

Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in der Sekundarstufe I

Inhalte

Organisatorische Hinweise

Informationen für Schulleitungen

Warum digitale Grundbildung?

„Um in unserem Alltag
mündige
Entscheidungen treffen zu
können, sind immer mehr
digitale Kompetenzen
gefragt.“

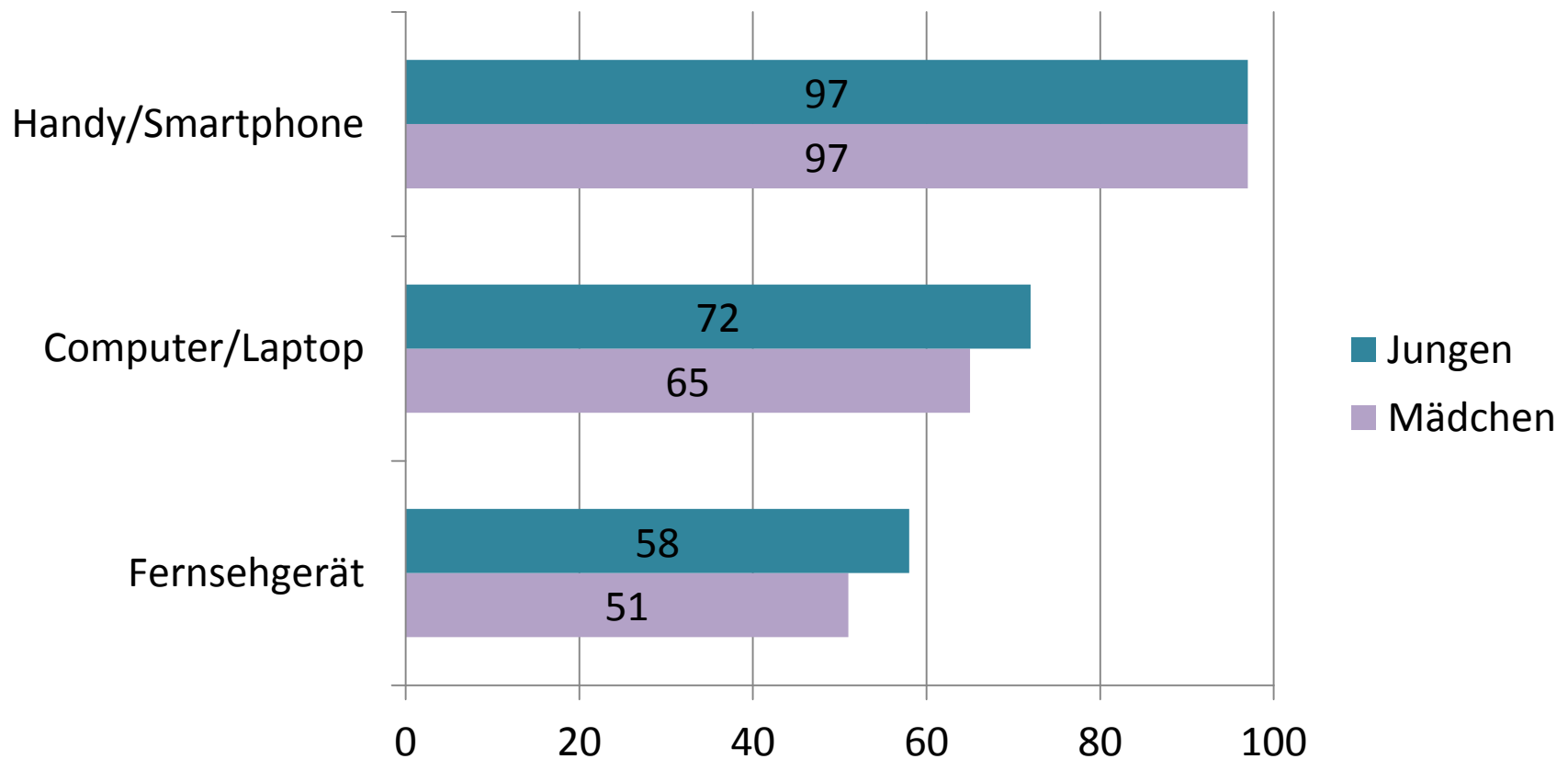
Netzwerk Digitale Bildung

2016



Gerätebesitz Jugendliche 2017

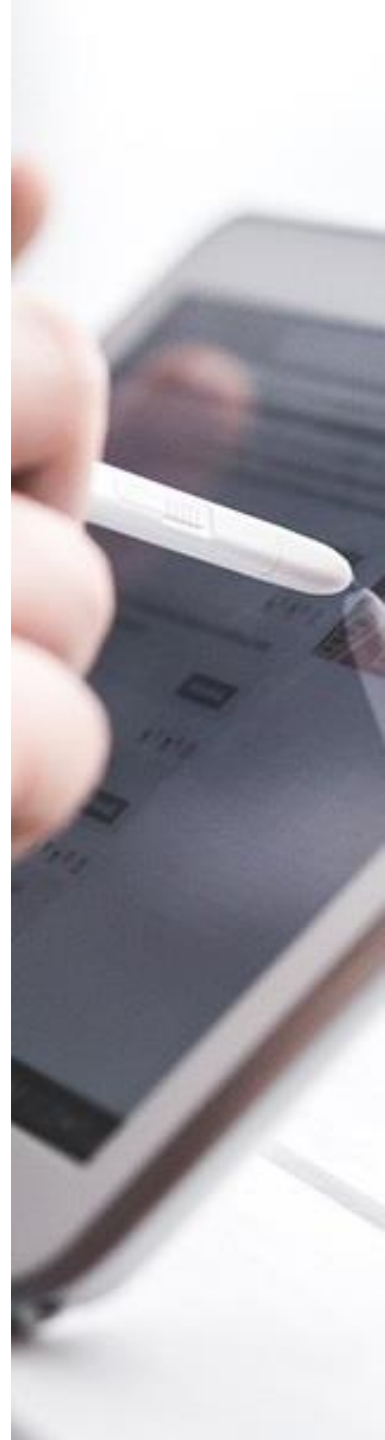
12 bis 19 Jahre



