



SCHULENTWICKLUNG
im Bereich Digitale Bildung/Medienbildung
Entwicklung eines **Standortkonzept**
an der
PVS der KPH Wien/Krems am Campus Krems-Mitterau

IMST-Workshop 25.01.2020 KPH Wien/Krems

 Michaela Liebhart-Gundacker, MSc



ZIELSETZUNGEN:

- **Brückenschlag zum eigenen Lehren/Lernen**
Inhalte der Digitalen (Grund-) in den eigenen Unterricht „hereinholen“
(analog/digital – Bewusstseinsbildung, Sensibilisierung und Empowerment)
- **Auf dem Weg zur SCHULE 4.0**
Digitale Bildung am eigenen Schulstandort implementieren



- Anschluss an den gestrigen Workshop
- Fragen



- **AUF DEM WEG ZUR SCHULE 4.0**
Unterrichtsentwicklung - Schulentwicklung

Praxisbeispiel Medienbildung für den eigenen Unterricht (Der Online Zoo)
Visionen für den eigenen Schulstandort
Schulentwicklung am Beispiel der PVS der KPH Wien/Krems Campus-Krems-Mitterau

- Raum für AUSTAUSCH – Beute von heute?

RAUM FÜR FRAGEN

Anschluss an
Adventworkshop



Wie wird der neue Lehrplan in Volksschulen umsetzbar sein? Gibt es Budget für (mehr) Laptops und Tablets?



BEREICH

06 Bildung, Wissenschaft, Forschung & Digitalisierung

Starke Schulen brauchen gute Organisation, bedarfsgerechte Ressourcen und moderne Lehr- und Lerninhalte

* **Lehrpläne modernisieren: Ausarbeitung und flächendeckende Einführung von neuen, kompakt und konkret gehaltenen Lehrplänen in der Primar- und Sekundarstufe**

- Fokussierung der neuen Lehrpläne auf Kompetenzvermittlung und klare Unterrichtsziele: Als wesentliche Ziele werden ... und **Medienkompetenz** ... erachtet.
- **Schülerinnen und Schüler sollen sich in allen Fächern digitaler Technologie für ihren individuellen Lernfortschritt bedienen können.** Dazu sollen facheinschlägige Kompetenzen (z. B. **Coding/Programmieren**) in die betreffenden Lehrpläne eingearbeitet werden.

BEREICH 06 Bildung, Wissenschaft, Forschung & Digitalisierung

Starke Schulen brauchen gute Organisation, bedarfsgerechte Ressourcen und moderne Lehr- und Lerninhalte

Österreichs Schulbildung digitalisieren

- Österreichische Bildungscloud (zuverlässiger, sicherer Speicher, von dem Lerncontent ... abrufbar ist – Schulbuchaktion)
- Serviceportal Digitale Schule (Kommunikation zw. LL, SS, Eltern – DSGVO-konform)
- Erweiterung der **digitalen Kompetenzen** von Pädagog*innen: digitale **Fachdidaktik** in allen Lehramtsstudien verankern sowie Aus-, Fort- und Weiterbildung für alle LL
- „**Digitale Kompetenzen**“ werden als **Unterrichtsprinzip** verankert
- **Schulinterne Fortbildungen** werden ausgebaut, damit die Lehrenden ihre Schüler*innen in möglichst kompetenter Weise beim Erwerb von digitalen Kompetenzen begleiten können.
- Verschränkung mit **MINDT**



Medienkompetenzen



Organisationsstruktur	Medienkompetenzen
Wissen aufbauen, reflektieren, weitergeben	Wissen aufbauen, reflektieren, weitergeben
(be-)nennen, aufzählen, zuordnen, beschreiben, darstellen, vergleichen, erklären	Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Informationsquellen erfassen, zitieren, vergleichen
beschaffen, kommunizieren, präsentieren	kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten; Medienangebote und Informationen auswählen, interaktiv nutzen, kommunizieren und präsentieren
analysieren, kategorisieren, unterscheiden, schlussfolgern, Vermutungen aufstellen, Zusammenhänge herstellen	Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung analysieren; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; medienrechtliche Aspekte erläutern
beurteilen, begründen, interpretieren	Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung aus unterschiedlichen Blickwinkeln beurteilen
Haltungen entwickeln	Haltungen entwickeln
Haltungen entwickeln	Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen
Werthaltungen haben	kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen; zielgerichtet und weltoffen mit Personen und Systemen kooperieren
bewerten, entscheiden, umsetzen	bewerten, entscheiden, umsetzen
bewerten	Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten
Handlungs-, Verhaltensabsichten ausbilden; Handlungsentscheidungen treffen	eigene Medienbeiträge und interaktive Anwendungen gestalten und verbreiten; Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sicher und kritisch benutzen; kritisch denken und Probleme lösen
Handlungen planen, ausführen, reflektieren, aufrechterhalten	selbstständig Ziele setzen, auswählen, planen, ausüben und überprüfen; Informationen und Wissen interaktiv nutzen; eigene Medienbeiträge und Anwendungen planen, umsetzen, präsentieren und publizieren

