen und Schüler nachfolgend gehen müssen, um das Kapitel erfolgreich abzuschließen. Nach erfolgreich bestandenem Test (siehe auch Seite 12) erhalten sie eine Urkunde.

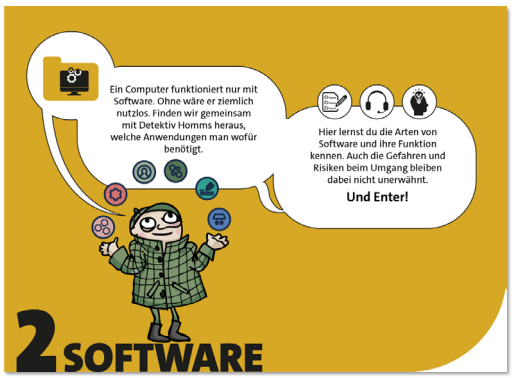

Abbildung 3: Startgrafik des Abschnitts Software

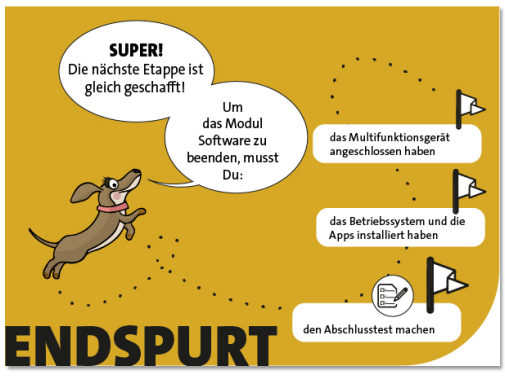

Abbildung 4: Abschlussgrafik des Abschnitts Software



Abbildung 5: Pausenseite im Abschnitt Dateien



Abbildung 6: Finale Grafik im Abschnitt Hardware mit Urkunde

NAVIGATIONSELEMENTE

Um die Orientierung im Kurs zu erleichtern, wurden verschiedene Navigationselemente eingesetzt, die nachfolgend vorgestellt werden. Die entsprechenden Screenshots aus dem Kurs finden Sie auf Seite 11.

KURSINDEX

Der Kursindex zeigt alle Abschnitte und gibt deren Status an. Viele Inhalte wie Datenbanken und Zwischenseiten sind nur für die Rolle „Trainer/in“ oder „Trainer/in ohne Bearbeitungsrecht“ sichtbar, um die Navigation für die Lernenden zu vereinfachen. Der Kursindex kann bei Bedarf ausgeblendet werden.

FUSSLEISTE

Das in der Fußleiste angebotene Dropdown-Menü ermöglicht das Springen in bereits freigeschaltete Abschnitte. Die Verlinkungen unten rechts und links auf den Startseiten eines Abschnitts ermöglichen die Navigation zum vorhergehenden oder nachfolgenden freigeschalteten Abschnitt.

REGISTERKARTEN

Jeder Abschnitt im Kurs wird über eine Registerkarte mit Farbcodierung angezeigt. Noch nicht freigeschaltete Abschnitte werden mit kursivem Titel und mit blassem Overlay dargestellt.

INHALTSVERZEICHNIS (BLOCKLEISTE)

Das Inhaltsverzeichnis in der Blockleiste rechts zeigt die einzelnen Seiten des jeweiligen Buchs im Abschnitt an. Die Rolle „Trainer/in“ kann hier Einstellungen an den Seiten vornehmen oder über das Icon „Auge“ z. B. bei Bedarf Seiten mit Storybezug ausblenden. Die Blockleiste enthält zusätzlich das Inventar der Aktivität „Stash“ (siehe auch Seite 12) sowie das Impressum des Kurses und kann ebenfalls ausgeblendet werden.

FORTSCHRITTSBALKEN

In den einzelnen Abschnitten gibt der Fortschrittsbalken eine Übersicht über den Bearbeitungsstand bezogen auf die Abschnitte insgesamt sowie in seiner reduzierten Form einen Hinweis zum Bearbeitungsstand innerhalb eines Abschnitts.

NAVIGATIONSLEISTE

Innerhalb der einzelnen Bücher gibt am oberen Rand eine zusätzliche Navigationsleiste Aufschluss darüber, in welchem Abschnitt und auf welcher Buchseite sich die Lernenden aktuell befinden. Zudem wird angezeigt, welcher Aufgabentyp auf der jeweiligen Buchseite im Fokus steht.