Quelle: JIM Studie 2017, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Nutzung digitaler Medien durch Jugendliche

- Fotos und Videos machen,
- Musik hören,
- sich mit Freundinnen und Freunden austauschen (chatten, WhatsApp),
- Lesen,
- Videos anschauen,
- sich informieren,
- aber auch Freizeitaktivitäten wie Spiele spielen.



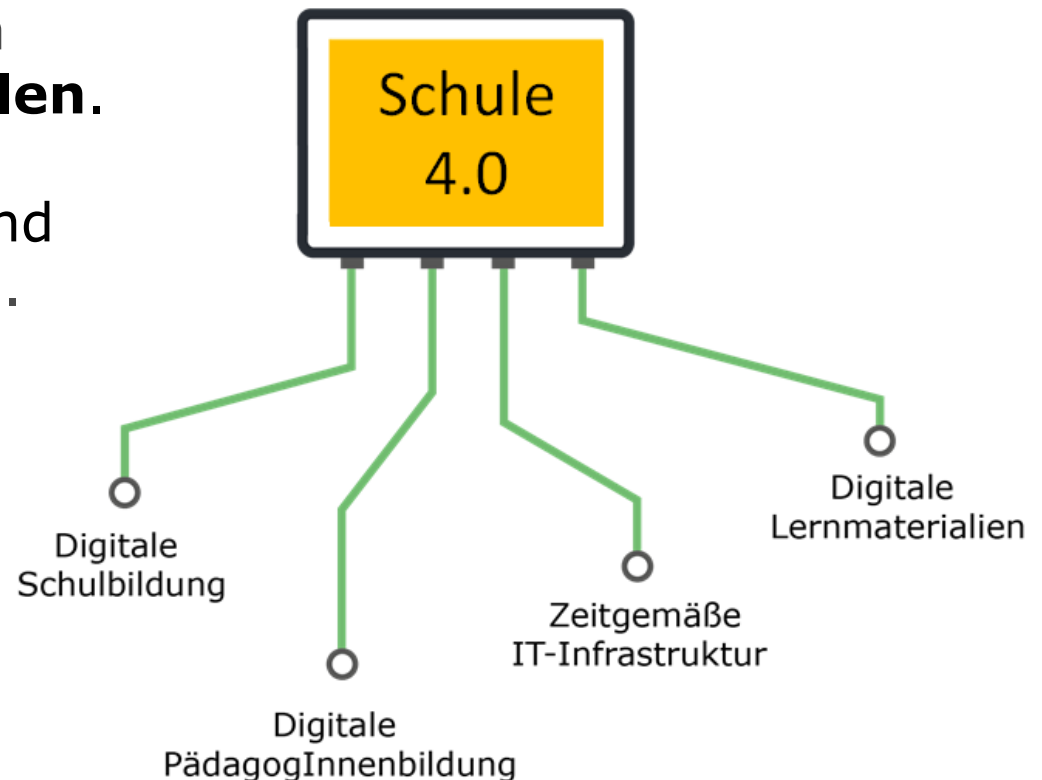
Warum digitale Grundbildung?

Neben dem Lesen, Schreiben und Rechnen ist ein **sinnvoller Umgang mit digitaler Technologie** eine notwendige Grundkompetenz.



