

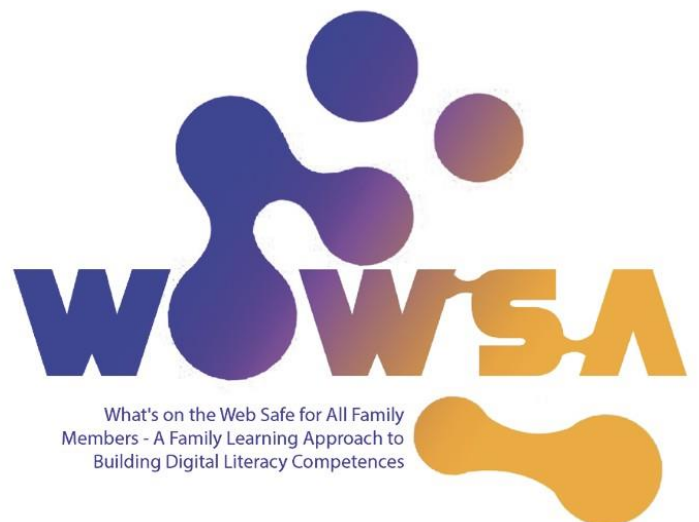


Lektionsplan

Modul 2:

Workshop 1: Erstellung digitaler Inhalte
und Sicherheit

Workshop 2: Problemlösung
(DigCOMP 2.1: Kompetenzbereiche 3, 4, 5)





INHALT

Lektionsplan: Modul 2

Lernen Ergebnisse 4

Lektionsplan

Workshop 1: Erstellung digitaler Inhalte

Tätigkeit 2.1.1 8

Tätigkeit 2.1.2 8

Tätigkeit 2.1.3 10

Tätigkeit 2.1.4 11

Workshop 2: Problemlösung

Tätigkeit 2.2.1 12

Tätigkeit 2.2.2 12

Tätigkeit 2.2.3 13

Lektionsplan: Modul 1

Lernergebnisse: Wissen, Fähigkeiten und Standpunkte

MODUL – WORKSHOP	Wissen	Fähigkeiten	Standpunkte
Modul 2: Erstellung digitaler Inhalte, Sicherheit und Problemlösung Workshop 1: Erstellung und Sicherheit digitaler Inhalte (DigCOMP 2.1: Kompetenzbereiche 3 und 4)	Angemessene Kenntnisse über Urheberrechte und Lizenzen für digitale Inhalte sowie über die Bedeutung des Schutzes der eigenen Geräte und persönlichen Daten und der Privatsphäre.	Fähigkeit, zwischen verschiedenen Arten von digitalen Lizenzen zu unterscheiden und online verfügbare digitale Inhalte zu nutzen. Fähigkeit zur Anwendung verschiedener Maßnahmen zum Schutz digitaler Geräte und persönlicher Daten im Internet.	Vertrauen in das Verständnis der Art des Urheberrechts für ein bestimmtes digitales Werk und das Wissen, wie man es entsprechend zuordnen kann. Übernahme von Verantwortung bei der Anwendung verschiedener Maßnahmen zum Schutz der eigenen Geräte und persönlichen Daten.
Workshop 2: Problemlösung (DigCOMP 2.1: Kompetenzbereich 5)			

Lektionsplan – Modul 2

Lernergebnisse

Dieser Unterrichtsplan beschreibt Schritt für Schritt, wie die erstellten Materialien und Inhalte (PowerPoints, Aktivitätsblätter usw.) im Rahmen des **Digitalen Kompetenzen-Lehrplans für Eltern** verwendet werden können. Dieses Modul umfasst Lerninhalte für zwei zweistündige Workshops undzusätzliche vier Stunden an selbstständigen Lerninhalten, auf die die Eltern über die Projektwebsite zugreifen können.

Der nachstehende Unterrichtsplan beschreibt Schritt für Schritt, wie die erstellten Materialien und Inhalte (PowerPoint-Präsentationen, Aktivitätsblätter usw.) im Rahmen des *Digitalen Kompetenzen-Lehrplans für Eltern* verwendet werden können.