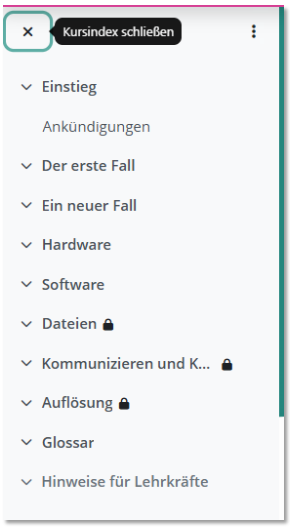

Abbildung 7: Kursindex mit Schaltfläche „Kursindex schließen“

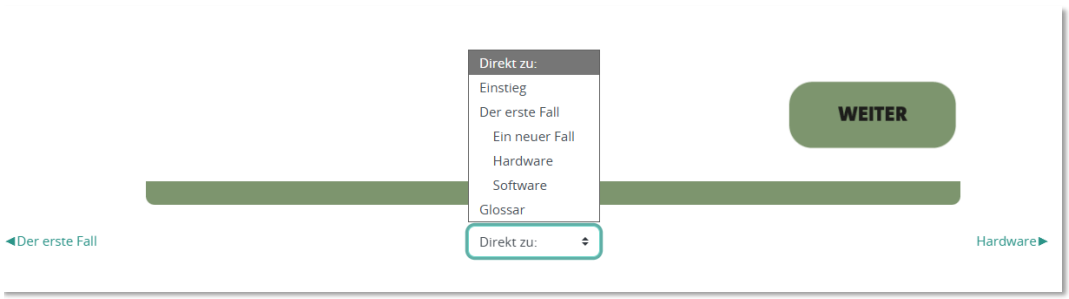

Abbildung 8: Fußleiste mit ausgeklapptem Dropdown-Menü

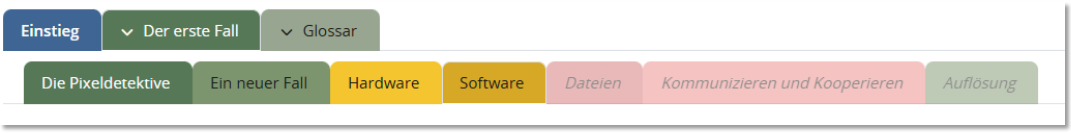

Abbildung 9: Registerkarten aus Sicht der Rolle „Teilnehmer/in“: Die Abschnitte „Dateien“, Kommunizieren & Kooperieren“ sowie „Auflösung“ wurden in diesem Fall noch nicht freigeschaltet.



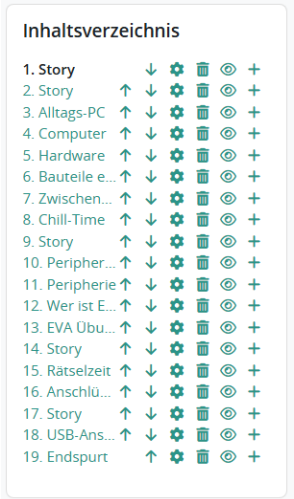

Abbildung 10: Inhaltsverzeichnis in der Blockleiste (links aus der Sicht der Rolle „Teilnehmer/in“, rechts aus der Sicht der Rolle „Trainer/in“)

GESPERRTE ABSCHNITTE

Um eine lineare Bearbeitung des Selbstlernkurses zu fördern, können bestimmte Abschnitte und Aktivitäten durch die Lernenden erst nach der Erfüllung bestimmter Voraussetzungen aufgerufen werden (siehe auch Seite 12).
In den Navigationselementen wird das auf unterschiedliche Art und Weise optisch für die Schülerinnen und Schüler sichtbar:

- Im Kursindex werden noch nicht freigeschaltete Abschnitte mit einem kleinen Schloss gekennzeichnet.
- Inaktive Registerkarten werden blass und mit kursiver Schrift dargestellt.
- Im Fortschrittsbalken sind die bereits durchlaufenen Abschnitte Stück für Stück eingefärbt.

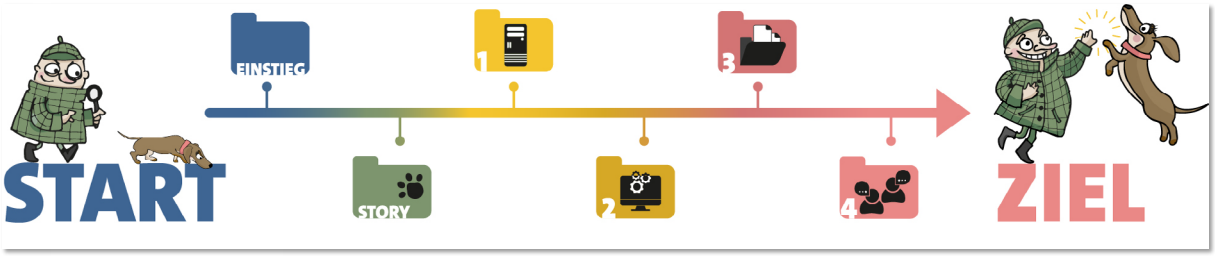

Abbildung 11: Variante 1 des Fortschrittsbalken: Zeigt den Fortschritt bezogen auf die Abschnitte. Jeder Ordner ist zusätzlich mit dem Abschnitts-Icon und der passenden Farbcodierung ausgezeichnet.



Abbildung 12: Variante 2 des Fortschrittsbalken: Zeigt den Fortschritt bezogen auf einen Abschnitt. Auch hier ist die farbliche Gestaltung an den jeweiligen Abschnitt angepasst.

4.2 ABSCHLUSSBEDINGUNGEN UND VORAUSSETZUNGEN

HILFESTELLUNG

Um eine aufmerksame Bearbeitung des Kurses zu fördern sowie die Überprüfung des Wissenstands in regelmäßigen Abständen zu gewährleisten, greift der Kurs auf unterschiedliche Abschlussbedinungen und Voraussetzungen zurück. Sollte es zu Schwierigkeiten beim linearen Durchlaufen des Kurses kommen, kann die Tabelle auf Seite 15 bei der Fehlersuche helfen.

PASSWÖRTER

Im Abschnitt „Kommunizieren & Kooperieren“ muss für die Weiterbearbeitung des Kurses an zwei Stellen ein Passwort eingegeben werden. Beide Passwörter werden in vorhergehenden Aufgaben von den Schülerinnen und Schülern errätselt.

ABSCHLUSSTESTS

Am Ende jedes Abschnitts muss ein verpflichtender Abschlusstest absolviert werden. Dieser kann bei Bedarf deaktiviert, aber auch angepasst oder erweitert werden.
Der Test ...

- beinhaltet unterschiedliche Fragetypen und Aufgabenstellungen bezogen auf den vorher durchlaufenen Abschnitt. Die Auswahl der Fragen erfolgt zufällig.
- hat eine Bearbeitungszeit von 15 Minuten.
- gilt bei 100 % bis 50% als bestanden. Die Lernenden erhalten eine Abschlussurkunde.
- gilt bei unter 50% als nicht bestanden. Die Lernenden werden aufgefordert, den Test noch einmal zu absolvieren und sich bei Bedarf den Abschnitt noch einmal genauer anzusehen.

