

Digitale Grundbildung in *GW*

Rahmenbedingungen – Positionspapier und
Unterrichtsbeispiele – ToDo's

IMST-Fachdidaktiktag 2018
Klagenfurt, 26. September 2018



Rahmenbedingungen

1. Unterrichtsprinzip Medienbildung
2. Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in der Sek. I
3. DigiKomp# Kompetenzmodelle



Unterrichtsprinzip Medienerziehung

(BMBF, 2014)

- ⊕ Medienerziehung zielt auf ein umfassende Medienbildung ab.
- ⊕ Begriffsabgrenzung: *Medienpädagogik, -didaktik, -erziehung, -kunde, Unterrichtstechnologie*
- ⊕ Medienkompetenz
 - ⊗ Aktive Teilhabe an Kommunikationsnetzwerken
 - ⊗ Reflektierte Mediennutzung
 - ⊗ Aktive Kommunikation mit und durch Medien
 - ⊗ Medien als Wirtschaftsfaktor oder als Institution
 - ⊗ Eigene Medienschöpfung



Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in der Sek. I (BMBWF, 2018)

- ⊕ Verpflichtend für NMS und AHS-Unterstufe.
- ⊕ 2 bis 4 Wochenstunden von der 5. bis 8. Schulstufe
 - ⊕ Eigener Gegenstand mit 1 oder 2 Jahreswochenstunden
 - ⊕ Integriert in die bestehenden Fächer, wobei 1 JWS = 32 UE, 2 JWS = 64 UE entspricht
- ⊕ Bildungs- und Lehraufgabe, Beitrag zu den Aufgabenbereichen der Schule, Beiträge zu den Bildungsbereichen, Lehrstoff
- ⊕ wortident für NMS und AHS-Unterstufe
- ⊕ Kern-Lehrstoff für 2 JWS, zweimal Vertiefungslehrstoff für je 1 JWS



Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in der Sek. I (BMBWF, 2018)

Lehrstoff

- ✦ Gesellschaftliche Prozesse von Medienwandel und Digitalisierung:
 - ✦ Digitalisierung im Alltag
 - ✦ Chancen und Grenzen der Digitalisierung
 - ✦ Gesundheit und Wohlbefinden
- ✦ Informations-, Daten- und Medienkompetenz
 - ✦ Suchen und finden
 - ✦ Vergleichen und bewerten
 - ✦ Organisieren
 - ✦ Teilen



Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in der Sek. I (BMBWF, 2018)

Lehrstoff

⊕ Betriebssysteme und Standardanwendungen

- ⊗ Grundlagen des Betriebssystems
- ⊗ Textverarbeitung
- ⊗ Präsentationssoftware
- ⊗ Tabellenkalkulation

⊕ Mediengestaltung

- ⊗ Digitale Medien rezipieren
- ⊗ Digitale Medien produzieren
- ⊗ Inhalte weiterentwickeln



Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in der Sek. I (BMBWF, 2018)

Lehrstoff

- ✦ Digitale Kommunikation und Social Media
 - ✦ Interagieren und kommunizieren
 - ✦ An der Gesellschaft teilhaben
 - ✦ Digitale Identitäten gestalten
 - ✦ Zusammenarbeiten
- ✦ Sicherheit
 - ✦ Geräte und Inhalte schützen
 - ✦ Persönliche Daten und Privatsphäre schützen



Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in der Sek. I (BMBFW, 2018)

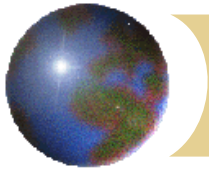
Lehrstoff

⊕ Technische Problemlösung

- ⊗ Technische Bedürfnisse und entsprechende Möglichkeiten identifizieren
- ⊗ Digitale Geräte nutzen

