

Education

Digitale Medien verändern unsere Welt

- Zeitgemäße Bildungs-und Arbeitsprozesse
- Digitale und informatische Kompetenzen



Bundesweite Zusammenführung der E-Learning Initiativen

- it@vs



- Enis



- KidZ



- eLC

- eLsa



BMB

Bundesministerium
für Bildung



Bundeszentrum "eEducation Austria" PH OÖ

digi.komp
4

digi.komp
8

digi.komp
12

digi.komp
P



digi.komp4



digi.komp8



digi.komp12



digikomp P

BMB: Abteilung II/8
IT-Didaktik
und digitale Medien

**Bundeszentrum
an PH OÖ Linz**



Mag. Martin Bauer, MSc VB AL



Mag. Andreas Riepl (Sabbatical 17/18)

interimistische Leitung: Josef Grabner, Margit Pollek

fördert

- **informatische Bildung** der Schüler/innen und Lehrer/innen (logisches Denken)
- **Erwerb digitaler Kompetenzen** der Schüler/innen und Lehrer/innen
- **E-Learning-Aktivitäten** an allen Schulstandorten in Österreich
- **Schulentwicklung** (SQA-Konzept)

unterstützt

- **Memberschulen am Weg zur Digitalisierung** durch Experteschulen, (SchilF..)
- Memberschulen und Experteschulen **durch Projekte:**
 - EIS
 - Ausleihe von Hardware (iPad Trolley..)



ermöglicht

- allen Lehrkräften einer Schule gratis Zugang zu Microsoft Office 365



Member.Schule

1. **Registrieren** der Schule auf der Website: www.eeducation.at
2. **Eingeben digitaler Aktivitäten** der Schule
 - eLearning Aktivitäten
 - Schilf durch Expert.Schulen
 - Professionalisierung der Lehrkräfte
 - Teilnahme an Projekten (EIS, Ausleihe von Hardware)
3. **Sammeln von Badges** durch Aktivitäten
4. Bei Erreichen der 100% : **Expert.Schule (für ein Jahr)**



Expert.Schule

- Statuts „Expert.Schule“ wird für ein Jahr verliehen
- **Zugang zu finanziellen Mitteln** der eEducation
 - externe Experten
 - SchilFs
- **Unterstützung** der Member.Schulen **mit finanzieller Abgeltung**
(=Schilf für Member.Schulen, Weitergabe von Knowhow/Content)
- Teilnahme an **Fachtagungen**
- **Prestige**



Badges - Inhalte

- A) **Einsatz** digitaler Medien
- B) **Entwickeln/Erproben** von E-Learning Szenarien
- C) Einsatz innovativer **Lerntechnologien**
- D) Einsatz innovativer und inklusiver **Lernmethoden**
- E) Schulübergreifende **Kooperation**
- F) **Schulentwicklung**
- G) Erwerb **digitaler Kompetenzen**
- H) Aktive **Verbreitung** von E-Learning in der Bildungslandschaft
- I) **Sonderbadges**



Badges - Punktesystem

Zu erreichende Punkte: 25 + 5 Punkte pro Klasse (max. 150 Punkte) pro Schuljahr

Beispiele für Schulgrößen (in HTLs Abteilungsgrößen, wenn nicht die ganze Schule teilnimmt)