ITEMS SAMMELN (STASH)

Stash ist ein Plugin, mit dem Objekte generiert und im Kurs versteckt werden können. Die Lernenden verfügen über ein eigenes Inventar, in welchem die gesammelten Objekte abgelegt werden.
Entsprechende Einstellungen können über die Fläche „Berichte“ im Stash-Block (rechts in der Blockleiste) vorgenommen werden.
In jedem Abschnitt wurden Items versteckt, welche über den Button „Einsammeln“ in das Inventar geladen werden können. Am Ende jedes Abschnitts müssen die einzelnen Items gegen ein anderes Item mit einem höheren „Level“ eingetauscht werden.
In diesem Kurs sind Items versteckt, die Stück für Stück einen eigenen Computer für den Detektiv Homms ergeben. Pro Abschnitt sammeln die Schülerinnen und Schüler Items passend zum Abschnittsthema und rüsten damit den Computer für Homms immer weiter auf. Das Eintauschen der Items in eine umfangreichere Version von Homms Computer ist eine Voraussetzung, um den nachfolgenden Abschnitt aufrufen zu können.
Sollte es zu Schwierigkeiten kommen, kann das Inventar jedes Teilnehmers im Bereich „Berichte“ eingesehen und auch zurückgesetzt werden.



Abbildung 13: Abschlussgrafik mit Detektiv Homms nach dem ersten Eintausch von Items: Er erhält seinen ersten eigenen Computer, der nun weiter aufgerüstet wird.



Abbildung 14: Illustrierende Grafik aus dem Einstieg des Kurses. Sie zeigt Detektiv Homms mit einer Auswahl der Items, die die Lernenden im Laufe des Kurses einsammeln und eintauschen müssen.



Abbildung 15: Diese Abbildung zeigt die Schritte, die die Lernenden durchlaufen müssen, um durch das Einsammeln und Eintauschen von Items die Voraussetzung für die Freischaltung des nächsten Abschnitts zu erfüllen. Am Ende des Kurses haben sie so einen Computer für den Detektiv Homms zusammengesetzt, der den gelernten Inhalten entspricht.

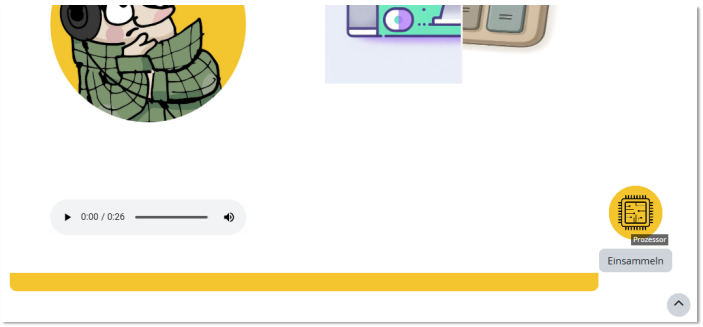

Abbildung 16: Die Items befinden sich immer am rechten unteren Rand und sind farblich an den aktuellen Abschnitt angepasst. Über den Button „Einsammeln“ können sie in das Inventar übernommen werden.

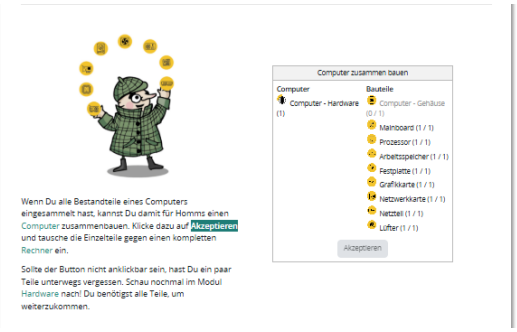

Abbildung 17: Buchseite im Abschnitt „Hardware“, auf der die Items gegen die erste Stufe des Computers „Computer - Hardware“ eingetauscht werden muss.

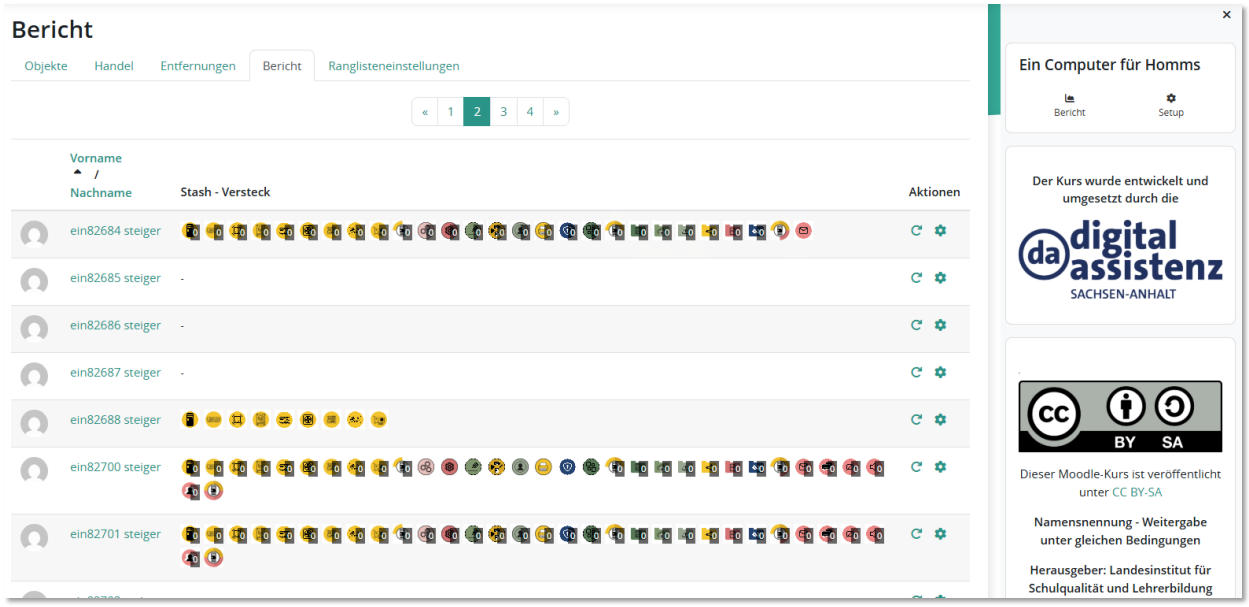

Abbildung 18: Über das Menü „Bericht“ in der Blockleiste kann pro Account eingesehen werden, welche Items bereits eingesammelt und eingetauscht wurden. Bei Schwierigkeiten mit dem Plugin „Stash“ kann das Inventar hier individuell zurückgesetzt werden.