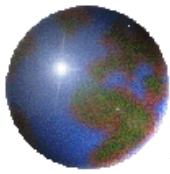
⊕ Computational Thinking

- ⊗ Mit Algorithmen arbeiten
- ⊗ Kreative Nutzung von Programmiersprachen

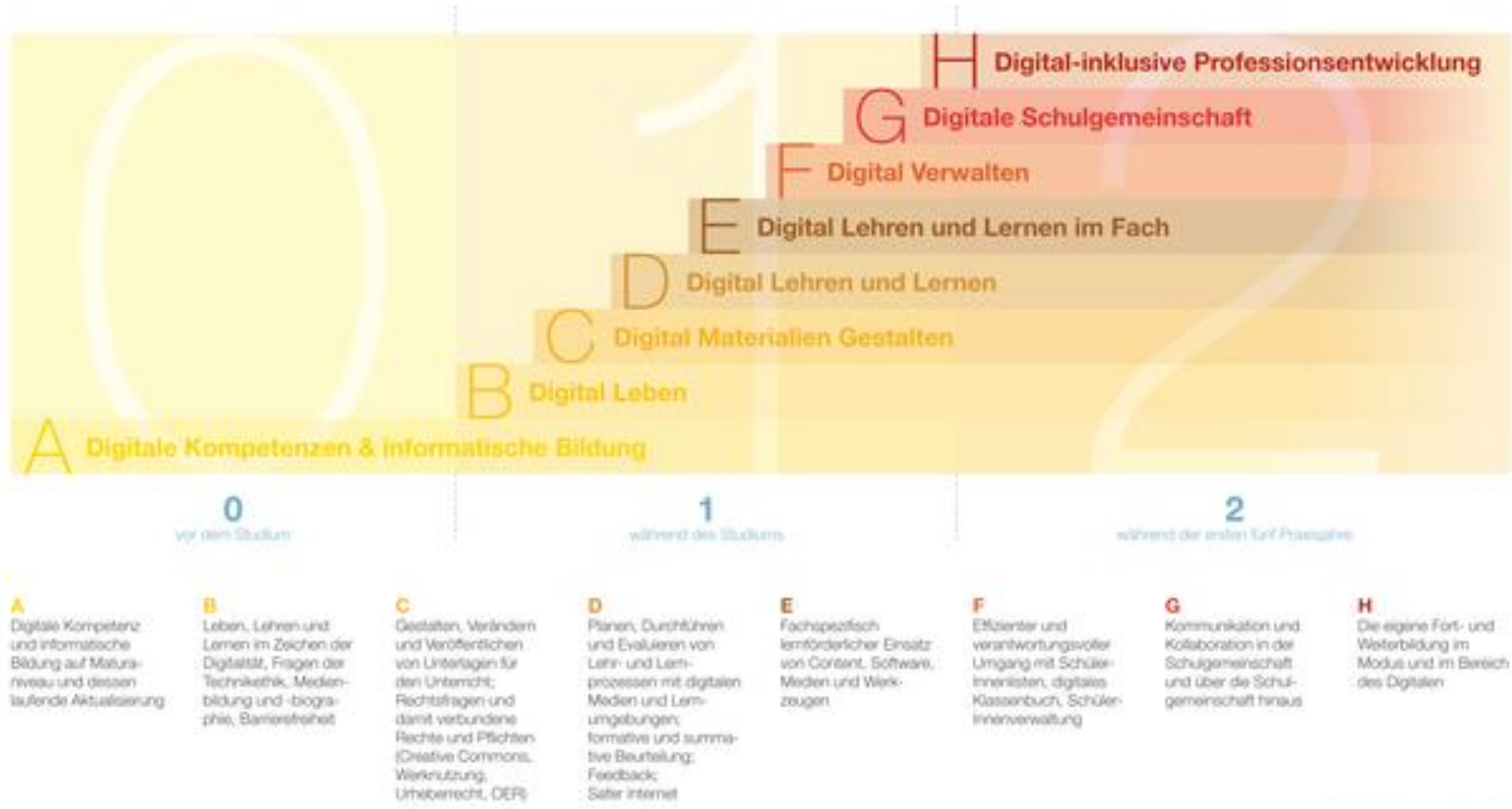


DigiKomp# Kompetenzmodelle (BMB, 2016)

- ⊕ ... 4 – Volksschule
- ⊕ ... 8 = Lehrplan zur Verbindlichen Übung
- ⊕ ... 12 – Pflichtgegenstand Informatik in der 9. Schulstufe, Wahlpflichtgegenstände der AHS 10.-12. Schulstufe
- ⊕ ... P – in den Curricula der Pädagoginnenbildung auszuweisen



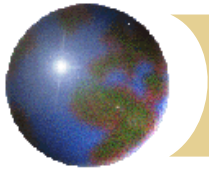
DigiKompP Kompetenzmodelle (BMB, 2016)





Ideen zur fachspezifischen Konkretisierung

- ❁ Positionspapier (analog der sozioökonomischen Bildung)
 - ❁ *Thomas Jekel*: Digitale Grundbildung und Basiskonzepte
- ❁ Unterrichtsansätze und -beispielen
 - ❁ „*Wiener Team*“: Mögliche Beiträge von GW zur integrativen Umsetzung
 - ❁ *Alfons Koller*: Klassische und „neue“ Themen aus dem GW-Lehrplan

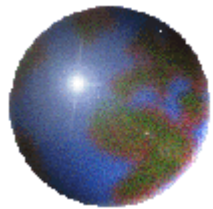


Ideen zur fachspezifischen Konkretisierung

Kurze Gruppenphase

- i. Positionspapier: Digitale Grundbildung und Basiskonzepte
- ii. Unterrichtsansätze vom Lehrplan der Verb. Übung aus gedacht
- iii. Unterrichtsansätze vom GW-Lehrplan aus gedacht

Bericht im Plenum und Festlegung von ToDo's



Digitale Grundbildung in *GW*

Rahmenbedingungen – Positionspapier und
Unterrichtsbeispiele – ToDo's

IMST-Fachdidaktiktag 2018
Klagenfurt, 26. September 2018