

So geht DigiBits

SCHRITT FÜR SCHRITT ZU DIGITALER BILDUNG
IN IHREM FACHUNTERRICHT!



Willkommen bei DigiBits!

ALLE INHALTE AUF EINEN BLICK

WILLKOMMEN BEI DIGIBITS	2
DIE DIGIBITS-MATERIALMAPPEN	3
VIER FACHBEREICHE PLUS MEDIENBILDUNG	4
MEDIENKOMPETENZEN	6
DIE DIGIBITS-UNTERRICHTSEINHEITEN	8
PLANUNGSVORLAGE: MEIN UNTERRICHT	10
DAS DIGIBITS-ONLINE-PORTAL	11

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

DigiBits - Digitale Bildung trifft Schule ist das kombinierte Bildungsangebot aus Onlineportal und Materialbox von Deutschland sicher im Netz e.V. (DsiN). Fächerbezogene Materialien unterstützen Sie als Fachlehrkraft bei der Vermittlung von Medienbildung und digitalem Schutzwissen in Ihrem Unterricht. Die DigiBits-Materialbox enthält direkt einsetzbare, fächerorientierte Unterrichtskonzepte, die verschiedene Inhalte aus unserem Online-Materialpool für den konkreten Einsatz im Unterricht kombinieren. Außerdem finden Sie bundeslandspezifische Hinweise zu medienpädagogischen Unterstützungsangeboten.

Mit dem Projektvorhaben folgen wir unserem Leitziel bei DsiN, herstellerunabhängig und produktneutral so früh wie möglich und bereits in der Schulbildung Medienkompetenzen und IT-Schutzwissen zu vermitteln. Es orientiert sich dabei an den Forderungen der Kultusministerkonferenz und den neuen Bildungsplänen der Bundesländer, die Medienbildung in Grund- und Oberschulen ab dem Schuljahr 2017/18 fest im Lehrplan verankern.

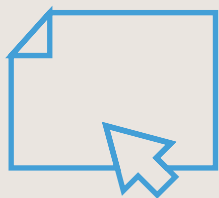
Wir freuen uns auf Ihr Feedback!

Dr. Michael Littger
Geschäftsführer DsiN

Nadine Berneis
Projektleiterin DigiBits

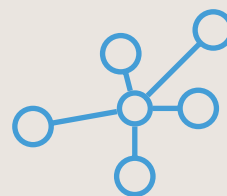
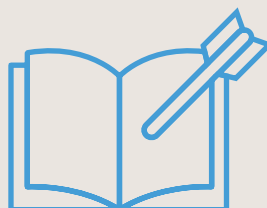
DIGIBITS - DIGITALE BILDUNG TRIFFT SCHULE IST ...

unterstützend: Fördern Sie digitale Kompetenzen in den Klassenstufen 5 bis 8 mit unseren kostenlosen Unterrichtsmaterialien.



praxisnah: Profitieren Sie von einem einfachen Zugang zu einsatzbereiten Lehrunterlagen in der Materialbox und Onlinepool.

fächerorientiert: Sie erhalten konkrete Materialien zur Medienbildung für Ihren Fachbereich.



vielfältig: Finden Sie Unterrichtskonzepte, Veranstaltungshinweise und weitere Informationen zur Förderung von digitalen Kompetenzen in Ihrem Unterricht.

Die DigiBitS-Materialmappen

In der DigiBitS-Materialbox finden Sie fünf Materialmappen mit einsatzbereiten Unterrichtskonzepten sowie weiterführenden Hinweisen zu Angeboten, Projekten und Kompetenzstellen in Ihrem Bundesland, die Sie in der Förderung von Medienbildung im Fachunterricht unterstützen. Jede Mappe besitzt eine eigene farbliche sowie symbolische Kennzeichnung.

VIER FACHBEREICHE PLUS MEDIENBILDUNG

Der besondere Ansatz von DigiBitS ist die Verknüpfung von Fachinhalten mit der Förderung von digitalen Kompetenzen. Daher haben wir unsere Materialien und Anregungen in vier Fachbereiche gegliedert. Des Weiteren finden Sie eine Mappe, die übergreifende Informationen und bundeslandspezifische Adressen zur Medienbildung bündelt.