ZIEL:
 „ ... Schüler*innen zu befähigen, ihr Wissen und Können in unterschiedlichen Situationen und Anforderungen zu erproben und darzulegen.“

Orientierung an „Kopf – Herz – Hand“ spiegelt sich im Aufbau der Kompetenzlandkarte (Organisationsstruktur) wider

Vergleiche:
 BMBWF – Überfachliche Kompetenzen - Medienkompetenzen
<https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/uek/medien.html>
https://www.bmbwf.gv.at/dam/icsr:2cebe2a7-2732-4b86-9548-c739f2247499/medien_kl_25724.pdf
 BMBWF – Überfachliche Kompetenzen
https://www.bmbwf.gv.at/dam/icsr:a3f968fb-0cac-4fcc-b4ca-a4a7d67845b1/kl_weiglhofer_25649.pdf
 Die Kompetenzlandkarte für Unterrichtsprinzipien und Bildungsanliegen – Hub



- Anschluss an den gestrigen Workshop
- Fragen

- **AUF DEM WEG ZUR SCHULE 4.0**
Unterrichtsentwicklung - Schulentwicklung

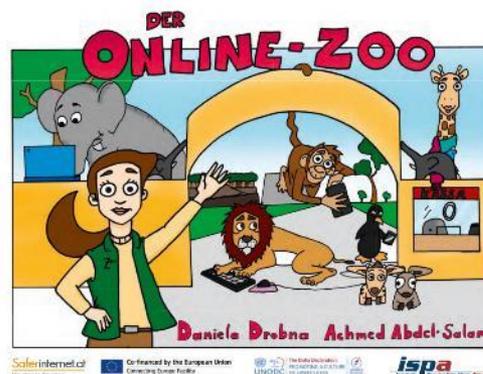
Praxisbeispiel Medienbildung für den eigenen Unterricht (Der Online Zoo)

Visionen für den eigenen Schulstandort

Schulentwicklung am Beispiel der PVS der KPH Wien/Krems Campus-Krems-Mitterau

- Raum für AUSTAUSCH – Beute von heute?

Der Online Zoo - ispa



ZIELSETZUNGEN:

- Heranführung auf spielerische Art
- Thematisieren der Erfahrungswelt der Kinder
- Vermittlung erster digitaler Kompetenzen
- Sensibilisierung der Kinder
- Schaffung eines Bewusstseins bei Eltern für die Notwendigkeit von Medienbildung
- Kindergerechte Vermittlung schwieriger Inhalte/Gefahren
- Zielgruppe: Kinder im Vorschul-/Volksschulalter

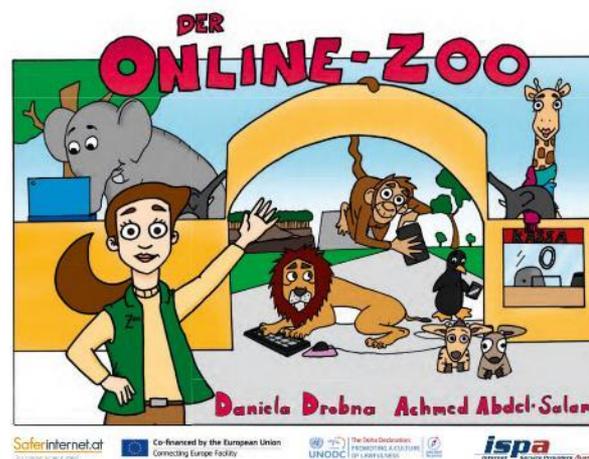


Download als PDF in Deutsch:

https://www.ispa.at/index.php?eID=tx_securedownloads&u=0&g=0&t=1580620131&hash=3fc6daf202beabdd3699dcd8bbdcd94390465b78&file=/fileadmin/content/5_Wissenspool/Brosch%C3%BCren/Kinderbuch/2018/ispa_onlinezoo_201908_WEB.pdf

Der Online-Zoo – in ZEHN SPRACHEN: <https://www.ispa.at/wissenspool/broschueren/broschueren-detailseite/broschuere/detailansicht/der-online-zoo.html>

Der Online Zoo - ispa



INHALT:

„Im Online-Zoo ist nicht nur Zoodirektorin Elsa online, sondern auch ihre tierischen Schützlinge. Smartphones, Tablets oder Laptops sind tägliche Bestandteile des Zoolebens und bringen manchmal auch die eine oder andere Schwierigkeit mit sich. Die Zoodirektorin sieht sich daher bei ihrem täglichen Rundgang durch den Tierpark mit den verschiedensten Herausforderungen konfrontiert und hilft den Tieren damit klarzukommen.“