STORYTELLING

Der Selbstlernkurs wird durch eine Detektivgeschichte gerahmt, bei der die Lernenden den „Pixeldetektiven“ bei der Lösung eines spannenden Falls an einer fiktiven Schule helfen.
Storytelling spielt in diesem Selbstlernkurs eine zentrale Rolle, da es zahlreiche pädagogische Vorteile bietet. Durch die Einbettung der Lerninhalte in eine fesselnde Geschichte rund um die „Pixeldetektive“ an einer fiktiven Schule wird das Interesse der Lernenden geweckt und ihre Motivation gesteigert. Die Geschichte schafft Identifikationsmöglichkeiten, indem sie Figuren wie Pixi, Murphy und Homms einführt, mit denen sich die Schülerinnen und Schüler identifizieren können. Dies erleichtert den Zugang zu den Inhalten und fördert eine persönliche Bindung zum Kurs. Darüber hinaus hilft Storytelling dabei, komplexe oder abstrakte Themen anschaulich und lebensweltorientiert zu vermitteln, indem sie in einen vertrauten Kontext eingebettet werden. Die Lernenden erleben die Inhalte nicht nur passiv, sondern werden aktiv in die Lösung eines Falls eingebunden, was handlungsorientiertes und nachhaltiges Lernen unterstützt. Die Geschichte bietet zudem einen roten Faden, der dem Kurs Struktur und Orientierung verleiht. Insgesamt trägt das Storytelling dazu bei, den Selbstlernkurs lebendiger, motivierender und effektiver zu gestalten und unterstützt die Lernenden dabei, im Kurs erworbenes Wissen mit ihrer eigenen Lebenswelt zu verknüpfen.



Abbildung 19: Die Hauptfiguren (v. l. n. r.): Dackeldame Pixi, Detektiv Homms, Schüler Murphy, Administratorin Vera, Mister/Misses X

KURS MODULAR NUTZEN

Bei Bedarf können die Storyelemente ausgeblendet und die Charaktere als neutrale Avatare genutzt werden, sodass unterschiedliche Lernpräferenzen berücksichtigt werden können.

Es können einzelne Abschnitte separat genutzt, ihre Reihenfolge geändert, aber auch Inhalte ergänzt werden.

Daraus können sich folgende Anpassungsschritte ergeben:

- Seitenzahlen in den Büchern anpassen (über die Eigenschaften der Seite / Zahnrad-Icon)
- Storyelemente ausblenden (Augen-Icon)
- Abschlussbedingungen und Voraussetzungen deaktivieren bzw. anpassen (siehe auch Seite 15)

AUDIOVERSIONEN VON TEXTEN

Alle Storytexte sowie viele erklärende Abschnitte wurden eingesprochen und sind über einen Player direkt am entsprechenden Text abrufbar. Dies unterstützt die Binnendifferenzierung, fördert das Eintauchen in die Story und hilft insbesondere Schülerinnen und Schülern, die noch mit längeren Texten Schwierigkeiten haben. Idealerweise stehen allen Lernenden Kopfhörer zur Verfügung. Alternativ kann z. B. die Story auch gemeinsam im Klassenverband angehört werden.

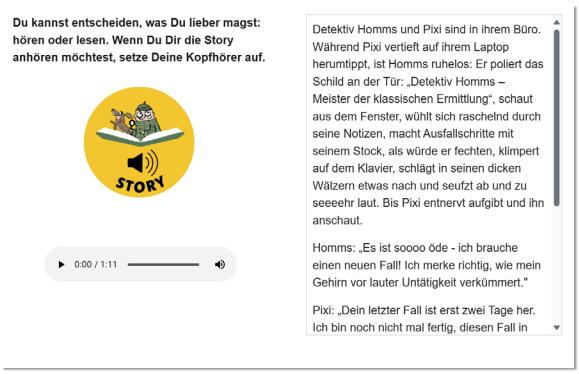

Abbildung 20: Storyseite mit Hinweis, Audioplayer und Text zum Mitlesen. Lange Texte können gescrollt werden.

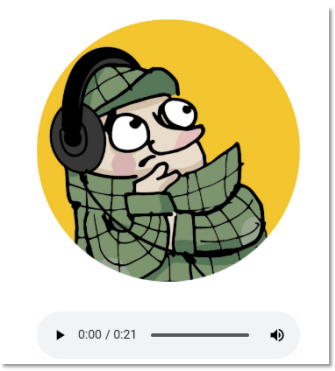

Abbildung 21: Audioplayer und Hinweisgrafik von einem eingesprochenen Infotext.