Tipp: Nach Schlagworten im DigiBitS-Materialpool recherchieren

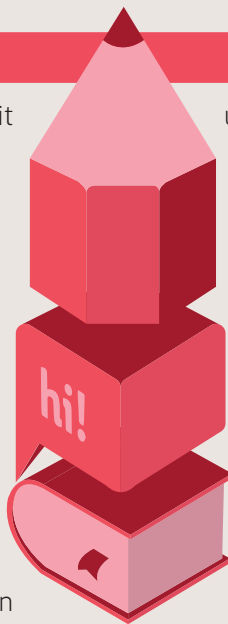
Auf www.digibits.de können Sie mit Hilfe der Stichwortsuche mit Schlagworten aus den Rahmenlehrplänen im Materialpool recherchieren und passende Inhalte für Ihren Unterricht finden.

Vier Fachbereiche plus Medienbildung

Anbindung an den Lehrplan: In den DigiBitS-Unterrichtskonzepten wurden vielfältige Anknüpfungspunkte aus den Rahmenlehrplänen für Medienbildung für Sie aufbereitet. Viele der im Lehrplan definierten Standards können mit Inhalten aus der DigiBitS-Material-Box erfüllt werden.

LESEN, SCHREIBEN, SPRECHEN

Im pädagogisch begleiteten Umgang mit der Sprache lernen Kinder, sich auszudrücken und miteinander zu kommunizieren – verantwortungsbewusst und reflektiert; ein wesentlicher Baustein der Medienkompetenzförderung. In der Auseinandersetzung mit Medienbotschaften sowie der eigenen Produktion von Medien wird die bewusste Anwendung von Sprache trainiert und die Informationsverarbeitungskompetenz geschult. Durch Medienarbeit im Sprachunterricht können Sie die phonologische Bewusstheit und die Wortschatzbildung fördern, Chancen



und Risiken digitaler Kommunikation diskutieren und mit Ihren Schüler*innen Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien entwickeln. Für diesen Fachbereich finden Sie Ideen, wie Sie mit Ihren Schüler*innen digitale Medien zur Sprach- und Leseförderung kreativ und sicher einsetzen können: Drehen Sie Filme, produzieren Sie Hörspiele, fördern Sie die Informationsverarbeitungskompetenz und eine reflektierte digitale Kommunikationsfähigkeit, legen Sie digitale Lesetagebücher an und gestalten Sie interaktive Vokabeltrainings.

LAND UND LEUTE - DAMALS UND HEUTE

Bei der Auseinandersetzung von Schüler*innen mit dem gesellschaftlichen Zusammenleben von Menschen – zu unterschiedlichen Zeitepochen, in unterschiedlichen Ländern, mit unterschiedlichen Kulturen – kann die Rolle der Medien nie außer Acht gelassen werden: Die Schüler*innen analysieren interessen geleitete Wirkungsabsichten von Medienangeboten und erkennen Methoden medialer Manipulation, zum Beispiel in Bezug auf Propaganda oder Werbung. Sie bewerten den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Wahrnehmungen, Wertvorstellungen und Verhaltensweisen und setzen sich mit medialen Rollenklischees und Menschenbildern an aktuellen und historischen Beispielen auseinander. Sie lernen den ökonomischen und politischen Einfluss von Medien(-konzernen) auf Meinungsbildungsprozesse in der Gesellschaft zu hinterfragen und erkunden medi-

ale Möglichkeiten zur altersgemäßen gesellschaftlichen Teilhabe an demokratischen Prozessen. Schlüpfen Sie mit Ihren Schüler*innen in die Rolle eines twitternden Martin Luthers, setzen Sie sich mit Hilfe von Zeitzeugeninterviews mit der Bedeutung technischer Innovationen und deren Einfluss auf die Gesellschaft auseinander und erkunden Sie mit Ihrer Klasse den Klang der fünf Weltreligionen.



RECHNEN, TÜFTELN, FORSCHEN

Die Nutzung digitaler Medien in den MINT-Fächern, wie beispielsweise einer dynamischen Geometrie-Software, unterstützt Schüler*innen dabei, ko-konstruktiv und selbsttätig komplexe Phänomene zu veranschaulichen und so besser zu verstehen. Beim Erarbeiten von Modellvorstellungen, bei der Visualisierung von biochemischen, physikalischen und mathematischen Phänomenen, bei der Erfassung und Auswertung von Messwerten und deren Darstellung in Diagrammen sowie dem Dokumentieren und Präsentieren von Lösungswegen ergeben sich vielfältige Anknüpfungspunkte für den Prozess des Lernens