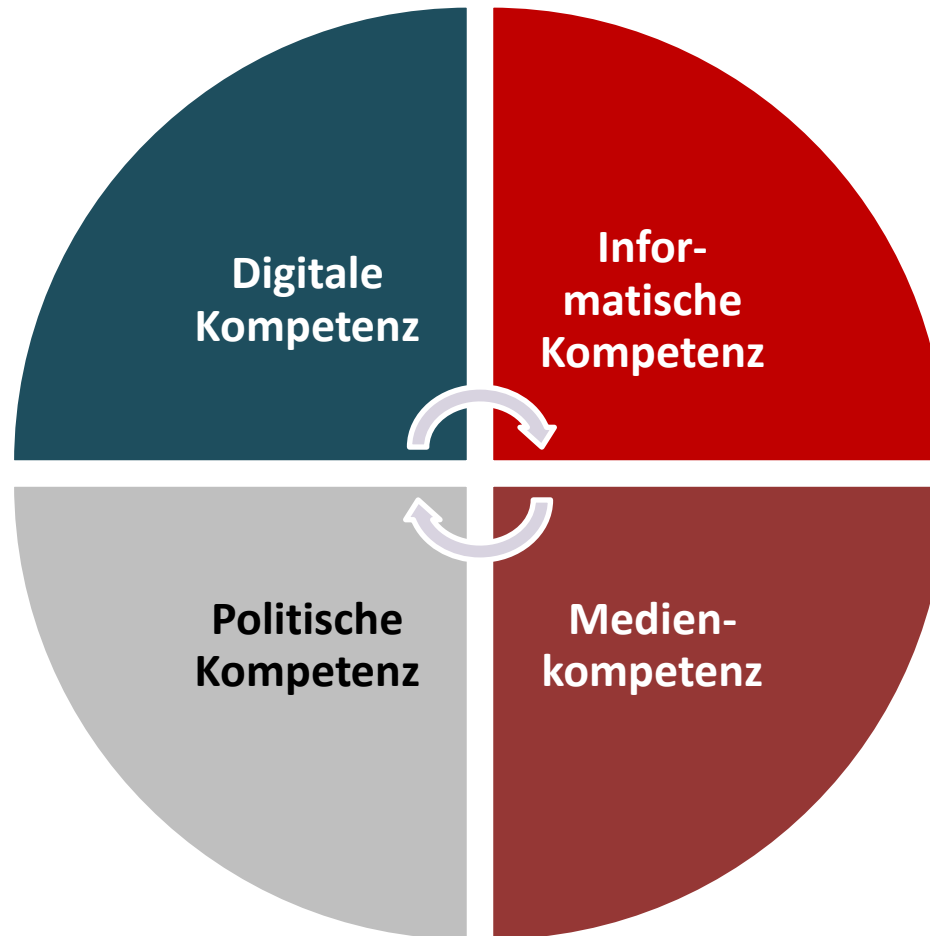
Digitale Grundbildung als Maßnahme in „Schule 4.0“

Das Bild von der Digitalen Bildung beruht auf **4 Säulen**. Sie sind alle vier eng miteinander verbunden und bedingen sich gegenseitig.