TABELLARISCHE ÜBERSICHT: ABSCHLUSSBEDINGUNGEN UND VORAUSSETZUGEN

Abschnitt	Buch/Verknüpfung	Abschlussbedingung	Voraussetzung
Einstieg	Einstieg	Aktivität wurde angezeigt	
Der erste Fall			Buch „Einstieg“ muss abgeschlossen sein
	Charaktere	Aktivität wurde angezeigt	
Ein neuer Fall			Buch „Charaktere“ muss abgeschlossen sein
	Start	Aktivität wurde angezeigt	
Hardware			Buch „Start“ mus abgeschlossen sein
	Kennst Du die Lösung	Aktivität wurde angezeigt	
	Der eigene Computer		
	Abschlusstest Hardware	Bestehensgrenze von 10 Punkten wurde erreicht	Buch „Kennst du die Lösung“ muss abgeschlossen sein + Inventar: Computer - Hardware
	Abschluss Hardware	Aktivität wurde angezeigt	Abschlusstest „Hardware“ muss abgeschlossen sein
	Herunterladen der Urkunde		Buch „Abschluss Hardware“ muss abgeschlossen sein
Software			Buch „Abschluss Hardware“ muss abgeschlossen sein
	Theorie und Praxis	Aktivität wurde angezeigt	
	Abschlusstest Software	Bestehensgrenze von 9 Punkten wurde erreicht	Buch „Theorie und Praxis“ muss abgeschlossen sein + Inventar: Computer inklusive Software
	Abschluss Software	Aktivität wurde angezeigt	Abschlusstest Software muss abgeschlossen sein
	Herunterladen der Urkunde		Buch „Abschluss Software“ muss abgeschlossen sein
Dateien			Buch „Abschluss Software“ muss abgeschlossen sein
	Dateitypen und Umwandlung	Aktivität wurde angezeigt	
	Abschlusstest Dateien	Bestehensgrenze von 10 Punkten wurde erreicht	Buch „Dateitypen und Umwandlung“ muss abgeschlossen sein + Inventar: Computer mit Dateistruktur
	Abschluss Dateien	Aktivität wurde angezeigt	Abschlusstest Dateien muss abgeschlossen sein
	Herunterladen der Urkunde		Buch „AbschlussDateien“ muss abgeschlossen sein
Kommunizieren & Kooperieren			Buch „AbschlussDateien“ muss abgeschlossen sein
	Sei wachsam!		Kennwort ZFzBwz8#dE!
	Kollaborativ Arbeiten	Aktivität wurde angezeigt	
	Abschlusstest Komm./Koop.	Bestehensgrenze von 8 Punkten wurde erreicht	Buch „Dateitypen und Umwandlung“ muss abgeschlossen sein + Inventar: digitaler Arbeitsplatz + Kennwort GEMEINSAM
	Abschluss Komm./Koop.	Aktivität wurde angezeigt	Abschlusstest Komm./Koop. muss abgeschlossen sein
	Herunterladen der Urkunde		Buch „Abschluss Komm./Koop.“ muss abgeschlossen sein
Auflösung			Buch „Abschluss Komm./Koop.“ muss abgeschlossen sein
	Finale		

5. DIE KURSABSCHNITTE IM DETAIL

HINWEIS ZU NICHT SICHTBAREN KURSRESSOURCEN

Nicht sichtbare Kursressourcen dienen dazu, bestimmte Aufgaben oder Voraussetzungen zu erfüllen. Damit sind u. a. Datenbanken und kollaborative, moodle-interne Aktivitäten wie der Chatraum und das Forum gemeint. Sie werden über Verlinkungen aus den Büchern heraus aufgerufen und sind für die Schülerinnen und Schüler im Kursindex nicht sichtbar. In der „Trainer/in-Ansicht" sind diese Aktivitäten hingegen sicht- und bearbeitbar.

5.1 EINSTIEG

Im Abschnitt „Einstieg" erhalten die Lernenden wichtige Hinweise zur Navigation im Kurs. Sie lernen die verschiedenen Navigationselemente kennen und erfahren, wie sie das integrierte Glossar nutzen können. Außerdem werden die Verwendung von Links zu weiterführenden Materialien sowie der Einsatz des Stash-Plugins zum Sammeln und Einlösen von digitalen Gegenständen (siehe auch Seite 12) erklärt. So sind die Schülerinnen und Schüler optimal auf die Arbeit mit dem Kurs vorbereitet.

5.2 DER ERSTE FALL

Dieser Abschnitt bildet den Einstieg in die Geschichte „Die Pixeldetektive". Die Lernenden werden mit dem spannenden Fall vertraut gemacht und lernen die wichtigsten Charaktere kennen.

5.3 EIN NEUER FALL

In diesem Abschnitt nimmt die Geschichte Fahrt auf und die Lernenden werden in das Thema „Analog vs. Digital" eingeführt. Am Ende steht eine Reflexionsaufgabe, die dazu anregt, über die Auswirkungen eines Tages ohne Strom nachzudenken. Diese Aufgabe kann von der Lehrkraft individuell angepasst werden. Die Einträge sind nicht für alle Lernenden sichtbar. Diese Einstellung kann angepasst werden.

5.4 HARDWARE

LERNZIELE

Die Schülerinnen und Schüler …

… kennen die Definition eines Computers und können diesen von anderen Geräten abgrenzen.

… benennen die wichtigsten Bestandteile eines PCs und beschreiben deren Funktionen.

… wissen, was Peripheriegeräte sind und können Beispiele dafür nennen.

… erklären das EVA-Prinzip (Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe) an einfachen Beispielen.

… erkennen und benennen gängige Anschlüsse und Steckplätze an einem Computer.

Tipp: Als Praxisaufgabe bietet es sich an, im Klassenverband einen Computer einmal komplett auseinanderzunehmen und die einzelnen Bauteile gemeinsam zu betrachten. So können die Schülerinnen und Schüler die Hardware-Komponenten anschaulich kennenlernen und ihr theoretisches Wissen praktisch vertiefen.