mit und über Medien – lassen Sie sich durch die DigiBitS-Materialien für diesen Fachbereich inspirieren! Insbesondere im Fach Informatik können Sie natürlich die Medienkompetenzen und IT-Sicherheitskenntnisse Ihrer Schüler*innen fördern: Neben dem reinen technischen Verständnis und Programmierkenntnissen stehen die Befassung mit Urheberrecht, Datenschutz und Privatsphäre, das Untersuchen von Informationen auf ihre thematische Relevanz, Herkunft und Glaubwürdigkeit hin und die Auseinandersetzung mit der Wechselwirkung zwischen Informatiksystemen, Mensch und Gesellschaft im Fokus der Lehrpläne – und der DigiBitS-Unterrichtseinheiten.

KREATIV UND AKTIV

In den musischen Fächern finden sich zahlreiche Anknüpfungspunkte zur Förderung von Medienkompetenz: Mit Farben, Formen, Tönen und Klängen experimentieren, Bilder wahrnehmen, verstehen, machen und über sie kommunizieren, Szenen gestalten und eigene (digitale) Medienproduktionen anfertigen, sich zu Kunst und Musik als mediale Darstellungsformen positionieren, sich mit dem Stellenwert von Kunst und Musik in den Medien sowie der Gesellschaft auseinandersetzen und das eigene Rezeptionsverhalten reflektieren. Die DigiBitS-Materialien leiten zur Produktion von Hörspielen, Videoclips und Film- bzw. Foto-

arbeiten an – und vermitteln wesentliche Aspekte des Persönlichkeits- und Urheberrechts. Die Schüler*innen analysieren Medienbotschaften und ihre mögliche Manipulation in Kunst und Musik und nutzen künstlerische Darstellungsformen als Erlebnis der Selbstwahrnehmung und Ausdrucksfindung. Auch im Sportunterricht gibt es einige Möglichkeiten, Medienbildung einzubinden: Reflektieren Sie mit den Schüler*innen die Rolle von Medien in der Sportberichterstattung, hinterfragen Sie gemeinsam den diesbezüglichen Einfluss auf die Wahrnehmung von Frauen und Männern im Sport, gestalten Sie mit der Klasse sportbezogene Medienbeiträge und nutzen Sie digitale Medien zur Motivationssteigerung sowie zur Dokumentation und Analyse von Bewegungsabläufen.

MEDIENBILDUNG – ALLGEMEINE INFOS

Einige grundlegende Themen und wichtige Hintergrundinformationen betreffen alle Fachbereiche. Im Bereich Medienbildung finden Sie daher alle übergeordneten Antworten zur Realisierung von Medienbildung in Ihrem Unterricht. Hierzu zählen insbesondere Informationen zu rechtlichen und IT-sicherheitsrelevanten Aspekten, die in praktischen Checklisten für Sie aufbereitet wurden: angefangen beim sicheren Umgang mit mobilen Geräten und Apps, über Datenschutzaspekte und die richtige

Verwendung fremder Musik und Bilder bis hin zum sicheren Suchen, Finden und Bewerten von Informationen im Netz. Außerdem finden Sie in diesem Bereich bundeslandspezifische Adressen von regionalen Kontaktstellen, medienpädagogischen Einrichtungen, Weiterbildungsmöglichkeiten, außerschulischen Lernorten und Workshop-Angeboten für Ihre Schule.



Medienkompetenzen

Alle Materialien sind mit einer Kennzeichnung versehen, die Ihnen aufzeigt, welche Medienkompetenzbereiche sich durch den Einsatz fördern lassen. Die DigiBitS-Materialien decken alle Kompetenzbereiche des Strategiepapiers der Kultusministerkonferenz zur „Bildung in der digitalen Welt“ sowie der Medienkompetenzmodelle der einzelnen Bundesländer ab. Jede Unterrichtseinheit fördert eine oder mehrere Kompetenzen der Schüler*innen mit den folgenden Zielen:



INFORMIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Die Schüler*innen können Informationen gezielt suchen und filtern. Hierfür legen sie Arbeits- und Suchinteressen fest, nutzen und entwickeln Suchstrategien und identifizieren relevante Quellen. Sie analysieren die gefundenen Informationen sowie Informationsquellen und interpretieren und bewerten sie kritisch.