- Medienpädagogisches Begleithandbuch zum Kinderbuch „Der Online-Zoo“:

Info/Bestellung:

Download PDF:

https://www.ispa.at/index.php?eID=tx_securedownloads&u=0&g=0&t=1580620947&hash=9b9b63e483e9a0fedfa738beb0cb22ba30d05465&file=/fileadmin/content/5_Wissenspool/Broschue%BCren/Begleithandbuch_zum_Kinderbuch/ISPA_Medienpaed-Begleithandbuch-zum-Kinderbuch.pdf

Der Online Zoo - ispa

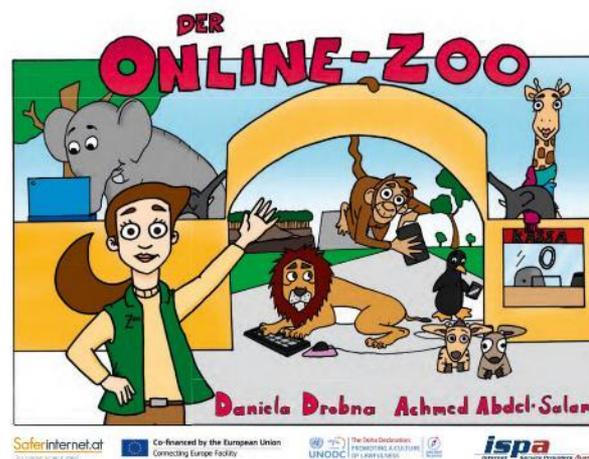
IM FOKUS:

EMPOWERMENT Kinder:

- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Unterstützung für einen richtigen Umgang mit Informationen und Quellen (die sog. Informationskompetenz)
- Förderung eines Bewusstseins für ein höfliches und respektvolles Miteinander sowie nicht zuletzt ein verantwortungsvoller Umgang mit eigenen Daten (Privatsphäre und Datenschutz)

EMPOWERMENT Lehrende (mittels Medienpädagogische Begleithandbuch)

- Unterstützung bei der gemeinsamen Erschließung dieser Themen
- Bereitstellen von Hintergrundinformationen und konkreten Handlungstipps
- Anregungen zur Begleitung von Kindern



SICHER UND ACHTSAM UNTERWEGS IN DER DIGITALEN WELT: Beispiel „Der Online-Zoo“

THEMEN:

- INTERNET- UND HANDYSUCHT
- CYBER-MOBGING
- CYBER-GROOMING
- IN-APP-KÄUFE
- SEXTING

Aufgabenstellung:

Kurzer Überblick – Begriffsklärung – Was war mir/uns neu? – Was nehme ich/nehmen wir in Hinblick auf Sensibilisierung und Bewusstseinsbildung mit?

Was ist die Zielsetzung, die mit dem Buch „Der Online-Zoo“ erreicht werden soll?

Digikomp4-Bezug?

(Flipchart – Über zumpad: <https://zumpad.zum.de/p/imst250120>)

Die Schulleitung sagt "ja", aber es kommt eigentlich keine wirkliche Unterstützung - wie kann man im Schulalltag damit umgehen?

IM EIGENEN UNTERRICHT EINSETZEN, THEMATISIEREN

- **gesetzliche Rahmenbedingungen** sind bereits vorhanden
(siehe Folien ff)
- **Erweiterung** der eigenen didaktischen/methodischen Möglichkeiten
sowie Nutzung der Tools
- **Wofür? Warum?**
Personalisieren des Lernens der SS
Zeitmanagement im Lehr-/Lernprozess
Im Sinne des Feedforward nach Hattie (rasche, direkte Rückmeldung
während des Lernprozesses – formativ)
Fokus auf achtsamen Umgang
- **WIE?**
Flipped Classroom-Konzept (Absprache mit Eltern)

AUSGANGSSITUATION – ENTWICKLUNG

- Verankerung der **Vermittlung digitaler Kompetenz/Medienbildung** in den österreichischen Lehrplänen (**Unterrichtsprinzipien, Bildungsaufgaben**)
„Schülerinnen und Schüler sollen zur eigenverantwortlichen, reflektierten Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien befähigt werden“

(siehe Unterrichtsprinzip Medienerziehung Grundsatzterlass, Rundschreiben Nr. 4, 2012, abrufbar unter: https://bildung.bmbwf.gv.at/ministerium/rs/2012_04.pdf?6cczln)

- **digi.komp-Referenzrahmen Primarstufe (digi.komp4)**

(Siehe: <https://www.digikomp.at/>; <https://digikomp.at/index.php?id=555&L=0>)