HINWEISE ZUM BUCH „HARDWARE"

Seite 3: Die Aufgabenstellung kann alternativ auch als Diskussion im Klassenverband durchgeführt werden.
Seite 7: Bei dieser Drag-and-Drop-Aufgabe können alle Antworten an jeder Position abgelegt und bei Bedarf verschoben werden. Die Aufgabe kann mehrfach wiederholt werden.
Seite 11: Felder mit dem kleinen blauen Symbol (i + Sprechblase) enthalten einen Hinweistext, der bei der Lösung der Lückentext-Aufgabe unterstützt.
Seite 12: Hier empfiehlt sich eine fachliche Unterstützung durch die Lehrkraft, um die Inhalte zu vertiefen und Unklarheiten zu beseitigen.
Seite 15: Das Kreuzworträtsel wird bei jedem Zugriff neu generiert. Bei Verweisen auf einzelne Fragen sollten daher die Fragen als Klartext und nicht die Koordinaten (z. B. „1 waagerecht") verwendet werden. Das Lösungswort ist erforderlich, um den Abschnitt erfolgreich abzuschließen.

5.5 SOFTWARE

LERNZIELE

Die Schülerinnen und Schüler ...

... erklären den Begriff „Software“ und nennen Beispiele für verschiedene Arten von Software.

... erklären, was ein Betriebssystem ist, welche Aufgaben es übernimmt und zählen mindestens drei verschiedene Betriebssysteme für Computer, Tablets und Smartphones auf.

... erklären den Begriff „Anwendung“ (Applikation) und nennen typische Anwendungsbeispiele. Sie kennen mindestens zwei gängige Office-Softwarepakete (z. B. Microsoft Office, LibreOffice) und wissen, wofür sie verwendet werden.

... wissen, dass auch Bilder, Musik und Filme mit Hilfe von Software erstellt und angezeigt werden können.

... beschreiben, wie Software installiert wird (z. B. aus dem Internet, von Datenträgern, aus App-Stores) und kennen grundlegende Risiken bei der Installation (z. B. Schadsoftware, unseriöse Quellen).

... erklären die Begriffe Drucken, Kopieren und Scannen und beschreiben die grundlegenden Abläufe dieser Funktionen.

... kennen grundlegende Sicherheitsregeln für das Internet und beim Herunterladen von Software (z. B. sichere Quellen, Virenschutz, keine unbekannten Anhänge öffnen).

... benennen die wichtigsten Bestandteile eines Computers (Hardware und Software) und beschreiben deren grundlegende Funktionen.

HINWEISE ZUM BUCH „EXTRAWISSEN“

Dieses Buch enthält weiterführende Informationen zu den Betriebssystemen Windows, macOS, Linux, Andorid und iOS. Die Bearbeitung ist optional.

HINWEISE ZUM BUCH „TASTATURLAYOUT“

Auch dieses Buch enthält rein optionale Inhalte.

HINWEISE ZUM BUCH „SOFTWARE – BETRIEBSSYSTEME “

Seite 4: Hier verstecken sich im Text auch falschgeschriebene Varianten. Diese müssen die Lernenden von den richtigen Varianten unterscheiden.
Seite 5 / 15: Das Kreuzworträtsel wird bei jedem Zugriff neu generiert. Bei Verweisen auf einzelne Fragen sollten daher die Fragen als Klartext und nicht die Koordinaten (z. B. „1 waagerecht“) verwendet werden. Das Lösungswort ist erforderlich, um den Abschnitt erfolgreich abzuschließen

HINWEISE ZUM BUCH „SOFTWARE – ANWENDUNGEN“

Seite 10: Zur Vereinheitlichung der Bewertung werden bei Fragen sowohl der Vorgang (z. B. drucken, kopieren) als auch das entsprechende Objekt (z. B. Drucker, Kopie) als korrekte Antwort anerkannt.
Seite 14: Das Spiel erwies sich in der Erprobung als recht anspruchsvoll, daher kann es sinnvoll sein, die Aufgaben im Klassenverband gemeinsam zu lösen.

HINWEISE ZUM BUCH „THEORIE UND PRAXIS“

Seite 2: Die Tastenkombinationen (Shortcuts), insbesondere für das Kopieren und Einfügen, sollten notiert oder gut eingeprägt werden, da sie in einer späteren Aufgabe benötigt werden.
Seite 4: Die Schreib- und Formatierungsaufgabe mit Video ist zwar umfangreich, eignet sich aber gut für eigenständiges Arbeiten, beispielsweise in einer Ausfallstunde. Die Ergebnisse können unabhängig vom Bearbeitungszeitpunkt präsentiert werden.
Seite 14: Das Spiel erwies sich in der Erprobung als recht anspruchsvoll, daher kann es sinnvoll sein, die Aufgaben im Klassenverband gemeinsam zu lösen.
Seite 6: Das Drucken eines Textes über das Druckmenü ist optional und kann bei Bedarf gemeinsam mit der Lehrkraft erfolgen. Die Information zum Drucken sollte dennoch vermittelt werden.
Seite 7: Schülerinnen und Schüler sollen hier Glossareinträge selbst verfassen. Die Lehrkraft hat die Möglichkeit, die Einträge in den Einstellungen zu überprüfen oder das Erstellen von Einträgen durch die Schülerinnen und Schüler zu sperren.

5.6 DATEIEN

LERNZIELE

Die Schülerinnen und Schüler ...

... legen eine übersichtliche Ordnerstruktur an und Dateien systematisch ab, um sie schnell wiederzufinden.

... erkennen die wichtigsten Eigenschaften von Dateien (wie Dateigröße, Dateityp und Metadaten), lesen diese aus und erklären deren Bedeutung.

... benennen verschiedene Speichermedien (z. B. Festplatte, USB-Stick, SSD, Cloud-Speicher), beschreiben deren Funktionsweise und vergleichen Vor- und Nachteile.

... kennen gängige Speicherformate verschiedener Anwendungen (z. B. .docx, .xlsx, .jpg, .pdf) und können diese den jeweiligen Programmen zuordnen. Sie können verschiedene Dateiformate (z. B. .jpg, .png, .gif) hinsichtlich ihrer Eignung für bestimmte Anwendungszwecke (z. B. Web, Druck, Archivierung) beurteilen und begründen.