Sie können dabei zwischen sachlichen Informationen und interessen geleiteter Darstellung unterscheiden sowie Merkmale und Unterschiede beschreiben. Die Schüler*innen sind in der Lage, die Informationen und Daten sicher zu speichern, wiederzufinden und von verschiedenen Orten wieder abzurufen.



KOMMUNIZIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: Kommunizieren und Kooperieren

Die Schüler*innen können digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen und mit ihrer Hilfe angemessen, altersgemäß und sozial verantwortungsbewusst interagieren. Sie sind in der Lage, digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Inhalten und bei Lernprozessen im Austausch zu nutzen. Sie berücksichtigen dabei kulturelle Vielfalt und ethische Prinzipien und entwickeln und nutzen Regeln der (sozial) verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien. Sie nutzen öffentliche sowie private Dienste und lernen, als selbstbestimmte Bürger aktiv an der Gesellschaft teilzuhaben.

sichtigen dabei kulturelle Vielfalt und ethische Prinzipien und entwickeln und nutzen Regeln der (sozial) verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien. Sie nutzen öffentliche sowie private Dienste und lernen, als selbstbestimmte Bürger aktiv an der Gesellschaft teilzuhaben.



PRÄSENTIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: Produzieren und Präsentieren

Schüler*innen können Präsentationsarten sachgerecht auswählen und nutzen, Inhalte in verschiedenen Formaten zusammenführen und dabei medienspezifische Gestaltungsprinzipien anwenden, um anschließend die Ergebnisse zu präsentieren, zu veröffentlichen und zu teilen. Sie können vorhandene Inhalte nutzen und bearbeiten und berücksichtigen dabei Urheber- und Nutzungsrechte.

schließend die Ergebnisse zu präsentieren, zu veröffentlichen und zu teilen. Sie können vorhandene Inhalte nutzen und bearbeiten und berücksichtigen dabei Urheber- und Nutzungsrechte.



PRODUZIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: Produzieren und Präsentieren

Schüler*innen können Medientechniken, Bearbeitungswerkzeuge und mediale Gestaltungselemente zur Medienproduktion unterscheiden, analysieren, bewerten, auswählen und anwenden, die Rahmenbedingungen sowie rechtlichen Grundlagen dabei berücksichtigen und vorhandene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und nutzen. Sie kennen die Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum sowie die Vor- und Nachteile vorhandener Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen.

Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und nutzen. Sie kennen die Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum sowie die Vor- und Nachteile vorhandener Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen.



ANALYSIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: Analysieren und Reflektieren

Schüler*innen können Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten bewerten sowie interessen- und zielgerichtete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen. Sie erkennen Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Medienangeboten und können diese beschreiben, vergleichen, bewerten und konstruktiv damit umgehen. Sie können den Zusammenhang zwi-

schen Gestaltungselementen medialer Angebote und deren intendierter Funktion (Information, Unterhaltung, Werbung, Manipulation) sowie deren Botschaft und Wirkung exemplarisch beschreiben, untersuchen und bewerten und ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienformate und -angebote benennen. Medienangebote wählen sie situations- und bedürfnisbezogen aus.



REFLEKTIEREN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: Analysieren und Reflektieren

Die Schüler*innen kennen und beurteilen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft, bewerten Chancen und Risiken der eigenen und fremden Mediennutzung in unterschiedlichen Lebensbereichen und diskutieren und entwickeln Regeln für einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch. Sie kennen und nutzen die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung, Entscheidungsfindung und öffentliche Wertvorstellungen und

können Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren. Sie sind in der Lage, zwischen Privatheit und Öffentlichkeit zu unterscheiden und berücksichtigen Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes. Sie beschreiben und beurteilen die Wirkung von Gewaltdarstellungen, Werbung und medialer Manipulation und vergleichen diese mit der realen Welt.



SCHÜTZEN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: Schützen und sicher Agieren

Schüler*innen kennen IT-Sicherheitsrisiken und Gefahren von digitalen Diensten wie Cybermobbing, Cybergrooming, Manipulation und sozialer Ausschluss und entwickeln Strategien zum Schutz von sich selbst und anderen. Sie wenden Maßnahmen für Datenschutz, Datensicherheit und gegen Datenmiss-

brauch sowie Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen an. Sie lernen digitale Technologien gesundheitsbewusst zu nutzen, vermeiden Suchtrisiken und reflektieren die Umweltauswirkungen der Nutzung von digitalen Technologien.