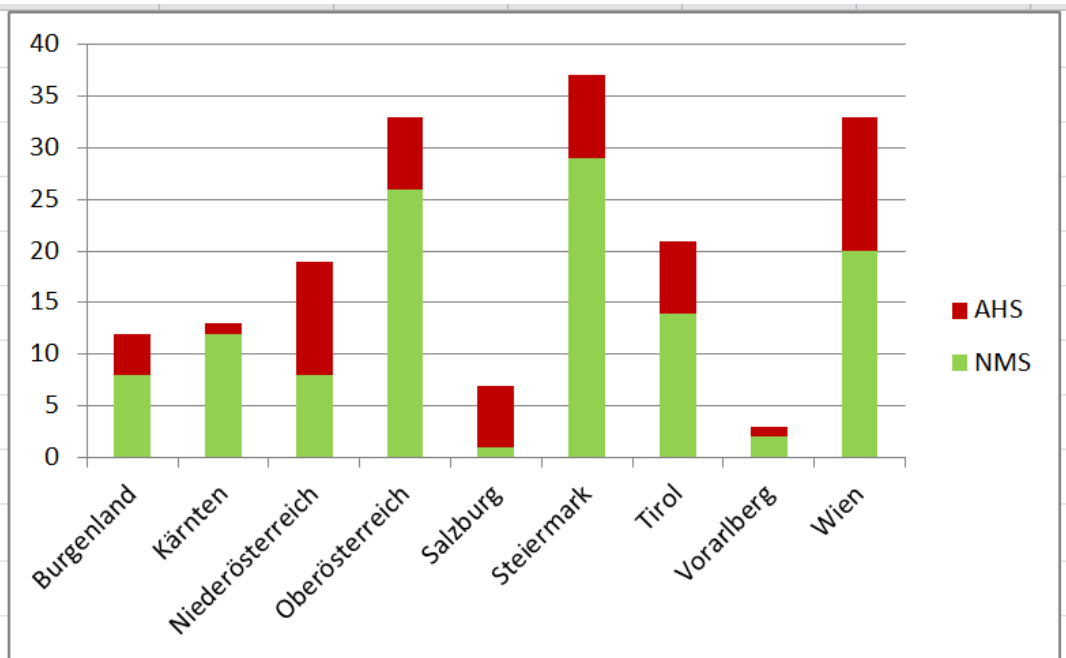
Lehrinhalte Verbindliche Übung

Digitale Grundbildung



Laufende Pilotierung des Lehrplans im Schuljahr 2017/18

Bundesland	NMS	AHS	
Burgenland	8	4	12
Kärnten	12	1	13
Niederösterreich	8	11	19
Oberösterreich	26	7	33
Salzburg	1	6	7
Steiermark	29	8	37
Tirol	14	7	21
Vorarlberg	2	1	3
Wien	20	13	33
Gesamt	120	58	178
	67%	33%	100%



Lehrinhalte

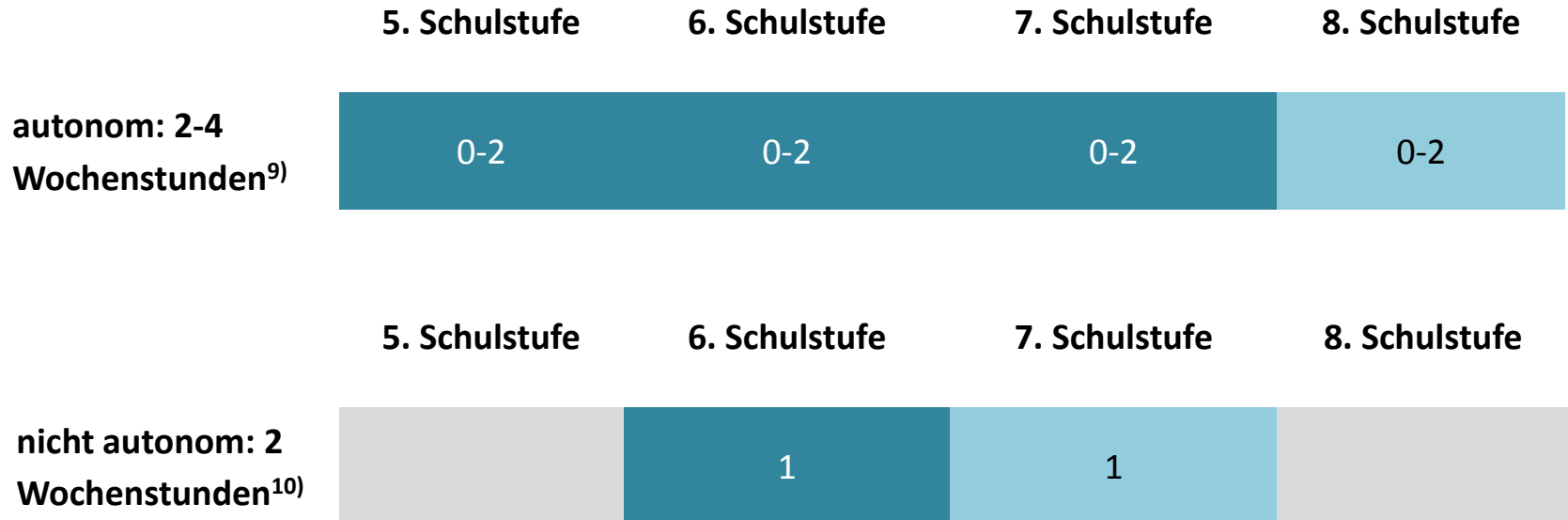
- Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung
- Informations-, Daten- und Medienkompetenz
- Betriebssysteme und Standard-Anwendungen
- Mediengestaltung
- Digitale Kommunikation und Social Media
- Sicherheit
- Technische Problemlösung
- Computational Thinking



Stand der Verordnung

- Fach bereits im SCHOG enthalten
- zweistufige Einführung an allen Schulen der Sekundarstufe 1 (2018/19 und 2019/20)
 - Ausmaß: 2 bis 4 Wochenstunden
 - ab 1. September 2018
 - 2018/19: 5.-7. Schulstufe autonom bzw. 6. Schulstufe integrativ 1 WoStd
 - 2019/20: 5.-8. Schulstufe autonom bzw. 6./7. Schulstufe je 1 WoStd
- Unterschriftsreifer Entwurf für die Verordnung