1	Klasse	30
5	Klassen	50
10	Klassen	75
15	Klassen	100
20	Klassen	125
25	Klassen	150

Unterstützung

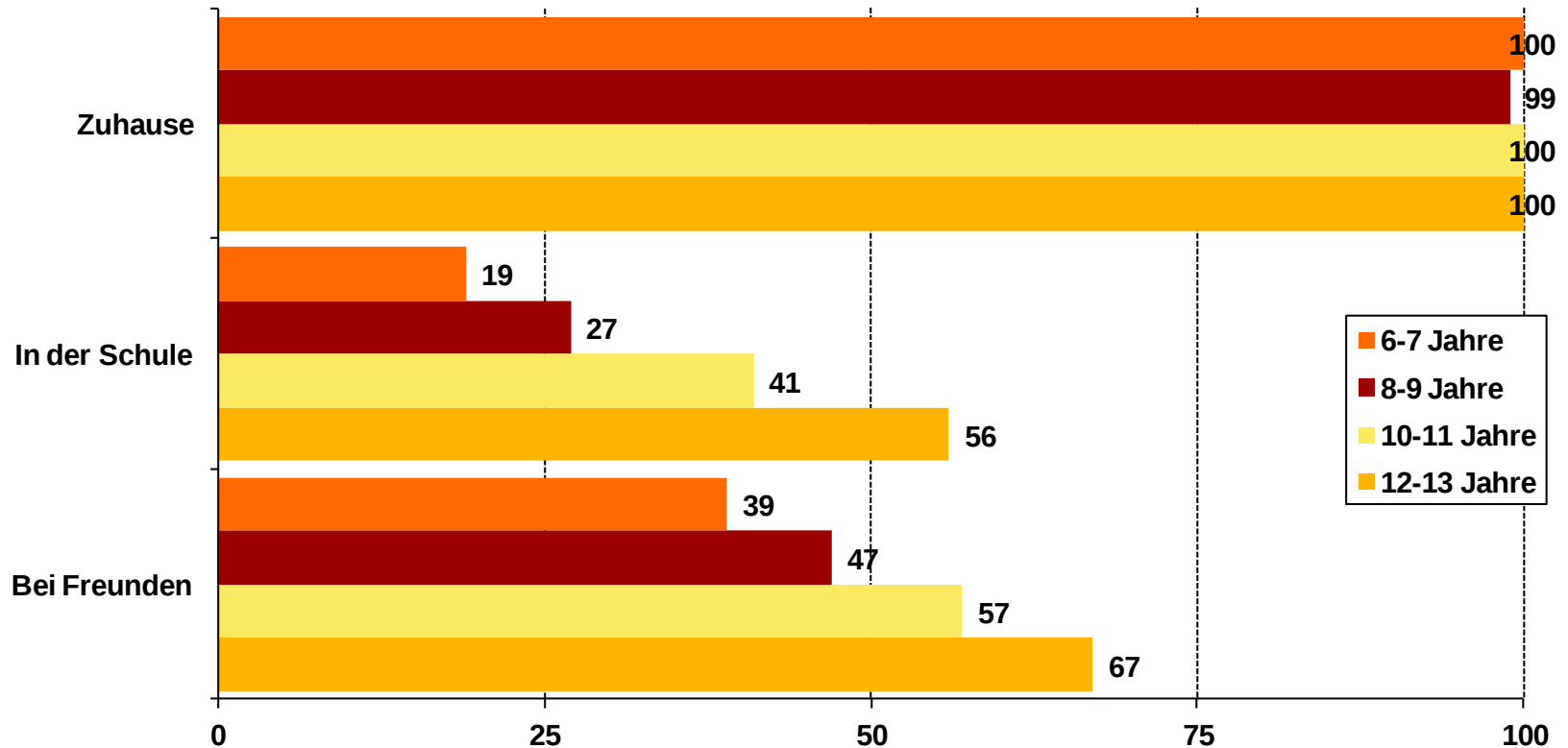
- bei Registrierung als Memberschule
- bei Eingabe von digitalen Aktivitäten
- am Weg zur Schule mit digitalen Kernkompetenzen (SchilF)
- Weitere Informationen zu
 - digi.komp 4 und digi.komp P
 - Beebot - Projekt EIS
 - virtueller PH (eLectures, coffeecuplearning, Online-Seminare)

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!