... erklären, wie und warum Dateien in andere Formate (z. B. von Word zu PDF) konvertiert werden.

HINWEISE ZUM BUCH „HEFTER- UND ORDNERFÜHRUNG“

Ergänzend bietet sich die Erstellung eines Inhaltsverzeichnisses oder Verzeichnisbaums für das Schuljahr an, wobei die Schulfächer als Strukturierungshilfe dienen. Dies kann sowohl digital als auch handschriftlich umgesetzt werden.

HINWEISE ZUM BUCH „DATEIEN LÖSCHEN ODER ARCHIVIEREN“

Zur Veranschaulichung lässt sich der Umgang mit dem Löschen und Wiederherstellen von Dateien üben, indem eine Datei erstellt, gelöscht und aus dem Papierkorb zurückgeholt wird.

HINWEISE ZUM BUCH „EIGENSCHAFTEN VON DATEIEN“

Seite 4/5: Als Grundlage wird erklärt, was die kleinste Einheit eines digitalen Bildes ist. Es bietet sich an, die Kinder anschließend selbst kleine Pixelbilder mithilfe von Codes entwerfen zu lassen.

HINWEISE ZUM BUCH „DATEITYPEN UND UMWANDLUNG“

Optional besteht die Möglichkeit, einen Text-Flyer in einem Textverarbeitungsprogramm zu gestalten und diesen in das PDF-Format umzuwandeln. Im Rahmen einer gemeinsamen Bildersuche für eine Präsentation zu einem unterhaltsamen Thema können die gefundenen Dateitypen dokumentiert und hinsichtlich ihrer Eigenschaften verglichen werden.

5.7 KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN

LERNZIELE

Die Schülerinnen und Schüler ...

... erklären den Begriff E-Mail, beschreiben den Ablauf der E-Mail-Kommunikation und wenden grundlegende Verhaltensregeln sowie Höflichkeitsstandards beim Schreiben und Beantworten von E-Mails an.

... benennen die wesentlichen Bestandteile von Informatiksystemen (z. B. Hardware, Software, Netzwerke) unter Verwendung informatischer Fachbegriffe.

... nutzen verschiedene digitale Medien, um situationsgerecht zu kommunizieren, und können dabei Informationen, Dateien und Links sicher und zielgerichtet teilen.

... entwickeln ein Bewusstsein für Datenschutz und Informationssicherheit, erkennen Risiken und wenden grundlegende Schutzmaßnahmen im Umgang mit digitalen Medien an.

... arbeiten gemeinsam an digitalen Projekten, nutzen kollaborative Werkzeuge (z. B. geteilte Dokumente, Chats, Foren) und reflektieren die Vorteile und Herausforderungen gemeinschaftlicher digitaler Arbeitsräume.

... beschreiben neue Kommunikations- und Arbeitsräume, die durch digitale Technologien entstehen, und reflektieren diese aus informatischer Perspektive.

HINWEISE ZUM BUCH „E-MAIL“

Seite 7: Als Praxisaufgabe verfassen die Lernenden eigenständig eine E-Mail. Diese wird in der Aktivität „Datenbank“ gespeichert und ist für alle Kursteilnehmenden einsehbar, sofern die Listenansicht aktiviert ist. Im Anschluss bietet es sich an, gemeinsam mit den Lernenden zu besprechen, wie die Aufgabe gelöst wurde und welche unterschiedlichen Herangehensweisen erkennbar sind.

HINWEISE ZUM BUCH „NETIQUETTE“

Seite 2: Hier muss das Akkordeon „Zum E-Mail-Text“ aufgeklappt werden, um den Text zu sehen, auf den sich die Aufgabe bezieht.
Seite 6: Um die Aussagen nacheinander aufzurufen, müssen die Lernenden die seiteninterne Navigation über die blauen Pfeile innerhalb des eingerahmten Kastens (H5P-Element) verwenden.
Seite 7: In der Multiple-Choice-Übung erhalten die Schülerinnen und Schüler im Feedback zur richtigen Lösung das Passwort zur Freigabe des nächsten Buches „Sei wachsam!“. Nach dem Klick auf den Weiter-Button gelangen sie zu einer Eingabemaske für einen Test, in der sie die Testvorschau auswählen müssen. Das Vorgehen ist den Lernenden bereits aus den Abschlusstests der einzelnen Module bekannt. Bei Eingabe eines falschen Passworts werden sie über den Button „Neuer Versuch“ zurück zum Buch „Netiquette“ auf Seite 7 geleitet, können die Übungsaufgabe erneut bearbeiten und das Passwort nochmals eingeben.

HINWEISE ZUM BUCH „SEI WACHSAM!“

Seite 3: In der Aufgabe werden anhand von sechs Beispielen Risiken im Zusammenhang mit E-Mail-Kommunikation erläutert und Hinweise gegeben, wie diese erkannt werden können. Die Navigation zwischen den Beispielen erfolgt über die seiteninterne Navigation unterhalb der Erläuterungen. Falls Schülerinnen und Schüler dennoch einen Link innerhalb eines Beispiels anklicken, erhalten sie eine Warnmeldung und werden über einen Button zurück zur „E-Mail-Falle“ auf Seite 3 des Buches geleitet. Anschließend müssen sie in der internen Navigation manuell zu dem zuletzt betrachteten Beispiel zurückkehren.
Seite 5: Auf dieser Seite erstellen die Lernenden ein Dokument zu den erlernten Schwerpunkten. Es sollte eine Möglichkeit bestehen, das Dokument entweder auszudrucken oder abzuspeichern. Im Unterricht bietet es sich an, die erarbeiteten Notizen gemeinsam im Kurs zu besprechen und zu diskutieren.