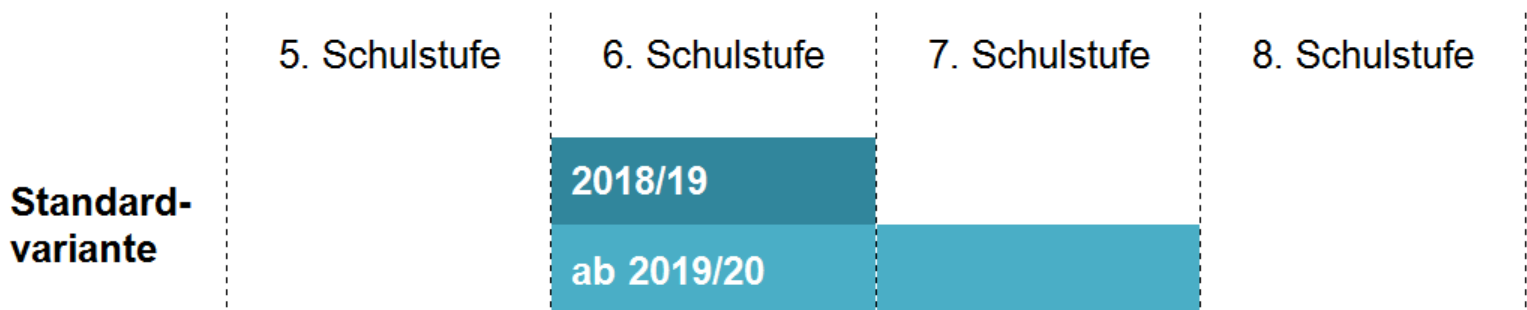
Stundenausmaß



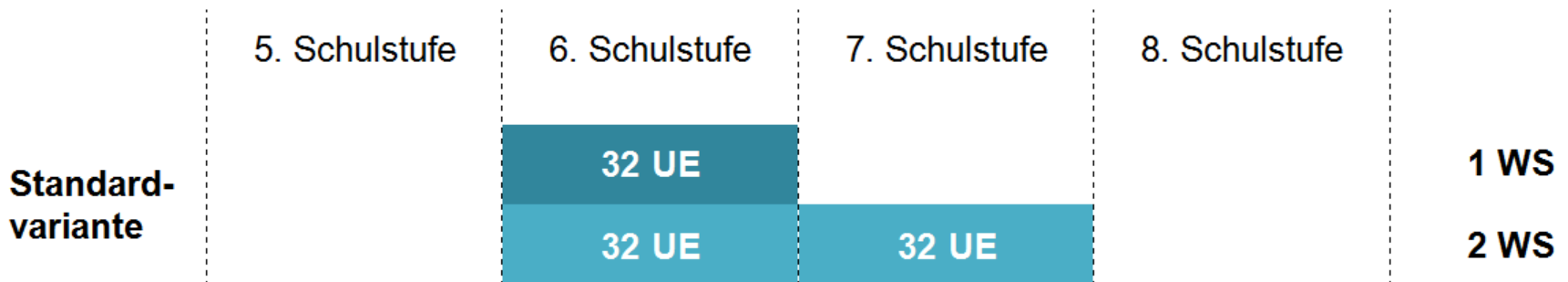
Umsetzung ohne schulautonome Entscheidung

Stufenweise Einführung

integriert in den Fachunterricht mit je 32 Unterrichtseinheiten in der 6. und 7. Schulstufe