- **digikompP**

(Professionsentwicklung von Lehrenden in Bezug auf digitale Kompetenzen)

(<http://www.virtuelle-ph.at/wp-content/uploads/2016/09/digi.kompP-Grafik-und-Deskriptoren-1.pdf>)



■ ALLGEMEINES BILDUNGSZIEL (Anlage A, Erster Teil) ->

(Lehrplan der Volksschule BGBl. Nr. 134/ in der Fassung BGBl. II Nr. 261/2015 Stand 1. Jänner 2018)

„Dabei soll den Kindern eine grundlegende und ausgewogene Bildung im sozialen, emotionalen, intellektuellen und körperlichen Persönlichkeitsbereich ermöglicht werden.

Ausgehend von den individuellen Voraussetzungen der einzelnen SuS, hat die Grundschule daher folgende Aufgaben zu erfüllen:

- Entwicklung und Vermittlung grundlegender Kenntnisse, Fertigkeiten, Einsichten und Einstellungen, die dem **Erlernen der elementaren Kulturtechniken (einschließlich eines kindgerechten Umganges mit modernen Kommunikations- und Informationstechnologien)**, einer sachgerechten Begegnung und Auseinandersetzung mit der Umwelt sowie einer breiten Entfaltung im musisch-technischen und im körperlich-sportlichen Bereich dienen;“



■ ALLGEMEINE DIDAKTISCHE GRUNDSÄTZE

-> 6. Aktivierung und Motivierung

(Lehrplan der Volksschule BGBl. Nr. 134/ in der Fassung BGBl. II Nr. 261/2015 Stand 1. Jänner 2018)

„Die medienspezifische Vorteile moderner Kommunikations- und Informationstechniken können zur Aktivierung und Motivierung beitragen (Einsatz nach Maßgabe der ausstattungsmäßigen Gegebenheiten an der Schule).“

7. Individualisieren, Differenzieren und Fördern

„Als mögliche Verfahren bieten sich an: ...

- Unterschiedliche Medien und Hilfsmittel ...

... Die Realisierung der **Individualisierung, der inneren Differenzierung und Förderung** wird durch eine entsprechende Ausstattung der Schule bzw. der Klasse mit **Arbeitsmitteln, technischen Medien, modernen Informations- und Kommunikationstechnologien** unterstützt.“



■ ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

-> 6. Lehren und Lernen in der Grundschule

(Lehrplan der Volksschule BGBl. Nr. 134/ in der Fassung BGBl. II Nr. 261/2015 Stand 1. Jänner 2018)

d) Moderne Kommunikations- und Informationstechniken (Einsatz nach Maßgabe der ausstattungsmäßigen Gegebenheiten an der Schule)

Die Möglichkeiten des Computers sollen zum **selbständigen, zielorientierten und individualisierten Lernen und zum kreativen Arbeiten** genutzt werden. Der C. dann dabei eine **unmittelbare und individuelle Selbstkontrolle** der Leistung ermöglichen. Beim praktischen Einsatz des C. im Unterricht ist auf den möglichst unkomplizierten und einfachen Zugang für die SuS zu achten. Dies wird durch den integrativen Einsatz des C. im Klassenzimmer in der Regel besser erreicht als durch die Benutzung zentraler Computerräume. Ergonomisch Gesichtspunkte sind zu beachten.

■ 8. UNTERRICHTSPRINZIPIEN - MEDIENERZIEHUNG



■ digi.komp4 KOMPETENZMODELL

1 Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft

- 1.1 Bedeutung von IT in der Lebenswelt der Kinder
- 1.2 Verantwortung bei der Nutzung von IT
- 1.3 Datenschutz und Datensicherheit
- 1.4 Entwicklung und berufliche Perspektiven

2 Informatiksysteme

- 2.1 Technische Bestandteile und deren Einsatz
- 2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme
- 2.3 Datenaustausch in Netzwerken
- 2.4 Mensch-Maschine-Schnittstelle

3 Anwendungen

- 3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation
- 3.2 Berechnung und Visualisierung
- 3.3 Suche, Auswahl und Organisation von Information
- 3.4 Kommunikation und Kooperation

4 Konzepte

- 4.1 Darstellung von Information
- 4.2 Strukturieren von Daten
- 4.3 Automatisierung von Handlungsanweisungen
- 4.4 Koordination und Steuerung von Abläufen

Vermittlung digitaler
Kompetenzen in
**vier Bereichen an
ALLE** Schüler/innen:

- Anschluss an den gestrigen Workshop
- Fragen

- **AUF DEM WEG ZUR SCHULE 4.0**
Unterrichtsentwicklung - Schulentwicklung

Praxisbeispiel Medienbildung für den eigenen Unterricht (Der Online Zoo)