Inhalt – Beschreibung	Unterricht Methode	Zeit Dauer	Erforderliche Materialien/ Ausrüstung	Ratschläge/Tipps für Pädagog*innen, die sie den Teilnehmer*innen geben können	Beurteilung/ Bewertung	Weiterführende Lektüre/Links zu Materialien
Einleitung: Die Moderator*innen begrüßen die Teilnehmer*innen und stellen sich vor.	N/A	5' Minuten	Eine Anwesenheits- li ste muss vorgelegt und ausgefüllt werden. Post-it-Zettel, Stifte oder Online-Padlet-Anwendung.	Die Moderator*inne n sollten die Teilnehmer*inn en (Eltern) ermutigen, während der gesamten Schulung Fragen zu stellen und Erläuterungen zu geben.	K.A.	N/A



				Damit sie sich wohl fühlen, können die Moderator*innen die Teilnehmer*innen nach ihren Erwartungen an die Workshopreihe fragen.		
• Modul 2 – Workshop 1: Erstellung digitaler Inhalte und Sicherheit		115 Minuten	Idealerweise ein Laptop oder ein Handy mit Internetzugang für alle Teilnehmer*innen. Stifte/Papier/Notizblock. Zugang zu PPT Modul2: Workshop 1: Erstellung und Sicherheit digitaler Inhalte		-	



- Die Moderator*innen beginnen mit der Durchführung von Modul 2-Workshop 1 über die Erstellung und Sicherheit digitaler Inhalte. (Folie 2)
- Die Moderator*innen fahren fort und stellen verschiedene Arten von Urheberrechten und digitalen Lizenzen vor. (Folie 3-9)

<https://creativecommons.org/licenses/>

<https://fairuse.stanford.edu/overview/public-domain/welcome/#:~:text=Der%20Begriff%20%E2%80%9Cpublic%20domain%E2%80%9D%20bezieht%20sich%20auf%20einen%20Eigent%C3%BCmer%20jederzeit%20darauf.>

- Die Moderator*innen leiten die Aktivität 2.1.1 „Identifizieren Sie die Bedingungen der CC-Lizenz“ ein, bei der den Teilnehmer*innen ein Bild mit einer Creative- Commons-Lizenz gezeigt wird. Die Teilnehmer*innen werden gebeten zu analysieren, welche Handlungen unter der jeweiligen Lizenz erlaubt sind und welche nicht. (Folien 10-11) - Die Moderator*innen leiten die Aktivität 2.1.2 „Identifizieren Sie die Bedingungen der CC-Lizenz“ ein, bei der den Teilnehmer*innen ein Bild mit einer Creative- Commons-Lizenz gezeigt wird. Die Teilnehmer*innen werden gebeten zu analysieren, welche Handlungen unter der jeweiligen Lizenz erlaubt sind und welche nicht. (Folien 12-13)					https://www.redhat.com/en/topics/open-source/what-is-open-source https://www.flickr.com/creativecommons/
--	--	--	--	--	---



- Die Moderator*innen schließen das Thema ab, indem sie ein Beispiel dafür geben, wie Urheber*innen ihr Originalwerk schützen können. (Folie 14)
- Die Moderator*innen fordern die Teilnehmer*innen auf, eine 10-minütige Pause einzulegen.
- Die Moderator*innen wechseln zum Thema „Schutz digitaler Geräte“, indem sie erklären, wie digitale Geräte gut und schlecht sein können, je nachdem, wie wir sie nutzen und wie wir uns schützen. (Folien 16-19)
- Die Funktion der zweistufigen Überprüfung wird erklärt. (Folie 20)

https://europa.eu/youreurope/business/running-business/intellectual-property/copyright/index_en.htm



- Die Moderator*innen wechseln zum Thema „Schutz personenbezogener Daten und der Privatsphäre“, indem sie den Teilnehmer*innen das Konzept der Datenschutzpolitik und der Datenschutzrechte vorstellen. - Die Moderator*innen fordern die Teilnehmer*innen auf, die Aktivität 2.1.3 Datenschutzrechte zu bearbeiten. Die Teilnehmer*innen werden gebeten, jedes Datenschutzrecht einer der Definitionen in der Tabelle zuzuordnen. (Folie 22-23)				Diese Aktivität kann ausgedruckt werden und allen Teilnehmer*innen zum Ausfüllen auf Papier gegeben werden. Nach 10 Minuten diskutiert die Gruppe die Ergebnisse und die Moderator*innen zeigen die richtigen Antworten.	https://gdpr.eu/privacy-notice/ https://www.kathimerini.com.cy/gr/
--	--	--	--	--	---