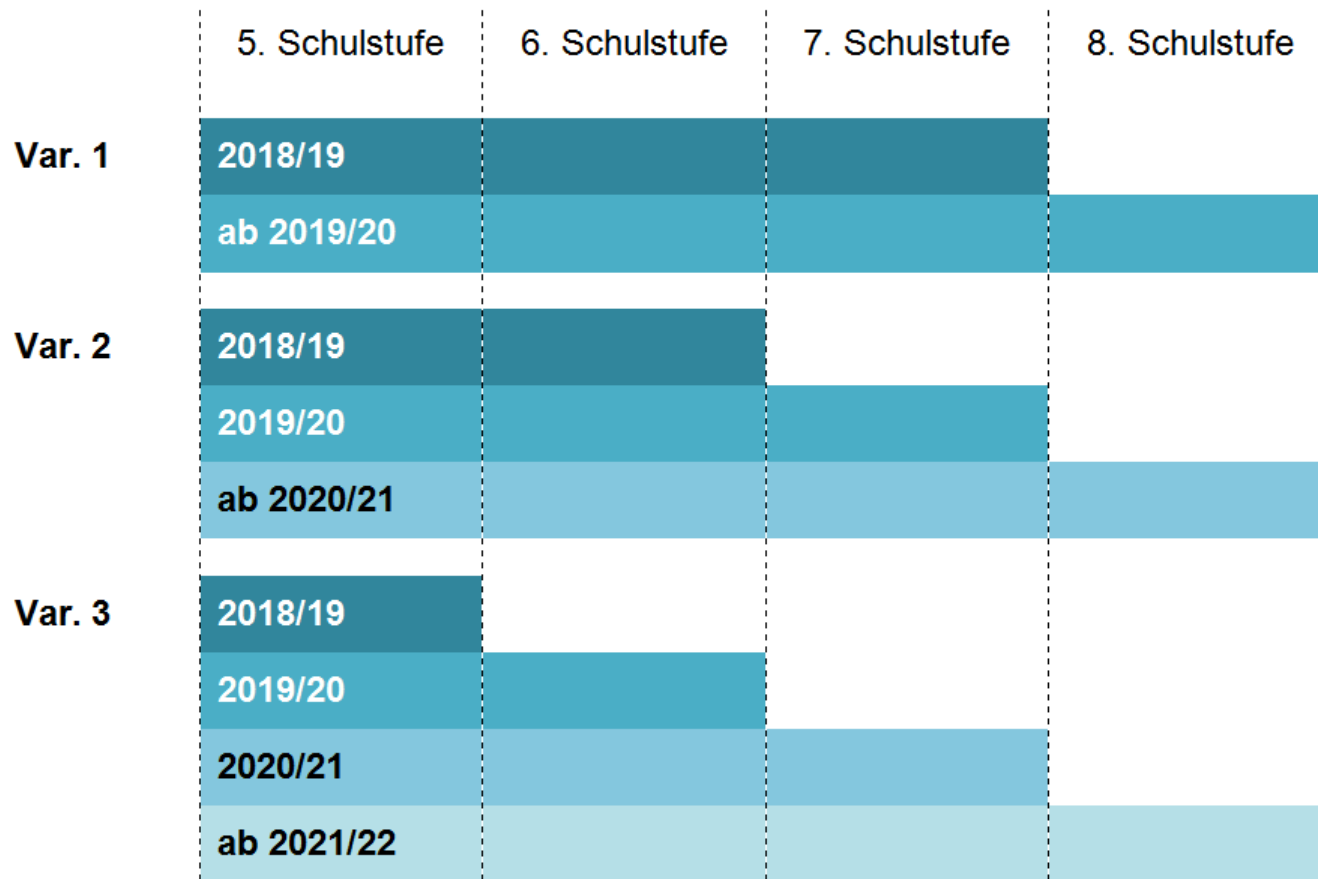
Ausgestaltung



Umsetzung mit schulautonomer Entscheidung

Stufenweise Einführung

jeweils in definierten Stunden (0-2 Wochenstunden pro Jahrgang), integriert in den Fachunterricht (0 bis 64 Unterrichtseinheiten pro Jahrgang) oder in einer Mischform



Umsetzung mit schulautonomer Entscheidung

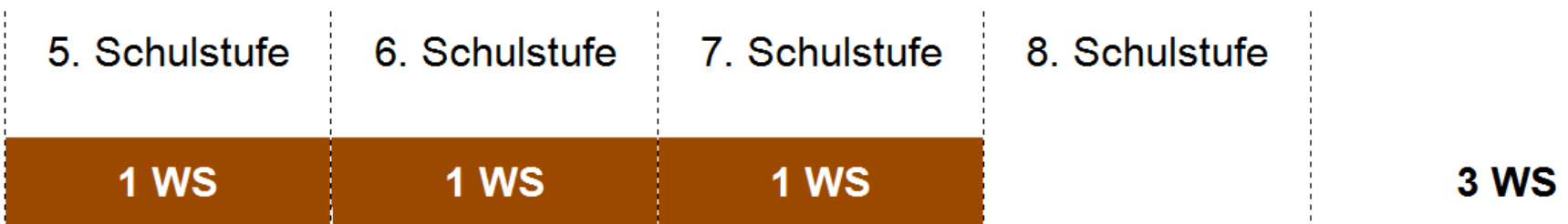
Ausgestaltung

	5. Schulstufe	6. Schulstufe	7. Schulstufe	8. Schulstufe	
Var. 1	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE		0-4 WS
	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	2-4 WS
Var. 2	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE			0-4 WS
	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE		0-4 WS
	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	2-4 WS
Var. 3	0-2 WS/0-64 UE				0-2 WS
	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE			0-4 WS
	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE		0-4 WS
	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	0-2 WS/0-64 UE	2-4 WS

Schulautonomes Umsetzungsbeispiel 1

Schulautonomer Schwerpunkt mit definierten Stunden

Die Schule führt schulautonom in der 5., 6. und 7. Schulstufe die „Digitale Grundbildung“ mit jeweils einer definierten Stunde ein. Die Einführung kann vollständig im Schuljahr 2018/19 für alle drei Jahrgänge beschlossen werden (Variante 1) oder stufenweise beginnend mit der 5. und 6. Schulstufe (Variante 2), sofern die Gesamtanzahl von 120 Stunden sich für die betroffenen Schüler nicht ändert, d.h. keine Stundenverschiebungen zwischen den Schulstufen stattfinden. Ansonsten erfolgt die Einführung stufenweise beginnend mit der 5. Schulstufe (Variante 3) aufsteigend.