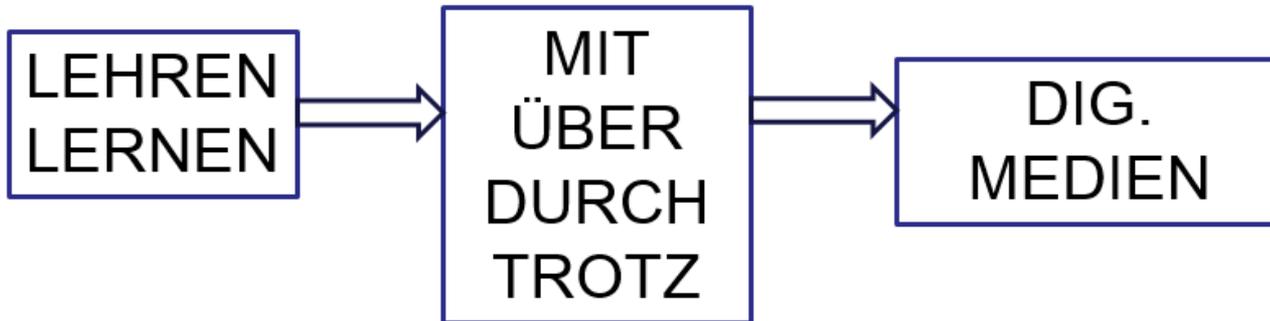
Visionen für den eigenen Schulstandort

Schulentwicklung am Beispiel der PVS der KPH Wien/Krems Campus-Krems-Mitterau

- Raum für AUSTAUSCH – Beute von heute?

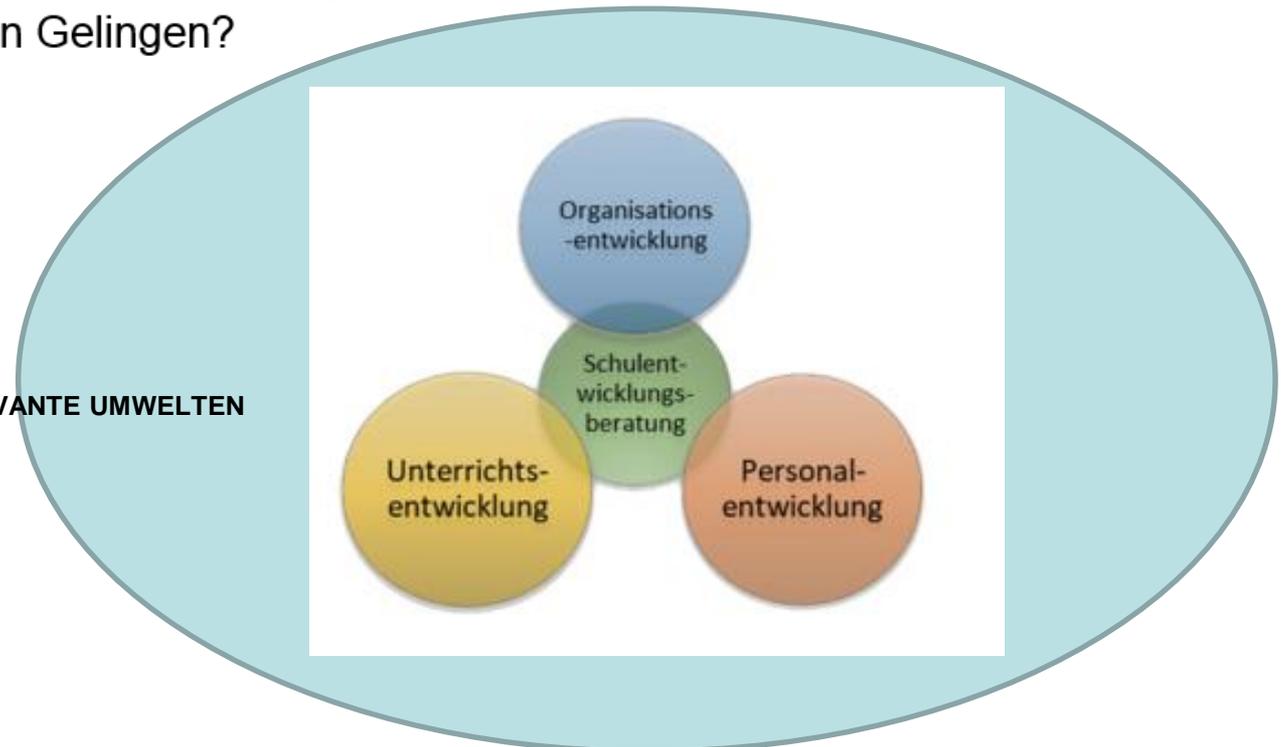


SCHULENTWICKLUNG



Wie sieht (digitale/zeitgemäße) Bildung in diesem Kontext aus?
Was braucht es für ein Gelingen?