ANWENDEN

im KMK-Strategiepapier abgedeckt durch: Problemlösen und Handeln

Die Schüler*innen können technische Probleme ermitteln und passende Medienangebote und digitale Werkzeuge zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen bedarfsgerecht auswählen und nutzen: Sie wenden Funktionen des Betriebssystems sowie von Programmen zur Textverarbeitung, Präsentation sowie Ton-,

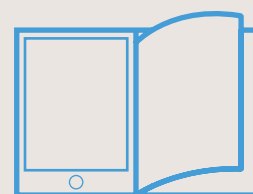
Bild- und Videobearbeitung alters- und situationsgemäß an und können Inhalte erstellen, produzieren, publizieren. Sie nutzen das Internet und beschreiben dessen technische Funktionsweisen. Sie erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Anwendungen.

Die DigiBitS-Unterrichtseinheiten

Die Fachbereichsmappen in unserer Materialbox enthalten ausgearbeitete Unterrichtskonzepte, mit deren Hilfe Sie die Medienkompetenz Ihrer Schüler*innen in den entsprechenden Fächern stärken können. Die Unterrichtseinheiten orientieren sich an Themen aus den Lehrplänen und verbinden diese mit den Aspekten Lernen mit Medien und bzw. oder Lernen über Medien. Jede DigiBitS-Unterrichtseinheit bedient dabei mindestens einen Medienkompetenzbereich.

Mit und ohne Einsatz digitaler Anwendungen

Es ist durchaus erwünscht, dass digitale Medien zum Einsatz kommen und die SuS selbstständig mit diesen arbeiten. Wir haben aber auch Ideen entwickelt, wie ohne digitale Tools Medienkompetenzen im Fachunterricht gestärkt werden können.

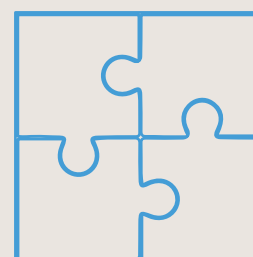


Die DigiBitS-Webcodes: schneller Zugriff auf ergänzende Materialien

Außerdem steht Ihnen pro Unterrichtseinheit eine Fülle ergänzender Materialien und Angebote zur Verfügung. Jedes Material ist hierbei in der Unterrichtseinheit mit einem DigiBitS-Webcode versehen. Diesen Code geben Sie ganz einfach auf unserer Website www.digibits.de in das Suchfeld ein und gelangen so unmittelbar zum benötigten Angebot.

Flexibel einsetzbar

Jede Unterrichtseinheit nimmt eine grobe Einschätzung der Anzahl der benötigten Unterrichtsstunden vor, an der Sie sich orientieren können. Sie gibt Hinweise zu Methoden, Inhalten sowie erforderlichen Materialien und wird ergänzt durch Hintergrundinformationen, weiterführende Hinweise und Tipps. Entscheiden Sie letztendlich selbst, wie streng Sie dem vorgeschlagenen Unterrichtsverlauf folgen möchten oder ob Sie nur einzelne Bausteine nutzen wollen!



Übrigens:

Alle unsere Unterrichtseinheiten sind auf www.digibits.de kostenfrei als Download verfügbar!

Webcodes erleichtern Ihnen den schnellen Zugriff auf alle verlinkten Materialien auf unserer Website – die Webcodes können Sie einfach in das Suchfeld auf www.digibits.de eingeben.

Auf einen Blick

Links oben finden Sie eine Infobox, in der Sie auf einen Blick Informationen finden zu Klassenstufe, Fachbereich, Fach, Themen, erforderlichen Vorkenntnissen, benötigten Medien und Materialien, dem angesetzten Zeitbedarf der Unterrichtseinheit in Schulstunden und den abgedeckten Medienkompetenzen.

Webcodes

Webcodes erleichtern Ihnen den schnellen Zugriff auf alle verlinkten Materialien auf unserer Website – die Webcodes können Sie einfach in das Suchfeld auf www.digibits.de eingeben.

Tipps und Tools

Rechts neben der Infobox finden Sie weiterführende Informationen zum Thema, Tipps für Ihre Unterrichtsplanung sowie ergänzende Tools, mit denen Sie und die SuS arbeiten können.

