

## „Digital unterwegs“

### Was Sie erwartet

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



Die Lernwelt widmet sich dem Thema „Digital unterwegs“ und ist in vier Lernmodule unterteilt. Zur Stärkung der Lese-, Schreib- und Hörkompetenz der Schüler\*innen werden die Informationen als geschriebene Texte, Audio- und Filmdateien oder in Form von Infografiken oder Mindmaps präsentiert. Die Lernenden setzen sich mit dem Inhalt auseinander, entnehmen selektiv Informationen und überprüfen ihren Lernfortschritt anhand verschiedener und motivierender Aufgabenstellungen. Manche Module regen dazu an, Texte laut vorzulesen, sie aufzunehmen oder eigene Texte oder Visualisierungen 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 TOPIC eine ansprechende und effektive Möglichkeit, die digitale Grundbildung zu fördern.

## Aufbau und Inhalte

- Modul 1:**           **Fakten vs. Fake News**  
Woran erkennst du, ob eine Nachricht echt ist – oder nur Klicks sammeln will? Lerne, Quellen zu prüfen, und behalte den Durchblick im Internet!
- Modul 2:**           **Social Media und Cybermobbing**  
Was ist noch Spaß und wo beginnt Mobbing? Lerne, wie du dich online respektvoll verhältst, und was du tun kannst, wenn jemand fertiggemacht wird.
- Modul 3:**           **Chancen und Risiken künstlicher Intelligenz (KI)**  
Roboter, die Texte schreiben. Computer, die Bilder malen. Apps, die uns beim Lernen helfen. Finde heraus, wie KI unsere Gesellschaft verändert ...



---

**Modul 4: Medien selbst gestalten**

Was ist ein Storyboard und warum hilft es dir, wenn du ein Video gestalten möchtest?  
Das und noch mehr erwartet dich in diesem Modul.

**Umfang:** Für Modul 1 „Fakten vs. Fake News“ sollte die Lehrkraft eine Bearbeitungszeit von mindestens 2 x 45 oder 90 Minuten einplanen, je nachdem wie intensiv in der Klasse der Wortschatz vorentlastet wird und das Rollenspiel: „Was würdest du tun?“ als Arbeitsform bekannt ist.

**Das Modul 2 „Social Media und Cybermobbing“** sollte mit mindestens 90 Minuten veranschlagt werden, wenn auch die Gesprächsrunde und das Tagebuchschreiben angemessen berücksichtigt werden. Als Vorentlastung bietet sich vor allen Dingen an, den Tagebucheintrag als Textsorte schon zuvor einzuführen.

**Das Modul 3 „Chancen und Risiken künstlicher Intelligenz (KI)“** legt einen Schwerpunkt auf das Verstehen nichtlinearer Texte, also dem Auswerten von Grafiken und Diagrammen. Die Lernenden werden angeleitet, eigene Mindmaps sowie eine Infografik zum Thema zu erstellen. Die Arbeitszeit orientiert sich am Vorwissen und dem Leistungsstand der Klasse; für eine intensivere Beschäftigung mit den eigenen Grafiken und Mindmaps und deren Besprechung sollten insgesamt 90 Minuten veranschlagt werden.

**Das Modul 4 „Medien selbst gestalten“** verfolgt neben den bekannten Lese- und Hörverstehensaufgaben einen produktionsorientierten Ansatz. Die Schüler\*innen setzen sich zunächst mit dem Thema Erklärfilme und Podcasts auseinander, um dann selbst ein eigenes mediales Produkt zu erstellen. Dabei werden sie durch die einzelnen Planungsschritte geführt, entwerfen ein eigenes Storyboard und wählen, ob sie dieses filmisch oder als Audiobeitrag umsetzen wollen. Je nach Umfang der eigenen Beiträge können hier auch mehr als 90 Minuten veranschlagt werden, vor allem, wenn man alle Beiträge der Lernenden durch eine entsprechende Präsentation und einer Feedback-Runde würdigen möchte.

## 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; die Arbeitsergebnisse werden dann wieder 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 Schüler\*innen zu fördern.
- In einigen Modulen sind **Audiodateien** bzw. Videoaufnahmen integriert, die das genaue Zuhören fördern und das Vortragen schulen sollen. Damit die Lernenden sich nicht gegenseitig stören, ist die Verwendung von

- Kopfhörern empfehlenswert oder aber die Verteilung der Schüler\*innen auf mehrere Räumlichkeiten.
- Bitte das Tablet im Querformat verwenden.

## Didaktische Hinweise

- Für eigene Sprech- und Schreibaufgaben benötigen die Schüler\*innen entweder Papier, Kärtchen, Plakate und Stifte oder ein digitales Endgerät mit der Möglichkeit, Audiodateien aufzuzeichnen. Ebenfalls wird ein Textverarbeitungsprogramm und eventuell eine App für die Erstellung von Mindmaps benötigt, um die Ideen für Gespräche oder Rollenspiele festzuhalten.
- 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“.
- In Modul 3 kann eine Anmeldung bei einer KI zu Übungszwecken erfolgen, die je nach Anbieter nötig ist (Dall E, ChatGPT, Canva ...), um diese zu erproben.

## Kompetenzen

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

Kapitel	Thema: Digital unterwegs	Kompetenzen
Modul 1	Fakten vs. Fake News	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leseverstehen</li> <li>• Informationen aus einem Interview entnehmen</li> <li>• ein Interview vorbereiten</li> <li>• einen Text/Bericht verfassen</li> <li>• Informationen auswerten und zusammenfassen</li> <li>• in einem Rollenspiel verschiedene Standpunkte einnehmen</li> </ul>
Modul 2	Social Media und Cybermobbing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leseverstehen</li> <li>• Informationen aus einem Text entnehmen und sammeln</li> <li>• Informationen über eigene Social-Media-Aktivitäten sammeln, ordnen und eventuell mithilfe einer Mindmap visualisieren</li> <li>• Informationen in eine andere Textform (Tagebucheintrag) übertragen</li> </ul>
Modul 3	Chancen und Risiken künstlicher Intelligenz (KI)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leseverstehen</li> <li>• eine Grafik auswerten</li> <li>• ein Diagramm auswerten</li> <li>• Hörverstehen</li> <li>• Informationen in verschiedenen Mindmaps darstellen</li> <li>• eine Infografik erstellen</li> </ul>

Modul 4	Medien selbst gestalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leseverstehen</li> <li>• Hörverstehen</li> <li>• ein Storyboard zu einer eigenen Idee entwerfen</li> <li>• ein eigenes Medienprodukt (Podcast oder Erklärfilm) planen und umsetzen</li> <li>• einen Text verfassen</li> </ul>
---------	-------------------------	--

### Gewinnspiel: Schnitzeljagd

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

**Teilnahme am Gewinnspiel:** Nachdem Ihre Schüler\*innen das Lösungswort gefunden haben, senden Sie dieses bitte mit dem Betreff „TOPIC Mint: Digital unterwegs“ bis zum 31.05.2026 per E-Mail an [gewinnspiel@mytopic.at](mailto:gewinnspiel@mytopic.at). Geben Sie in der E-Mail bitte die Klasse und die Kontaktdaten Ihrer Schule an, um die Teilnahme zu bestätigen.