HINWEISE ZUM BUCH „DATENSCHUTZ“

Seite 4: Über eine Verlinkung gelangen die Schülerinnen und Schüler zu einer externen Webseite „Passwortchecker“. Der Link öffnet sich in einem neuen Tab. Sie kehren zur ursprünglichen Seite zurück, indem sie den neuen Tab schließen.
Seite 8: Aufgabenstellung enthält Anhaltspunkte für eine Diskussion mit den Schülerinnen und Schülern im Kurs. Da die einzelnen Daten mehrfach zugeordnet werden können, bleiben sie auch nach dem Verschieben auf der Ablagefläche sichtbar.

HINWEISE ZUM BUCH „KOLLABORATIV ARBEITEN“

Seite 2: Der Button führt die Lernenden zur „Wortspielerei“. Diese Aktivität soll dazu motivieren, Begriffe aus dem bisher Gelernten zusammenzutragen. Alle gesammelten Begriffe aus dem gesamten Kurs werden anschließend in einer Wortwolke dargestellt. Die Wortwolke kann ausgedruckt oder abgespeichert werden.
Seite 3: Über den Button „Chatraum“ wird ein Zugang zum Moodle-internen Chatraum bereitgestellt. Der Link öffnet sich in einem neuen Tab und kann nach der Nutzung einfach wieder geschlossen werden. Als Impuls für den Unterricht kann im Kurs ein Thema festgelegt werden, zu dem die Schülerinnen und Schüler im Chatraum kommunizieren. Die Aktivität eignet sich auch für fächerübergreifende Zusammenarbeit mit anderen Unterrichtsfächern.
Seite 4: Hier besteht erneut die Möglichkeit, den Chatraum zu nutzen. Die Schülerinnen und Schüler sollen dabei gemeinsam die Wirkung von Emojis untersuchen. Für diese Aktivität bietet sich eine Zusammenarbeit mit dem Ethikunterricht an.
Seite 10: Auf dieser Seite ist eine Verlinkung zu einem Videokonferenzraum im System Big Blue Button integriert. Der Link öffnet sich in einem neuen Tab und kann nach der Nutzung wieder geschlossen werden. Als Impuls für den Unterricht kann eine Videokonferenz als Hausaufgabe unter Leitung der Lehrkraft zu einem bestimmten Thema durchgeführt werden. Vorab sollte überprüft werden, ob alle Schülerinnen und Schüler zu Hause über die notwendigen technischen Voraussetzungen verfügen. Im Videokonferenzraum sind neben dem Eröffnungsbild zwei weitere Folien hinterlegt, die beispielsweise zur Sammlung von Ideen im Rahmen eines Brainstormings genutzt werden können. Auch hier bietet sich eine fächerübergreifende Aufgabenstellung an.
Seite 12: Es wird ein Zugang zu einem moodle-internen kollaborativen Dokument bereitgestellt. Der Link öffnet sich in einem neuen Tab und kann nach der Nutzung wieder geschlossen werden.
Als Impuls für den Unterricht kann das Dokument genutzt werden, um gemeinsam Ideen (z. B. im Rahmen eines Brainstormings) zu einem Thema aus einem anderen Unterrichtsfach zu sammeln.
Seite 13: Mittels eines Links kann das moodle-interne Forum aufgerufen werden. Dieser öffnet sich in einem neuen Tab und kann nach der Nutzung wieder geschlossen werden. Als Impuls für den Unterricht können die Schülerinnen und Schüler im Forum Fragen zum Kurs stellen oder auf Beiträge anderer Kursteilnehmender antworten. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, ein klassenweites Forum außerhalb des Kurses einzurichten, in dem Themen behandelt werden können, die die gesamte Klasse betreffen.
Seite 14: Das im Kreuzworträtsel enthaltene Passwort ist erforderlich, um den Abschlusstest aufzurufen. Von Seite 18 aus werden die Schülerinnen und Schüler zu einem Test mit Passwortabfrage weitergeleitet. Hier muss der Button „Testvorschau“ angeklickt werden. Bei Eingabe eines falschen Passworts werden die Schülerinnen und Schüler zurück zum Kreuzworträtsel geleitet und können einen neuen Versuch starten.

6 ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Farbcodierung Abschnitte

Abbildung 2: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Icons und Farbcodierung der wissensvermittelnden Abschnitte

Abbildung 3: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Startgrafik des Abschnitts Software

Abbildung 4: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Abschlussgrafik des Abschnitts Software

Abbildung 5: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Pausenseite im Abschnitt Dateien

Abbildung 6: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Finale Grafik im Abschnitt Hardware mit Urkunde

Abbildung 7: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Kursindex mit Schaltfläche „Kursindex schließen“

Abbildung 8: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Fußleiste mit ausgeklapptem Drop-down-Menü

Abbildung 9: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Registerkarten aus Sicht der Rolle „Teilnehmer/in“

Abbildung 10: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Inhaltsverzeichnis in der Blockleiste

Abbildung 11: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Variante 1 des Fortschrittsbalkens

Abbildung 12: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Variante 2 des Fortschrittsbalkens

Abbildung 13: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Abschlussgrafik mit Detektiv Homms nach dem ersten Eintausch vpn Items

Abbildung 14: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Illustrierende Grafik aus dem Einstieg des Kurses

Abbildung 15: projektinterne Grafik; Schritte Stash

Abbildung 16: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Platzirung Items

Abbildung 17: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Buchseite im Abschnitt Hardware mit Eintauschdialog

Abbildung 18: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Stash-Menü „Bericht“ in der Blockleiste

Abbildung 19: Screenshot aus dem Kurs “Lernen in der digitalen Welt – 5. Klasse 1. Halbjahr“; Hauptfiguren

Abbildung 20: Storyseite mit Hinweis, Audioplayer und Text zum Mitlesen

Abbildung 21: Audioplayer und Hinweisgrafik von einem eingesprochenen Infotext

CC BY SA

Herausgeber: Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt

www.digitalassistenz.schule

da digital assistenz SACHSEN-ANHALT