Orte Computernutzung 2016

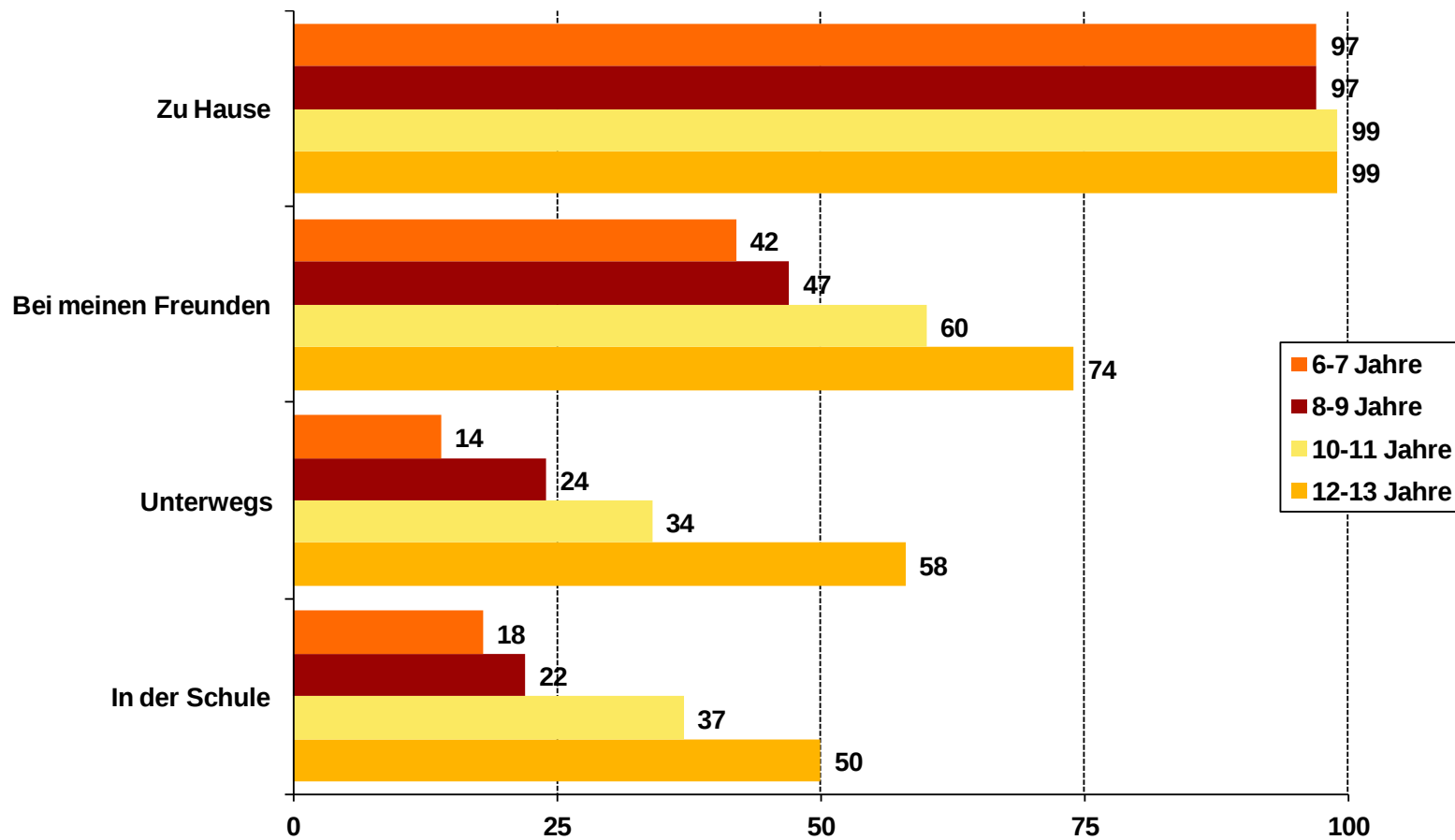
- nutze an diesen Orten den Computer -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