RELEVANTE UMWELTEN



Go to www.menti.com and use the code **27 53 74**

i

Schulentwicklung umfasst ...

 Mentimeter



- **IT- und Medienkompetenz ->**
Säulen für das Lernen und die Teilhabe an der Gesellschaft
(digitale Kompetenz – eine der acht Schlüsselkompetenzen EU)
- **digi.komp4 Referenzrahmen (2012)**
Orientierungshilfe für Schulen, Eltern, Lehrer/innen und Schüler/innen
(Dokumentation -> Sammelpass)
- **Lehrplanbezüge**
- **Leben, Lehren/(lebenslanges) Lernen in einer digitalen Welt**

VISION

Zielsetzungen – Indikatoren –

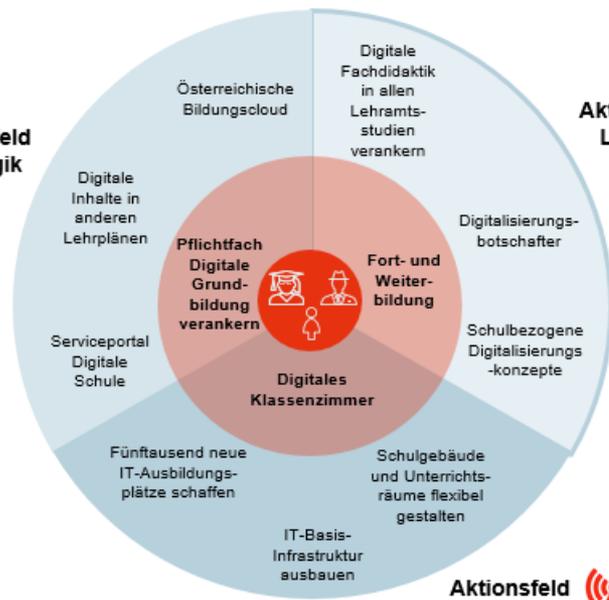
Maßnahmen – Evaluieren (Nachschärfen)

So gelingt SCHULE 4.0

- Die Implementierung von digitaler (Grund-)Bildung kann am Schulstandort nur gelingen, wenn es eine **klare VISION** und eine **schulischer Gesamtstrategie** gibt.
- Die Maßnahmen müssen am ganzen Schulstandort, kontextspezifisch und langfristig und am Kollegium orientiert konzipiert werden.
- Vor allem braucht dieser Prozess auch **ZEIT (mehrjähriger Prozess)**.
- Dann kann sich die Vision in klaren Zielsetzungen (und Maßnahmen) niederschlagen, mit regelmäßiger Nachschärfung und Evaluierung, die das Team am Schulstandort nachhaltig (mit-)tragen kann.
- Es gibt kein Schema F.
- Jede Schule hat andere (personelle, ausstattungsmäßige ...) Voraussetzungen. Wenn von diesen ausgegangen ... wird, dann glückt die Implementierung.

SCHULE 4.0

 **Aktionsfeld Pädagogik**



Aktionsfeld Lehrende 

Aktionsfeld Technologie 

Masterplan für die digitale Bildung

Was steht am Schulstandort zur Verfügung?
Welche Ressourcen haben die Schüler*innen, die sie nutzen dürfen? (BYOD?)
Was halte ich als Lehrperson für sinnvoll?
Wo bin ich digital kompetent?
Wo kann ich Synergien nutzen?
Manche LP-Inhalte lassen sich auch ganz „analog“ vermitteln!

7 Bausteine einer Digitalisierungsstrategie (Arnd Gottschalk)

- Erkennen der Veränderungsnotwendigkeit und Dringlichkeit des Themas.
- Zusammenstellung eines Lenkungsteams (Team von „Verantwortlichen und „Kümmerern“, sonst droht die „Versandung“)
- GEMEINSAME VISION und ZIELE entwickeln – EINE von ALLEN getragene Vision (LL, SS, Eltern ...)
- „Beteiligen und kommunizieren“: Betroffene zu Beteiligten machen (Kommunikation zu Weiterbildungsplanung, Anschaffungen ...)
- Handlungsräume und Ressourcen schaffen
- Schnell sichtbare Erfolge generieren – Vorteile der Digitalisierung spürbar werden lassen – KLEINE SCHRITTE
- Wertschätzung und Verankerung:
gemeinsam im Team wachsen – Engagement sehen und schätzen

Fazit: DREI „Forderungen“ an die Beteiligten der digitalen Transformation

- „Kreatives Überdenken der RAHMENBEDINGUNGEN und raus aus der „Mehrdesselben-Falle“

„Bevor sinnlose Investitionen getätigt werden, sollte man besser mit allen Beteiligten eine zukunftsfähige Vision erarbeiten.“

- Kein „Entweder-oder-Denken“ – UND!!! WIE?
- Gelingender Wandel erfolgt partizipativ und wertschätzend.

