

Unterrichtsentwicklung

Digitales Lernen richtig begleiten

Praktische Anwendung



eEducation und eduvidual.at

Meine Schule

Profil

digi.konzept-Assistent

↳ Maßnahmen

↳ Selbsteinschätzung

↳ Fragebögen

↳ Tutorial

Aktivitäten

↳ Aktivitäten Archiv

↳ Badges

eduvidual-Registrierung



Dashboard > Meine Schule > eduvidual-Registrierung (Lehrer)

Schule auf eduvidual.at registrieren:

Sie können hier ihre Schule bei eduvidual registrieren. Dadurch wird es ermöglicht, die Apps von eEducation (diggr+, Dakora) zu verwenden.

Bitte prüfen Sie die untenstehenden Daten und klicken danach auf "Jetzt registrieren"

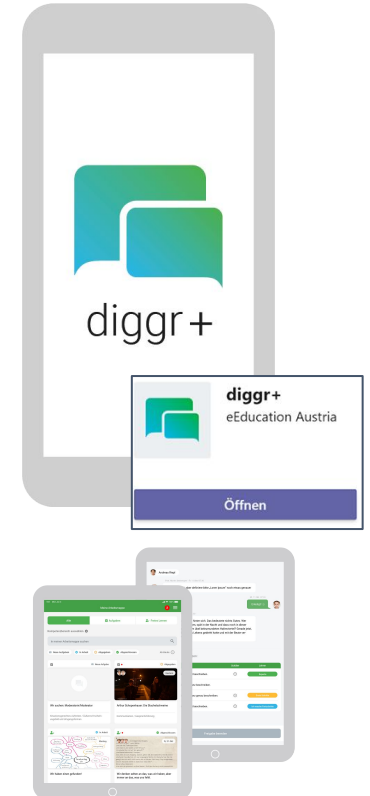
Daten der Schule

Schule:	HAK Steyr
Schulkennzahl:	402428
Straße:	L. Werndlstraße 7
PLZ:	4400
Ort:	Steyr
Email Direktion:	ute.wiesmayr@hak-steyr.at
Telefon Direktion:	+43 7252 526 49

Registrierung als Lehrer*in

Name:	Andreas Riepl
Email / Benutzername:	andreas.riep@hak-steyr.at

Jetzt registrieren



Dakora+



<https://dakoraplus.eu>


DAKORA+


Moodle URL *

[Anmelden](#)


DAKORA


DAKORA+ v1.5.2
[Impressum](#)

Dakora+

 **Riepl Andreas**
andreas.riepi@hak-steyr.at
(Lehrkraft)

- Aufgaben
- Individualisierung
- Kompetenzen**
- Aufgaben bearbeiten

 **Einstellungen**

 **Abmelden**

DAKORA+ v1.5.2
[Impressum](#)


Kompetenzen

Einblenden <


Kurs
Digitale Grundbildung

in suchen 🔍

Alle Schüler:innen

 **Riepl Andreas**

Kompetenzraaster
Pflichtgegenstand Digitale Grundbildung mit Übungen

	5. Schulstufe	6. Schulstufe	7. Schulstufe
Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren 	<p>Die Schülerinnen und Schüler können - (T) das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe exemplarisch an den Bestandteilen und der Funktionsweise eines digitalen Endgeräts beschreiben.</p> <ul style="list-style-type: none">Rooms and Furniture NeuEuropa - Flaggen NeuFahrkartenautomat In ArbeitHardware NeuOhne Regeln geht es nicht NeuProgrammieren - Hour of Code NeuSpielerisches Programmieren NeuSuchmaschinen - Wie funktioniert eine Suchmaschine? NeuSicherheitseinstellungen Neu <p>Die Schülerinnen und Schüler können - (G) erkunden, was das Digitale im Unterschied zum Analogen ausmacht, und an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, welche Elemente/Komponenten und Funktionen dazugehören.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können - (I) das persönliche Nutzungsverhalten vergleichend analysieren, hinterfragen</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können - (T) Möglichkeiten bewerten, wie die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit von Technologieprodukten für unterschiedliche Bedürfnisse von Nutzer:innen und Nutzer verbessert werden kann.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können - (G) Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und der Veröffentlichung sowie des Medienkonsums analysieren.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können - (G) geeignete Software (auch freie Software) auswählen und bedienen, um unterschiedliche Aufgaben auszuführen.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können - (I) an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder Umwelt verändert. Sie erkennen, dass Medien und Technologien nie „neutral“ sind.</p> <p>Anwendungsbereiche - Veränderung des Einkaufsverhaltens</p> <p>Anwendungsbereiche - Onlinespiele (pay-to-win)</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können - (S) an interdisziplinären Beispielen Anwendungen von Technologieprodukten für unterschiedliche Bedürfnisse und kulturelle Kontexte beschreiben. Sie können Wechselwirkungen beschreiben.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können - (S) beschreiben, wie künstliche Intelligenz viele Software- und physische Systeme steuert.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können - (S) Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens sowie Chancen und Grenzen personalisierter Medien analysieren.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können - (S) Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien beschreiben, die sich auf die berufliche Tätigkeit auswirken.</p> <p>Anwendungsbereiche - für das Design von digitalen Produkten</p> <p>Anwendungsbereiche - Vorteile für die Chancen</p> <p>Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien</p>