Unterrichtsgestaltung

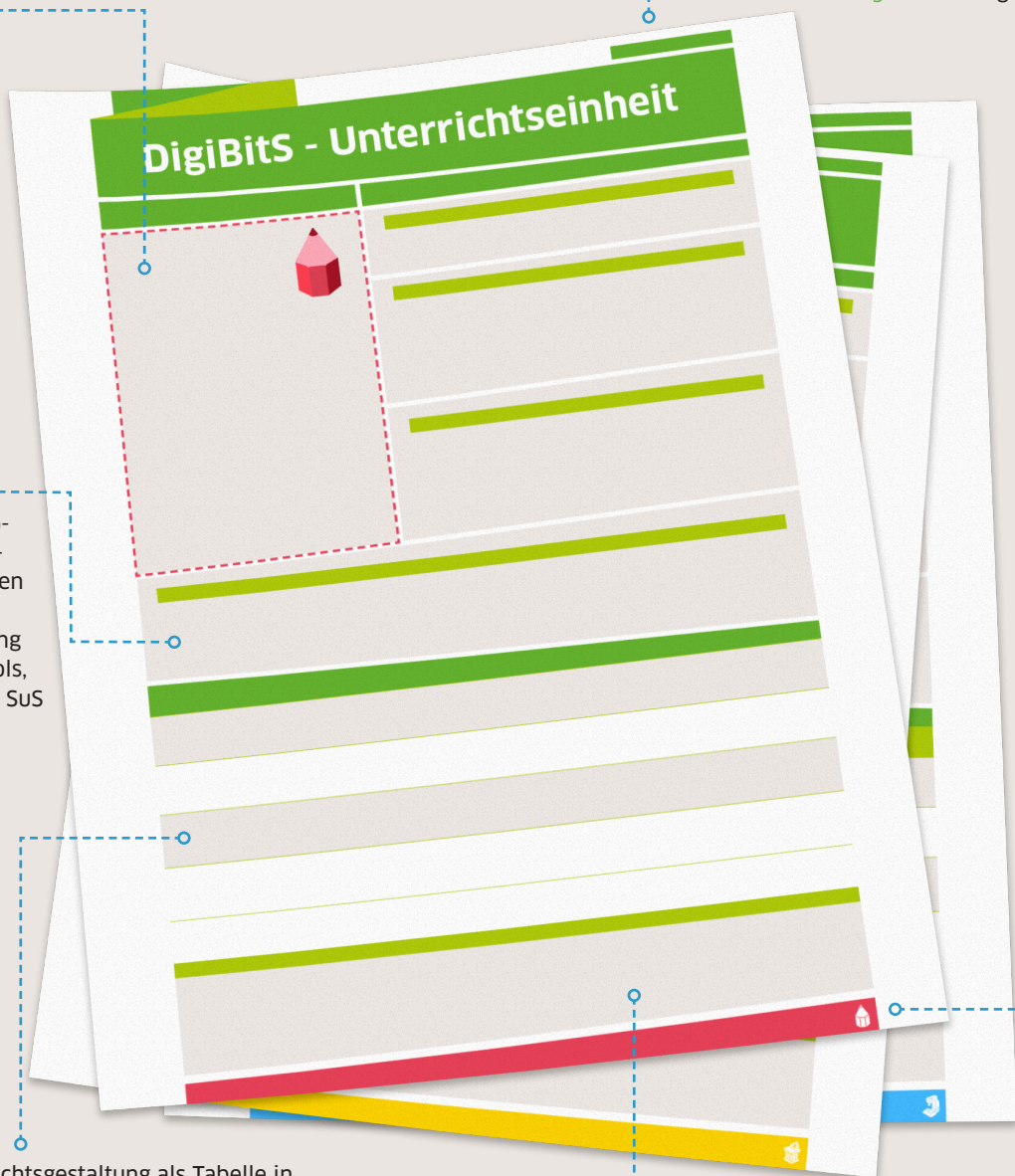
Wir haben die Unterrichtsgestaltung als Tabelle in drei Spalten aufgebaut. Pro angesetzter Schulstunde finden Sie eine Zeile mit folgenden Inhalten: Thema, Methode und Inhalt sowie Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial und Tipps.

Weiterführende Links

Abschließende bieten Ihnen weiterführende Links Anregungen, das Thema zu vertiefen.

Farbliche Markierung

Farben und Symbole bieten Orientierung für die fünf Fachbereiche.



Planungsvorlage: Mein Unterricht

In der Materialbox finden Sie auch unsere Kopiervorlage für eine eigene Unterrichtsverlaufsplanung: „Mein Unterricht plus Medienbildung“. Diese unterstützt Sie in der Planung von Unterrichtseinheiten zu selbstgewählten Themen mit Berücksichtigung der Förderung von mindestens einer Medienkompetenz.