Arnd Gottschalk „Thesen zur Digitalisierung der Bildung und Stufen zur Umsetzung“ In „Schule digital – wie geht das?“
(Hrsg. Olaf-Axel Burow)

ABLAUF

- Anschluss an den gestrigen Workshop
- Fragen



- **AUF DEM WEG ZUR SCHULE 4.0**
Unterrichtsentwicklung - Schulentwicklung

Praxisbeispiel Medienbildung für den eigenen Unterricht (Der Online Zoo)
Visionen für den eigenen Schulstandort

Schulentwicklung am Beispiel der PVS der KPH Wien/Krems Campus-Krems-Mitterau

- Raum für AUSTAUSCH – Beute von heute?

SCHULENTWICKLUNG AN DER PRAXISVOLKSSCHULE DER KPH WIEN/KREMS

Auf dem Weg zum STANDORTKONZEPT
Umsetzung



PROZESS PVS – SCHULE 4.0

Begleitung im Rahmen eines Schulentwicklungsprozesses seitens der KPH Wien/Krems

SQA – Schulentwicklungsplan – mehrjähriger Prozess

Begleitung durch SE-Berater*in/7Medienexpert*in

➤ Klärung der Ausgangslage

➤ ZIELDEFINITION

Digital kompetent zu agieren und digitale Medien kritisch, reflektiert und verantwortungsvoll (mit Mehrwert) für sich nutzen (Schüler*innen, Lehrende), diese an die SS vermitteln und eigene Professionalisierung in diesem Bereich (Lehrende)

Begleitung bei der Erstellung eines Konzeptes für die Umsetzung digitaler Bildung im Sinne der Nachhaltigkeit am Schulstandort

Vorgehen in einem **Dreischritt**:

1. **Beobachten**: Arbeit in Workshops am Vormittag mit den Kindern und Lehrenden
2. **Erfahren** – gemeinsamer Einstieg mit dem Kollegium (Vom Beobachten zu Erfahren) und schärfen (Schätze heben – Fokus setzen)
3. **Umsetzung/Tun**: Was brauchen wir/wo wollen wir hin?

PROZESS PVS – SCHULE 4.0

Begleitung im Rahmen eines Schulentwicklungsprozesses seitens der KPH Wien/Krems

SQA – Schulentwicklungsplan – mehrjähriger Prozess

Begleitung durch SE-Berater*in/Medienexpert*in

- Neben der Konzepterstellung (Steuerungsgruppe) unterstützen SCHILF-Formate die Kollegenschaft bei der erfolgreichen Umsetzung. Diese werden mit Frau Direktorin Sigrid Bannert und der Verantwortlichen, Frau Rothaler koordiniert.
- UMSETZUNG DES STANDORTKONZEPTES sowie der Vereinbarungen
- Evaluierung am Ende des Schuljahres 19/20

ZIELBILD (SQA):

Nach der Zielerreichung soll die digitale Bildung am Schulstandort implementiert sein. Die Lehrenden haben ihre eigene Professionalisierung im Bereich digitale Medien vorangetrieben und sind in der Lage, die SS so zu unterrichten, dass sie digital kompetent agieren und digitale Medien kritisch, reflektiert und verantwortungsvoll für sich nutzen können.

ZIELSETZUNGEN DIGITALE BILDUNG – SCHULE 4.0

Begleitung im Rahmen eines Schulentwicklungsprozesses seitens der KPH Wien/Krems
SQA – Schulentwicklungsplan – mehrjähriger Prozess
Begleitung durch SE-Berater*in und Medienexpert*in

- Schüler*innen sind im Zusammenhang mit digitalen Medien nicht nur in der Rolle der KONSUMIERENDEN, sondern sie rezipieren und erfahren sich auch in der Rolle der PRODUZIERENDEN.
- Lehrende begleiten die Schüler*innen dabei, digitale Medien reflektiert und verantwortungsvoll zu nutzen. Dadurch sind sie in der Lage digital kompetent in der eigenen Lebens- und Berufswelt zu agieren. Außerdem liegt ein Schwerpunkt auch auf ethischem Denken und Handeln.
- Aufgrund **vorhandener Ressourcen (Schätze heben)** und einer **Vision sowie konkreten Zielsetzungen (Fokus setzen)** wird ein auf den Schulstandort abgestimmtes Konzept für die Vermittlung digitaler Kompetenzen an die Schülerinnen und Schüler entwickelt.