Basis: PC-Nutzer, n=876

Orte der Internetnutzung 2016

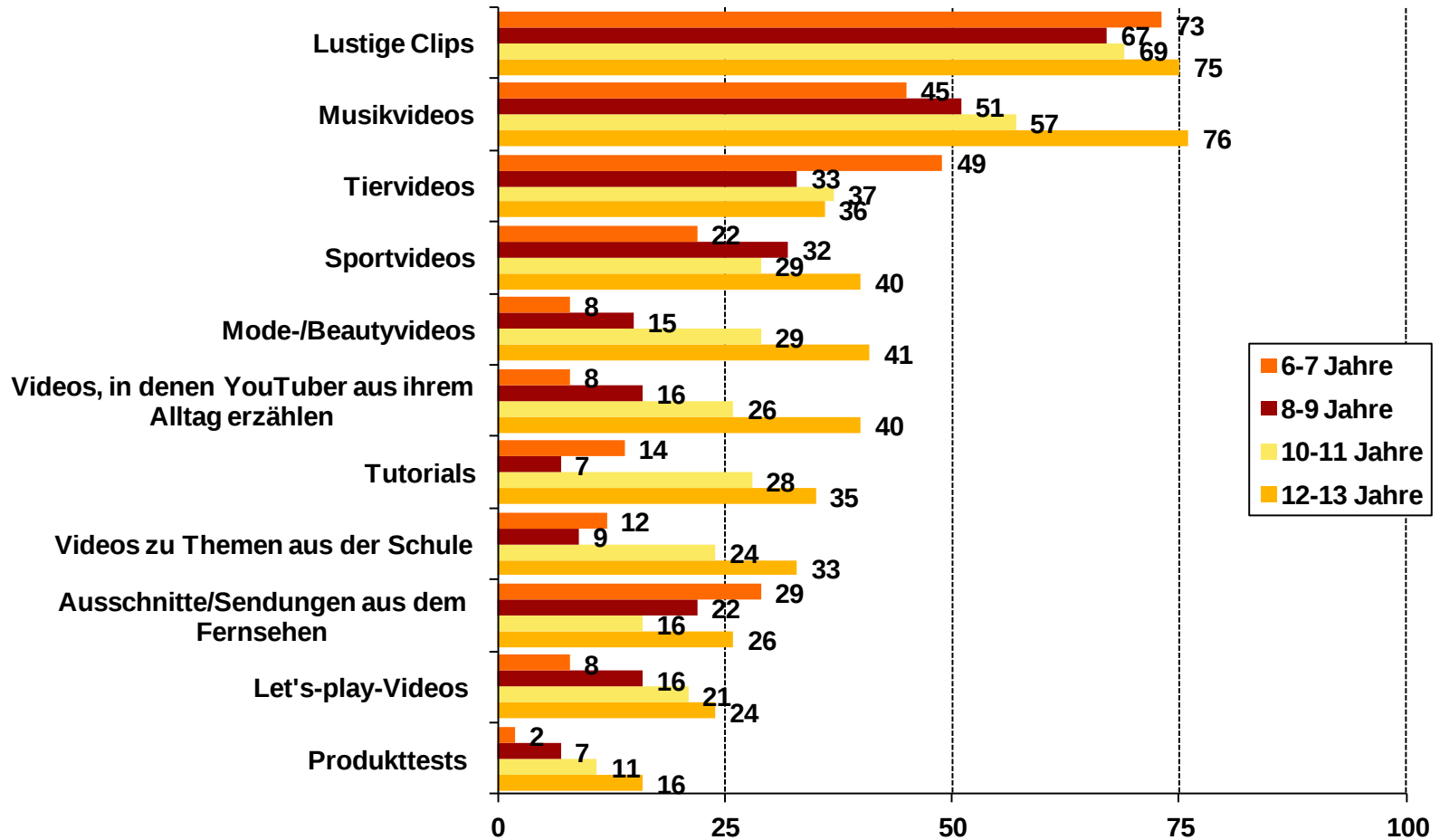


Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=805

Bei YouTube genutzte Inhalte 2016

- mind. einmal pro Woche -



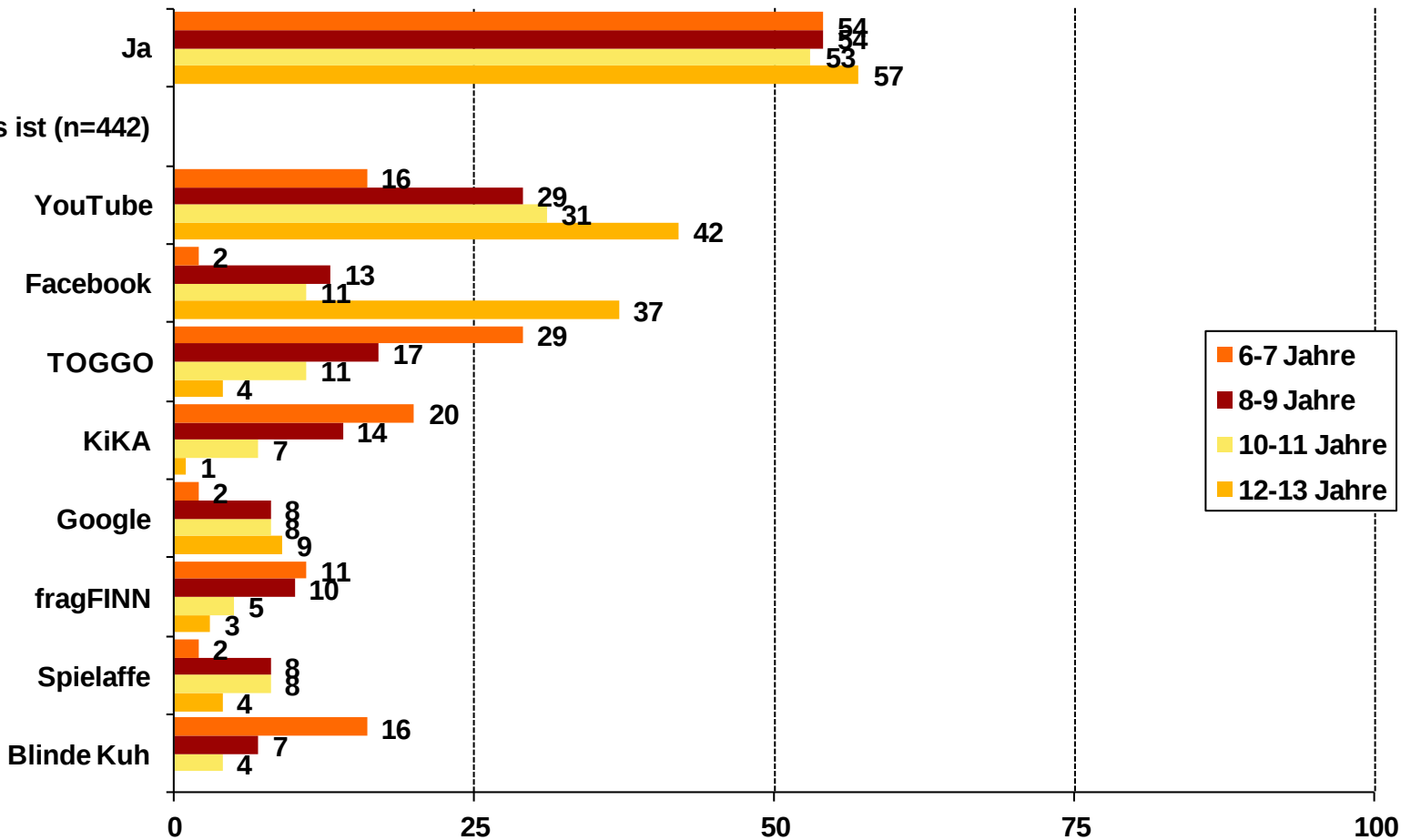
Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

Basis: Internetnutzer, die YouTube-Videos anschauen, n=551

Lieblingsseite im Internet 2016

- Mehrfachnennungen -

und das ist (n=442)



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5%

Basis: Internetnutzer, n=805