- Die Teilnehmer*innen werden aufgefordert, die Aktivität 2.1.4 durchzuführen, bei der sie in einer Online-Zeitung nach der Datenschutzerklärung suchen und die dortige Datenschutzerklärung lesen sollen. (Folie 24) - Die Moderator*innen führen in die Funktion von Cookies ein und erklären, wie und warum sie in Websites eingebaut werden, und schauen gemeinsam ein Video an. (Folie 25-26)				Die Moderator*innen leiten eine Diskussion ein, nachdem sie den Teilnehmer*innen 10 Minuten Zeit gegeben hat, eine Datenschutzerklärung zu finden und zu lesen. Dann diskutieren sie, ob die auf Folie 21 gezeigten Richtlinien in der gefundenen Datenschutzerklärung erfüllt sind.		
Modul 2 – Workshop 2: Problemlösung		120 Minuten	Idealerweise ein Laptop oder ein Handy mit Internetzugang	Informieren Sie die Teilnehmer*innen darüber, dass dieser		

- Die Moderator*innen führen in das Konzept und den Prozess des Problemlösens im Allgemeinen und des digitalen Problemlösens im Besonderen ein. (Folien 3-4) - Die Moderator*innen stellen die Aktivität 2.2.1 „Übersetzungsfragen“ vor, bei der die Teilnehmer*innen erörtern sollen, wie sie beurteilen können, ob ein Artikel, auf den sie in einer Fremdsprache gestoßen sind, für die von ihnen durchgeführte Forschung relevant ist. (Folien 5-6) - Die Moderator*innen leiten eine Diskussion ein (Aktivität 2.2.2), um einen Denkprozess zur Lösung eines technischen Problems zu entwickeln; in diesem Fall die Unfähigkeit, eine			für alle Teilnehmer*innen. Stifte/Papier/Notizblock. Zugang zu PPT Modul 2: Workshop 2: Problemlösung	Workshop eher praktisch als theoretisch ist, da er sie dazu anregen wird, die bisher erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten in die Praxis umzusetzen.		
--	--	--	--	---	--	--

Verbindung zu einem Wi-Fi-Netzwerk herzustellen. (Folie 7) - Die Moderator*innen wechseln zum Thema „Identifizierung von Bedürfnissen und technologischen Antworten“ und führen die Teilnehmer*innen in die Bedeutung der Fähigkeit ein, digitale Informationsbedürfnisse zu erkennen und Wege zu finden, diese in unserem täglichen Leben zu erfüllen. (Folie 8) - Die Moderator*innen fordern die Teilnehmer*innen auf, eine 10-minütige Pause einzulegen. - Die Moderator*innen präsentieren Aktivität 2.2.3 „Ein langes Video mit Freund*innen teilen“. Die Teilnehmer*innen werden gebeten, sich				Diese Aktivität kann paarweise für 10 Minuten durchgeführt werden, und dann können die Teilnehmer*innen ihre Ideen austauschen, die sie entwickelt haben.		
--	--	--	--	--	--	--



alternative Möglichkeiten für den Versand des Videos auszudenken, da es zu groß ist, um es per E-Mail zu versenden. (Folie 10-11)				Die Moderator*innen stellen während der 10-minütigen Gruppendiskussion einige Lösungen vor und nehmen zusätzliche Ideen auf der Grundlage der Beiträge der Teilnehmer*innen auf.		https://www.theguardian.com/media/2021/aug/05/cnn-fires-employees-covid-unvaccinated-office
Die Moderator*innen stellen Aktivität 2.2.4 „Text ist zu klein/groß auf einer Website“ vor und bitten die Teilnehmer*innen, online nach einer Lösung zu suchen, um die Textgröße an ihre Bedürfnisse anzupassen. (Folie 12-13).				Diese Übung kann paarweise für 10 Minuten durchgeführt werden. Anschließend sollte eine Gruppendiskussion stattfinden, in der die Teilnehmer*innen ihre		

				Beiträge austauschen. Die Moderator*innen fordern die Teilnehmer*innen auf, die beste Lösung, die sie gefunden haben, in der Praxis anzuwenden (auf dem Smartphone oder Laptop).		
Schlussfolgerung - Die Moderator*innen fragen die Teilnehmer*innen, ob sie weitere Erklärungen benötigen, und danken ihnen für ihre Teilnahme. - Die Teilnehmer*innen sollten ein Bewertungsformular über die Schulung ausfüllen, in dem sie ein Feedback über den Inhalt, die Organisation, die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten geben.			Bewertungsformular, das von den Teilnehmer*innen auszufüllen ist. Machen Sie ein Foto, um es zu teilen.			