Mein Unterricht plus Medienbildung
Die DigiBits-Vorlage für Medienbildung im Fachunterricht

Fach: _____ Klassenstufe: _____ Zeitbedarf: _____
Datum: _____ Unterthema: _____

Oberthema: _____

Ziele: _____

Welche Medien werden eingebunden?			Welche Medienkompetenz wird dadurch gefördert?					
☐ PC/Laptop Anzahl: _____	☐ Beamer	☐ Smartboard	☐ 1. Informieren	☐ 4. Produzieren	☐ 7. Schützen			
☐ Smartphone Anzahl: _____	☐ App: _____		☐ 2. Kommunizieren	☐ 5. Analysieren	☐ 8. Anwenden			
☐ Tablet Anzahl: _____	☐ Sonstiges: _____		☐ 3. Präsentieren	☐ 6. Reflektieren	☐ 9. _____			

Phase	Inhalt und Methode	Sozialform	Medienkompetenzförderung welche Medienkompetenzen / standards / Teilkompetenzen? Wie?	Material	Zeit

Weitere Ressourcen (Raum, Material, Personal): _____

Wichtige Hinweise: _____

Hier ist zu wenig Platz? Die Vorlage „Mein Unterricht plus Medienbildung“ finden Sie auch online als PDF-Datei unter www.digibits.de/unterrichtsplanung

Übrigens:

Sie können selbstgeplante Unterrichtseinheiten auf www.digibits.de bei uns einreichen und so anderen Lehrkräften über den DigiBits-Materialpool zur Verfügung stellen!

Das DigiBitS-Onlineportal

Kernstück des Onlineportals ist der DigiBitS-Materialpool mit Filterfunktion: Neben allen in der Box enthaltenen Materialien und Unterrichtskonzepten finden Sie hier weitere Unterrichtsmaterialien, Empfehlungen zu Apps und Programmen, Best-Practice-Beispiele und Veranstaltungshinweise zu Workshops und Fortbildungen – wieder nach den fünf Bereichen und in zwei Klassenstufen (5. & 6. sowie 7. & 8.) sortiert.

Mit der freien Suche gelangen Sie ganz einfach mit Hilfe der DigiBitS-Webcodes aus den Unterrichtseinheiten zu den benötigten Materialien oder Sie durchstöbern den Materialpool nach eigenen Themen.

Die Nutzung der Website und der meisten Angebote ist ohne Registrierung möglich. Die Website bietet allerdings auch einen internen Bereich, der nach kostenfreier Registrierung genutzt werden kann: So können Sie Materialien in Ihrer Merkliste speichern und werden durch den Newsletter auf Erweiterungspakete der DigiBitS-Materialien aufmerksam gemacht.



www.digibits.de

Über Deutschland sicher im Netz e.V.

Produktneutral und herstellerübergreifend leistet der Verein Deutschland sicher im Netz e.V. – kurz DsiN – als zentraler Ansprechpartner für Verbraucher*innen und mittelständische Unternehmen konkrete Hilfestellungen für mehr Sicherheitsbewusstsein im Netz. Der Verein stärkt das Vertrauen in digitale Dienste und Technologien durch Aufklärungsarbeit, nützliche Informationen und Hilfestellungen, welche die Menschen wirklich erreichen.

Bei DsiN engagieren sich Organisationen der digitalen Wirtschaft und Gesellschaft, die IT-Sicherheit als Grundlage der Digitalisierung begreifen. DsiN steht unter der Schirmherrschaft des Bundesministeriums des Innern.

Impressum

So geht DigiBits ist eine
Publikation von DsiN im Rahmen von
DigiBits - Digitale Bildung trifft Schule
Deutschland sicher im Netz e.V.
V.i.S.d.P. Dr. Michael Littger, Geschäftsführer
Albrechtstraße 10 b | 10117 Berlin
Tel. +49 (0) 30 27576-310
Fax +49 (0) 30 27576-51310
info@sicher-im-netz.de | www.sicher-im-netz.de

Redaktion :

Nadine Berneis (Projektleitung),
Hanna Lückmann (Projektreferentin)

Gestaltung und Umsetzung:

YAEZ Verlag GmbH | www.yaez.com

Version: 1.0 (Stand: 10/2017)

Weiter geht's im Netz:
www.digibits.de