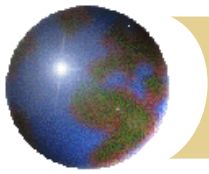


Digitale Grundbildung in *GW*

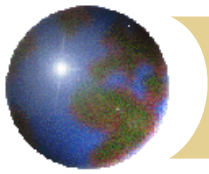
Rahmenbedingungen – Lehrplan –
Konkretisierung im GW-Unterricht

Linz, Nov. 2020



Initiativen des Bildungsministerium

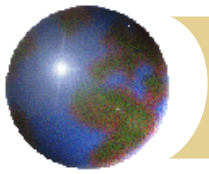
1. Unterrichtsprinzip Medienbildung (zuletzt 2014)
2. Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in der Sek. I (2018)
3. DigiKomp# Kompetenzmodelle (seit 2016)
4. 8-Punkte-Plan der Bundesregierung (2020)



Unterrichtsprinzip Medienerziehung

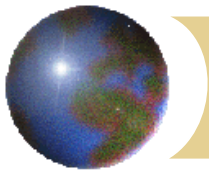
(BMBF, 2014)

- ⊕ 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)

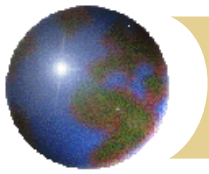
Bildungs- und Lehraufgabe

„Digitale Grundbildung umfasst digitale *Kompetenz*, *Medienkompetenz* sowie *politische Kompetenzen* ... [Diese] bedingen bzw. ergänzen einander.

Sie haben das Ziel eines *informierten, souveränen und verantwortlichen Umgangs mit*

Medien und Technik durch *mündige Bürgerinnen und Bürger* in der *Demokratie* und einer zunehmend *von Digitalisierung beeinflussten Gesellschaft*.

Im Mittelpunkt steht dabei die *reflektierte Verwendung von Medien und Technik*.“
(eigene Hervorhebungen)



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

Bildungs- und Lehraufgabe

„Digitale Kompetenz

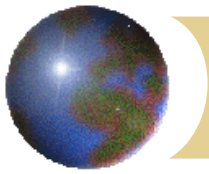
... breiter Überblick über aktuelle digitale Werkzeuge ... [die] jeweils passenden Werkzeuge und Methoden auszuwählen, diese zu reflektieren und anzuwenden.

Medienkompetenz

... Aspekte der Produktion, der Repräsentation, der Mediensprache und Mediennutzung ... kritisches und kreatives Denken

Politische Kompetenz

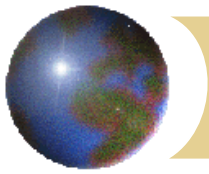
fördert die Demokratie und die aktive Teilhabe ... besseres Verständnis von Demokratie und Meinungsfreiheit ... aktive Teilhabe an netzwerkbasierter, medialvermittelter Kommunikation“



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)

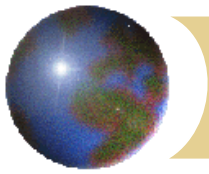
Lehrstoff

⊕ Betriebssysteme und Standardanwendungen

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

⊕ Mediengestaltung

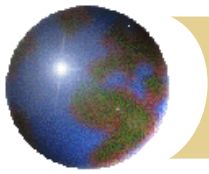
- ⊗ Digitale Medien rezipieren
- ⊗ Digitale Medien produzieren
- ⊗ Inhalte weiterentwickeln



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)

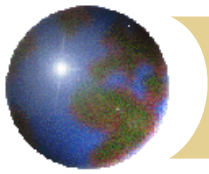
Lehrstoff

⊕ Technische Problemlösung

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

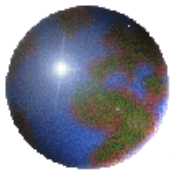
⊕ Computational Thinking

- ⊗ 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 Pädagogen-/Pädagoginnenbildung auszuweisen



DigiKompP Kompetenzmodelle (BMB, 2016)