*N/A: Nicht zutreffend

Workshop 1: Tätigkeit 2.1.1

Modul 2: Workshop 1 Erstellung digitaler Inhalte			
Titel des Moduls			
Tätigkeit Titel	Identifizieren Sie die Creative-Commons-Lizenz	Tätigkeits-code	A 2.1.1
Art des Materials	Aktivitätenblatt (AS)	Art des Lernens	In Präsenz
Dauer der Aktivität (in Minuten)	10'	Lern-ergebnis	Zwischen den Creative-Commons-Lizenzen unterscheiden zu können
Ziel der Aktivität	Es ist wichtig, dass die Teilnehmer*innen die verschiedenen Arten von Lizenzen, die digitale Online-Inhalte begleiten, unterscheiden können. Durch diese Übung lernen die Teilnehmer*innen, wann sie den Urheber*innen eines digitalen Inhalts nennen sollten, wenn sie das Originalwerk verändern und kommerziell nutzen dürfen.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	● PC/Laptop Zugang ● Stift ● Papier		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	Schritt 1: Versuchen Sie, die Art des Führerscheins auf dem Bild zu erkennen. Schritt 2: Besuchen Sie https://creativecommons.org/licenses/, um Ihre Antwort zu bestätigen.		

Vorlage	-
----------------	---

Titel des Moduls	Modul 2: Workshop 1 Erstellung digitaler Inhalte		
Tätigkeit Titel	Identifizieren Sie die Creative-Commons-Lizenz	Tätigkeitscode	A 2.1.2
Art des Materials	Aktivitätenblatt (AS)	Art des Lernens	In Präsenz
Dauer der Aktivität (in Minuten)	10'	Lernergebnis	Zwischen den Creative-Commons-Lizenzen unterscheiden zu können
Ziel der Aktivität	Es ist wichtig, dass die Teilnehmer*innen die verschiedenen Arten von Lizenzen, die digitale Online-Inhalte begleiten, unterscheiden können. Durch diese Übung lernen die Teilnehmer*innen, wann sie die Urheber*innen eines digitalen Inhalts nennen sollten, und ob sie das Originalwerk verändern und kommerziell nutzen dürfen.		

Erforderliche Materialien für die Aktivität	● <i>PC/Laptop Zugang</i> ● <i>Stift</i> ● <i>Papier</i>
Schritt-für-Schritt-Anleitung	Schritt 1: Versuchen Sie, die Art des Führerscheins auf dem Bild zu erkennen. Schritt 2: Besuchen Sie https://creativecommons.org/licenses/, um Ihre Antwort zu bestätigen.
Vorlage	-

Titel des Moduls	Modul 2: Workshop 1 Erstellung digitaler Inhalte		
Tätigkeit Titel	Datenschutzrechte	Tätigkeitscode	A 2.1.3
Art des Materials	Aktivitätenblatt (AS)	Art des Lernens	In Präsenz
Dauer der Aktivität (in Minuten)	15'	Lernergebnis	Vertraut werden mit den wichtigsten Datenschutzrechten des DSGVO-Rahmens

Ziel der Aktivität	Die Teilnehmer*innen werden gebeten, das in der linken Spalte dargestellte Datenschutzrecht der richtigen Definition in der rechten Spalte zuzuordnen. Diese Aktivität macht die Nutzer*innen mit ihren Datenschutzrechten vertraut und sensibilisiert sie für den Umgang mit ihren digitalen Daten.
Erforderliche Materialien für die Aktivität	● <i>PC/Laptop Zugang</i> ● <i>Stift</i> ● <i>Papier</i>
Schritt-für-Schritt-Anleitung	Schritt 1: Ordnen Sie das Datenschutzrecht der richtigen Definition zu. Schritt 2: Überprüfen Sie Ihre Antwort mit den Lösungen auf Folie 23. Lösung: 1-b, 2-c, 3-a, 4-e, 5-d
Vorlage	-