- Anschluss an den gestrigen Workshop
- Fragen

- **AUF DEM WEG ZUR SCHULE 4.0**
Unterrichtsentwicklung - Schulentwicklung

Praxisbeispiel Medienbildung für den eigenen Unterricht (Der Online Zoo)
Visionen für den eigenen Schulstandort
Schulentwicklung am Beispiel der PVS der KPH Wien/Krems Campus-Krems-Mitterau

- Raum für AUSTAUSCH – Beute von heute – UNSERE VISIONEN

Was ist die „Beute von heute“?

Stere Jobs Schulen
Lehrplan-Verankerung
Ein alltäglicher,
bewusster und
vielschichtiger Einsatz
von digitalen Medien.
motorische Fächer

„UNSERE“ Visionen

- 1 einen selbstverständlichen und regelmäßigen Einsatz von digitalen Endgeräten in allen Klassen
- 2 einen intensiven Austausch mit allen Kolleg*innen
 - ⊗ Unterrichtsplanungen
 - ⊗ gemeinsames Unterrichtsmaterial

Betriebsblindheit überwinden
gemeinsames Problemlösen
Teilung von Ressourcen
Einblicke in andere Schulen
Supervision
Ergebnis = Vielfalt
offenbleiben
Blick über den Tellerrand
Kompetenz-erweiterung
Ideen-austausch
Think-Pair-Share

SCHULPARTNERSCHAFT
digital

DIREKTION

begeistertungsfähig
steht hinter seinem/ihrem Lehrkörper
immer offenes Ohr
Leistungswolle

VISION - ZIELE - MAßNAHMEN - ...

NEWS AUS DER FORT- UND WEITERBILDUNG

25.03. | Neue Medien und Lerntechnologien im Unterricht

kennenlernen – ausprobieren – sich informieren

Mittwoch, 25.03.2020, 13:30 – 18:00 Uhr
KPH Wien/Krems, Campus Krems-Mitterau
Dr. Gschmeidler Straße 28, 3500 Krems

Im Regierungsprogramm 2020-2024 wird die Bedeutung der digitalen Bildung im Punkt „Österreichs Schulbildung digitalisieren“ hervorgehoben. Digitale Medien in Schule und Unterricht zu thematisieren und einzusetzen, dient der Erreichung des klar definierten Ziels, dass alle Schülerinnen und Schüler digital kompetent und reflektiert in der eigenen Lebens- und Arbeitswelt agieren können.

Im Fokus der Veranstaltungsreihe stehen auch heuer wieder die neuen Entwicklungen rund um die digitale (Grund-)Bildung und die Einsatzmöglichkeiten digitaler/neuer Medien im Unterricht der Primarstufe und der Sekundarstufen (auch mit inklusivem Ansatz). Dabei sind auch die Umsetzung des digikomp-Referenzrahmens und des Lehrplans zur VÜ „Digitale Grundbildung in der Sek I“ Thema. Medienbildung und die Möglichkeiten, Computational Thinking (Projekt „Denken lernen Probleme lösen“ des BMBWF) sowie Making umzusetzen, bilden einen weiteren Schwerpunkt. Die bewährte Kombination aus informativen Elementen, Vorträgen und Workshops bietet allen Interessierten die Möglichkeit des Kennenlernens, Ausprobierens, des Erfahrungsaustausches und des Sammelns von Anregungen.



<https://www.kphvie.ac.at/fort-weiterbilden/news-aus-der-fort-und-weiterbildung/fort-und-weiterbildung-detailnachricht/article/2503-neue-medien-und-lerntechnologien-im-unterricht.html>

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

michaela.liebhart@kphvie.ac.at

Institut Fortbildung | Digitale Bildung, Schulentwicklung
Studienleitung "Lernen 4.0 Digital kompetent Primar-/Sekundarstufe" KREMS

Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems
Campus Krems-Mitterau
3500 Krems, Dr. Gschmeidler Straße 28

T +43 (0)2732/835 91-210

T +43 (0)650/971 51 73

M michaela.liebhart@kphvie.ac.at

W: <https://www.kphvie.ac.at>

W: <https://www.kphvie.ac.at/fort-weiterbilden/angebote-kremsnoe.html>

Michaela Liebhart-Gundacker, MSc

KPH Wien/Krems

Institut Fortbildung

Beratungszentrum Schulentwicklung & Leadership

Fachdidaktik/Mediendidaktik

Digitale Bildung/Medienbildung

Studienleitung „Lernen 4.0 Digital
kompetent

(Primar-/Sekundarstufe)“ KREMS

M michaela.liebhart@kphvie.ac.at

<https://www.kphvie.ac.at/fort-weiterbilden/angebote-kremsnoe.html>

<https://www.kphvie.ac.at/beraten-begleiten/schulentwicklung-und-leadership.html>