Suchen 🔍


Lernfortschritt 4 / 4

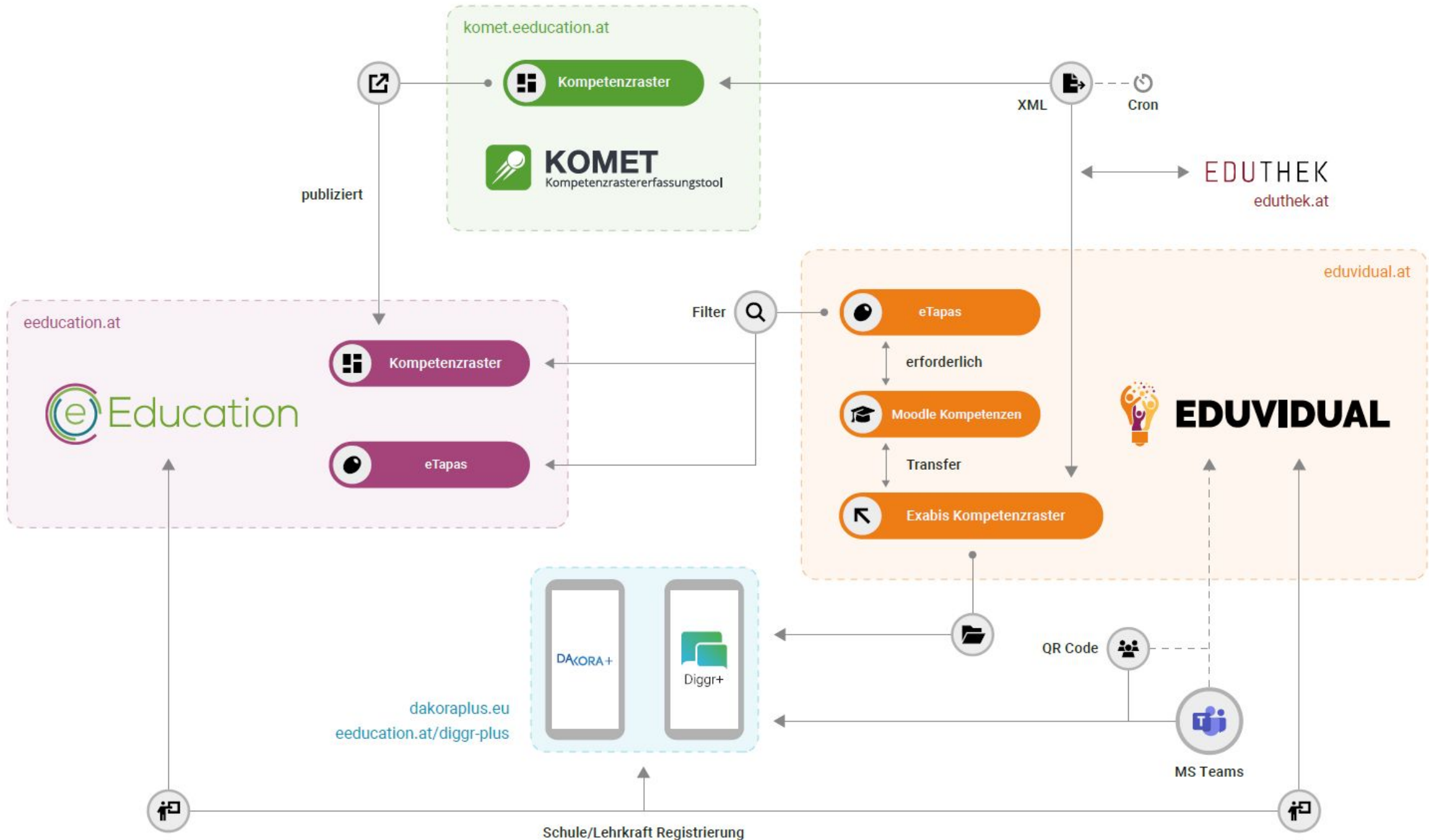
Einblenden >

Riepl Andreas
Planungsspeicher

Diese Einträge werden beim Speichern des Lernplans in die Planungspeicher der ausgewählten Schüler:innen abgelegt. Diese können die Materialien dann selbst verplanen.

Keine Elemente gefunden.

 **Neue Aufgabe erstellen**





Mag. Andreas Riepl
Leitung

National Competence Center eEducation Austria

Pädagogische Hochschule Oberösterreich
Kaplanhofstraße 40, 4020 Linz, +43 676 3187041
andreas.riepl@eeducation.at

Danke!