Titel des Moduls	Modul 2: Workshop 1 Erstellung digitaler Inhalte		
Tätigkeit Titel	Erklärung zum Datenschutz	Tätigkeitscode	A 2.1.4

Art des Materials	Aktivitätenblatt (AS)	Art des Lernens	In Präsenz
Dauer der Aktivität (in Minuten)	20'	Lern-ergebnis	Bewertung der Qualität einer Erklärung zum Datenschutz
Ziel der Aktivität	Die Teilnehmer*innen werden gebeten, eine Datenschutzerklärung durchzulesen und zu beurteilen, ob die darin enthaltenen Informationen angemessen sind, sowie mögliche Auslassungen zu identifizieren und die Qualität der verwendeten Sprache zu bewerten.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	● <i>PC/Laptop Zugang</i> ● <i>Stift</i> ● <i>Papier</i>		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	Schritt 1: Besuchen Sie: https://www.kathimerini.com.cy/gr/. Schritt 2: Achten Sie auf die Erklärung zum Datenschutz. Schritt 3: Lesen Sie es. Schritt 4: Bewerten Sie den Inhalt und die Sprache; prüfen Sie, ob der Inhalt mit anderen Unternehmen geteilt wird. Schritt 5: Teilen Sie der Gruppe mit, was Sie in diesem Workshop und in der Übung über den Datenschutz gelernt haben.		
Vorlage	-		

Workshop 2:

Tätigkeit 2.2.1

Modul 2: Workshop 2 Problemlösung			
Tätigkeit Titel	ONLINE-ÜBERSETZUNG	Tätigkeits code	A 2.2.1
Art des Materials	Aktivitätenblatt (AS)	Art des Lernens	In Präsenz
Dauer der Aktivität (in Minuten)	15'	Lern- ergebnis	In der Lage sein, die Online-Übersetzung als Hilfsmittel zur Erleichterung der Recherche zu einem bestimmten Thema zu nutzen.
Ziel der Aktivität	Die Lernenden machen sich mit Online-Tools vertraut, die ihnen helfen, Inhalte zu übersetzen, um ihre Online-Recherche zu erleichtern und die Relevanz von Quellen zu bewerten, die sie in einer Sprache finden, die sie nicht lesen können.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	● <i>PC/Laptop Zugang</i> ● <i>Stift</i> ● <i>Papier</i>		

Schritt-für-Schritt-Anleitung	Schritt 1: Sie schreiben einen Blogbeitrag über den Klimawandel und dessen Auswirkungen auf Ihre Gemeinde. Sie möchten ähnliche Beiträge und Artikel aus anderen Ländern finden. Sie stoßen auf einen Blog, der in einer Sprache verfasst ist, die Sie nicht lesen können. Was können Sie tun, um zu beurteilen, ob der Inhalt des Artikels für Ihre Forschung relevant ist? Schritt 2: Denken Sie über mögliche Lösungen nach Schritt 3: Diskutieren
Vorlage	-

Titel des Moduls	Modul 2: Workshop 2 Problemlösung		
Tätigkeit Titel	WIFI-FEHLERBEHEBUNG	Tätigkeitscode	A 2.2.2
Art des Materials	Aktivitätenblatt (AS)	Art des Lernens	In Präsenz
Dauer der Aktivität (in Minuten)	15'	Lernergebnis	Mögliche Lösungen für ein Problem mit der Wifi-Verbindung finden

Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Teilnehmer*innen über mögliche Gründe nachdenken, die sie daran hindern, sich mit einem Wifi-Netzwerk zu verbinden, und dass sie mögliche Lösungen finden.
Erforderliche Materialien für die Aktivität	● <i>PC/Laptop Zugang</i> ● <i>Stift</i> ● <i>Papier</i>
Schritt-für-Schritt-Anleitung	Schritt 1: Schreiben Sie mögliche Gründe für das Problem auf. Schritt 2: Schreiben Sie mögliche Lösungen für dieses Problem auf.
Vorlage	-

Titel des Moduls	Modul 2: Workshop 2 Problemlösung
-------------------------	--------------------------------------