Schulautonomes Umsetzungsbeispiel 2

Schulautonomer Schwerpunkt als Mischform

Die Schule führt schulautonom in der 5. Schulstufe die „Digitale Grundbildung“ mit einer definierten Stunde ein und forciert in der 6. bis 8. Schulstufe die integrative Vermittlung der Lehrplaninhalte. Die Einführung kann wie in Beispiel 1 erfolgen, wobei die 8. Schulstufe frühestens 2019/20 betroffen ist.

5. Schulstufe	6. Schulstufe	7. Schulstufe	8. Schulstufe	
1 WS	32 UE	32 UE	32 UE	4 WS

Schulautonomes Umsetzungsbeispiel 3

Schulautonomer Schwerpunkt als Mischform

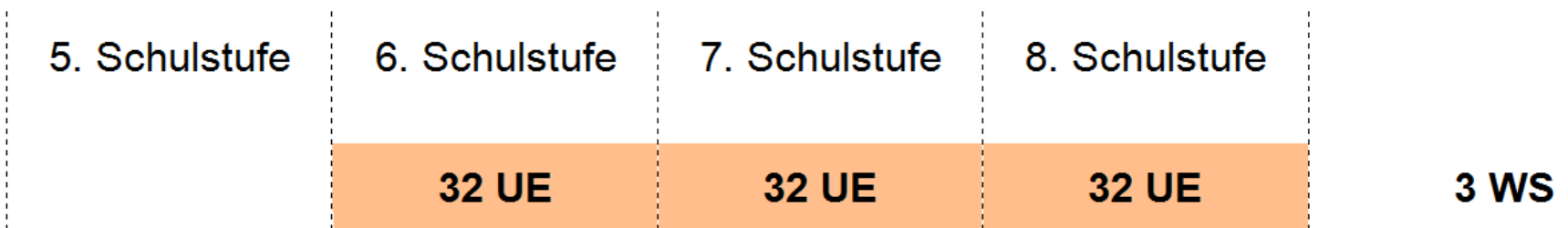
Die Schule forciert in der 5. Schulstufe die integrative Vermittlung der Inhalte der „Digitalen Grundbildung“ und führt schulautonom in der 6. und 7. Schulstufe jeweils eine halbe definierte Stunde ein. Die Einführung kann wie in Beispiel 1 erfolgen.

5. Schulstufe	6. Schulstufe	7. Schulstufe	8. Schulstufe
32 UE	0,5 WS	0,5 WS	2 WS

Schulautonomes Umsetzungsbeispiel 4

Integrative Vermittlung ab der 6. Schulstufe

Die Schule forciert schulautonom in der 6. bis 8. Schulstufe die „Digitale Grundbildung“ in Form einer integrativen Vermittlung der Lehrplaninhalte. Die Einführung kann vollständig im Schuljahr 2018/19 für die ersten drei Jahrgänge beschlossen werden (Variante 1) oder stufenweise beginnend mit der 5. und 6. Schulstufe (Variante 2) bzw. stufenweise beginnend mit der 5. Schulstufe (Variante 3) aufsteigend erfolgen.



Kompetenzmessinstrument digi.check8

- in der 8. Schulstufe
- überprüft den Lernerfolg und liefert einen individuellen Kompetenznachweis
 - Wissensfragen
 - In-Application Aufgaben

www.digicheck.at

Digitale Kompetenzen - PLAYMIT Digital

PLAYMIT - Digitale Grundbildung

Wozu „Digitale Grundbildung“?

Unsere Gesellschaft ist längst in der digitalen Welt angekommen. Alle Lebensbereiche, ob Bildung (Schule 4.0), Gesellschaft oder Politik, werden von ihr stark mitbestimmt.

Es ist sehr wichtig, dass sich die Schule mit Themen wie Datensicherheit, Verhalten in Social Media, Umgang mit dem Handy, Postings u.v.m. beschäftigt.

PLAYMIT für den Schulunterricht

Viele Lehrer und Schüler nutzen seit Jahren Playmit.com als Unterrichtsunterstützung. Besonders auch in Verbindung mit den PLAYMIT-

Arbeitsbüchern. Nähere Infos unter www.playmit.com.

PLAYMIT-Urkunde DIGITAL 4.0

Etwa 1.000 Bildungsfragen stehen in Quizform für das neue Unterrichtsfach „Digitale Grundbildung“ zur Verfügung. In spielerischer Art und Weise können Themen punktgenau gelernt werden.

Für die Lehrer eine sehr hilfreiche Unterstützung für den Unterricht. In der dazugehörigen kostenlosen Broschüre werden sämtliche Themen lehrplankonform abgehandelt. Wer die Kriterien der PLAYMIT-

Urkunde erfüllt (ca. 200 Fragen beantworten, davon müssen 70 % richtig sein), kann diese Urkunde als sein persönliches „Wissenszeugnis“ ausdrucken. Lehrer haben die Möglichkeit, die Urkunde in die Benotung mit einzubeziehen.