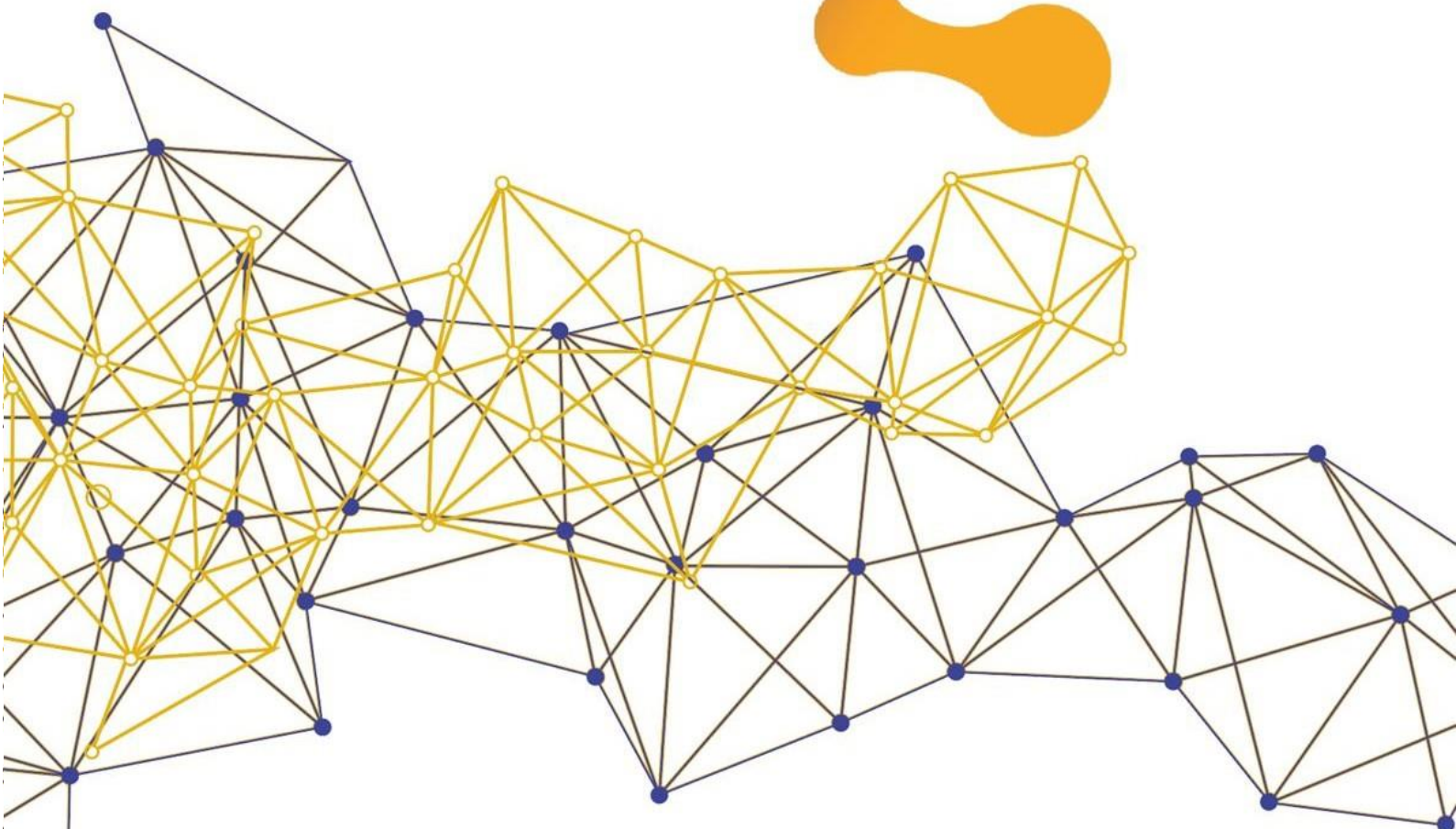
Tätigkeit Titel	MEDIENVERTEILUNG	Tätigkeitscode	A 2.2.3
Art des Materials	Aktivitätenblatt (AS)	Art des Lernens	In Präsenz
Dauer der Aktivität (in Minuten)	20'	Lernergebnis	Überlegungen zu möglichen Lösungen für ein alltägliches technisches Problem
Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Lernenden über Möglichkeiten nachdenken, ein alltägliches technisches Problem zu lösen, wie z.B. die gemeinsame Nutzung einer sehr großen digitalen Datei, und versuchen, Lösungen zu finden, die ihren spezifischen Bedürfnissen entsprechen.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	● <i>PC/Laptop Zugang</i> ● <i>Stift</i> ● <i>Papier</i>		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	Anleitung: Sie haben letzte Woche beim Wandern ein wunderschönes Video aufgenommen, das Sie mit Ihren besten Freund*innen teilen möchten, welche in einem anderen Land leben. Sie versuchen, die Videodatei an eine E-Mail anzuhängen, aber das Video ist zu groß. Denken Sie daran, was Sie bisher über die gemeinsame Nutzung von Dateien gelernt haben, und überlegen Sie sich mögliche Lösungen. Schritt 1: Überlegen Sie sich mindestens drei Lösungen Schritt 2: Wählen Sie die Option, die Ihren Anforderungen am besten entspricht (z. B. Videoqualität, Zeitaufwand für die Erledigung der Aufgabe)		