Schulen können mittels PLAYMIT-Urkunden den Premiumstatus bei eEducation erwerben und neben verschiedenen Vorteilen auch eine Auszeichnung erhalten. (Details auf www.eeducation.at)

PLAYMIT Quiz Beruf Schule

PLAYMIT-Urkunde DIGITAL 4.0

Digitale Grundbildung



PLAYMIT-Urkunde DIGITAL 4.0

Digitale Grundbildung



Name: Max Mustermann
 Schule: HAK Wien
 E-Mail: m.mustermann@gmx.at
 Land: Austria
 Username: maxmus31

GESAMTERGEBNIS 82,78 %

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung	6 von 10 = 60,00 %	
Informations-, Daten- und Medienkompetenz	32 von 40 = 80,00 %	
Betriebssysteme und Standard-Anwendungen	29 von 40 = 72,50 %	
Mediengestaltung	20 von 20 = 100,00 %	
Digitale Kommunikation und Social Media	16 von 20 = 80,00 %	
Sicherheit	36 von 40 = 90,00 %	
Technische Problemlösung	6 von 10 = 60,00 %	
Computational Thinking	32 von 40 = 80,00 %	
Glossar	29 von 40 = 72,50 %	

Durchschnitt: 149 von 180 = 82,78 % (richtige Antworten)

Herzliche Gratulation!

Du hast die PLAYMIT-Urkunde DIGITAL 4.0 erfolgreich absolviert. Weiterhin viel Erfolg!



www.playmit.com

Computerführerschein ECDL-Zertifikate

Folgende ECDL-Zertifikate werden angeboten:

- ECDL Profile (3 Pflichtmodule und 1 Wahlmodul); 93 EUR
- ECDL Standard (6 Pflichtmodule und 1 Wahlmodul); 135 EUR
- ECDL Advanced Textverarbeitung; 35 EUR
- ECDL Advanced Tabellenkalkulation; 35 EUR
- ECDL Advanced Datenbank; 35 EUR
- ECDL Advanced Präsentation; 35 EUR
- ECDL Advanced Expert (alle 4 Module ECDL Advanced)
- ECDL CAD; 70 EUR
- ECDL Image Editing; 35 EUR
- ECDL Web Editing; 35 EUR
- NEU ab 2017/18: ECDL Junior Coder (Scratch)
- NEU ab 2017/18: ECDL Computing (Python)

-9 EUR

NEU!

https://www.bmb.gv.at/schulen/it/it_angebote/ecdl.html

Begleitmaßnahmen

- Weiterbildungsangebote an PH – digi.folio
- Peer-Learning Formate im Rahmen von eEducation (SCHILF/SCHÜLF für Member- und Expert-Schulen)
- Digitale Unterrichtsmaterialien und Lernmodule

www.eEducation.at

Workshops

- Zur Planung der Strategie am Schulstandort
- Im Future Learning Lab PH Wien, Daumegasse 5
- Termine jeweils von 14 Uhr bis 17:30
 - 17. April 2018
 - 7. Mai 2018
 - 14. Mai
 - <http://www.fll.wien/angebot/infonachmittag-digitale-grundbildung/>

Anmeldung <http://www.edu2net.com/>

Calendar for April 2013. The date 17th is selected. Reservation slots are shown for the 17th:

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
14:00 (2) 14:30 (3) 15:00 (3) 15:30 (3)						
16:00 (3) 16:30 (3)						
23	24	25	26	27	28	29
30						

Persönliche Daten

Erforderliche Formularfelder sind mit einem * gekennzeichnet

Name * :

E-Mail * :

Telefon * :

Schule * :

Zusammenfassung der Reservierung

Absenden

Abbrechen

Virtuelle PH



online
campus
virtuelle ph

Digital-innovative Hochschullehre

Unterstützung der Pädagogischen Hochschulen bei der
Erweiterung des eigenen Angebots

Informationshub und Formatentwicklung

Vermittlung digitaler Kompetenzen für PH-Lehrende

digi.kompP in der Berufseinstiegsphase

Erstellung einer zentralen Website zur
Begleitung der Maßnahme

Gesammelte Darstellung des österreichweiten Angebots
an Lehrveranstaltungen aller PHen

Entwicklung von OER-Materialien zur Förderung
digitaler Kompetenzen von PädagogInnen

https://www.bmbw.at/schulen/schule40/virtuelle_ph.html

eEducation Austria



eEducation wirkt!

1.207



Member.Schulen

807



Expert.Schulen

814



eLearning Szenarien

15.300



Beantragte Aktivitäten

2.014 eEducation-Schulen

Kontakt

AL Mag. Martin Bauer, MSc

Leiter der Abteilung II/8 IT-Didaktik und digitale Medien

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung

Minoritenplatz 5

1010 Wien

TEL +43 1 531 20-3538

MOBIL +43 664 933 39 30

MAIL martin.bauer@bmbwf.gv.at