Vorlage	MÖGLICHE LÖSUNGEN ➤ Laden Sie das Video in die Cloud hoch (Google Drive, Dropbox, One Drive), erstellen Sie einen Link zum Zielort des Videos und senden Sie den Link an Ihre Freund*innen ➤ Nutzen Sie einen digitalen Dienst, der den Versand großer Dateien ermöglicht (WeTransfer-https://wetransfer.com/) ➤ Suchen Sie ein Online-Tool, mit dem Sie das Video komprimieren (d. h. den Speicherplatz verkleinern) können, und versuchen Sie, es erneut per E-Mail zu versenden. (Diese Option wird wahrscheinlich die Qualität des Videos beeinträchtigen) ➤ Versuchen Sie, online eine Lösung zu finden, indem Sie nach „Wie versende ich eine große Datei?“ suchen.

Titel des Moduls	Modul 2: Workshop 2 Problemlösung		
Tätigkeit Titel	Suchen Sie online nach einer Lösung	Tätigkeitscode	A 2.2.4

Art des Materials	Aktivitätenblatt (AS)	Art des Lernens	In Präsenz
Dauer der Aktivität (in Minuten)	20'	Lern-ergebnis	Sie können ein technisches Problem lösen, indem Sie online nach einer Lösung suchen.
Ziel der Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Lernenden sich mit der Suche nach Online-Lösungen für regelmäßige technische Probleme vertraut machen, denen sie bei der Nutzung digitaler Geräte begegnen.		
Erforderliche Materialien für die Aktivität	● <i>PC/Laptop Zugang</i> ● <i>Stift</i> ● <i>Papier</i>		
Schritt-für-Schritt-Anleitung	Anweisungen: Sie haben einen interessanten Artikel auf einer Nachrichtenseite gefunden, aber der Text ist zu klein, um ihn zu lesen. Link zum Artikel: https://www.theguardian.com/media/2021/aug/05/cnn-fires-employees-covid-unvaccinated-office 1. Suchen Sie online nach einer Lösung (sowohl für das Handy als auch für den Computer) 2. Anwenden der Lösung		

Vorlage	LÖSUNG FÜR COMPUTER ➤ <i>Um alles größer zu machen:</i> ➤ <i>Windows und Linux: Drücken Sie Strg und +.</i> ➤ <i>Mac: Drücken Sie ⌘ und +.</i> ➤ <i>Chrome OS: Drücken Sie Strg und +.</i> ➤ <i>Um alles kleiner zu machen:</i> ➤ <i>Windows und Linux: Drücken Sie Strg und -.</i> ➤ <i>Mac: Drücken Sie ⌘ und -.</i> ➤ <i>Chrome OS: Drücken Sie Strg und -.</i> LÖSUNG FÜR HANDYS iPhone: ➤ Tippen Sie oben links auf der Website auf das kleine ‚A‘, um den Text zu verkleinern, oder auf das große ‚A‘, um ihn zu vergrößern. Android: ➤ Website in Chrome öffnen ➤ Gehen Sie zu Einstellungen – Bedienungshilfen ➤ Verwenden Sie die Textskalierung oder markieren Sie „Zoom zwingend aktivieren“ (mit den Fingern zoomen).
-----------------------	---



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."
Project Number: 2020-1-AT01-KA204-077958