

# Fachdidaktik der Geomedien

**Digitale Grundbildung in GW**

# Initiativen des Bildungsministerium



UNTERRICHTSPRINZIP  
MEDIENBILDUNG (ZULETZT  
2014)



VERBINDLICHE ÜBUNG  
„DIGITALE GRUNDBILDUNG“  
IN DER SEK. I (2018)



DIGIKOMP#  
KOMPETENZMODELLE (SEIT  
2016)



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 MS 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 Mittelschule und Gymnasium
- 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 Grund  
bildung“ 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)

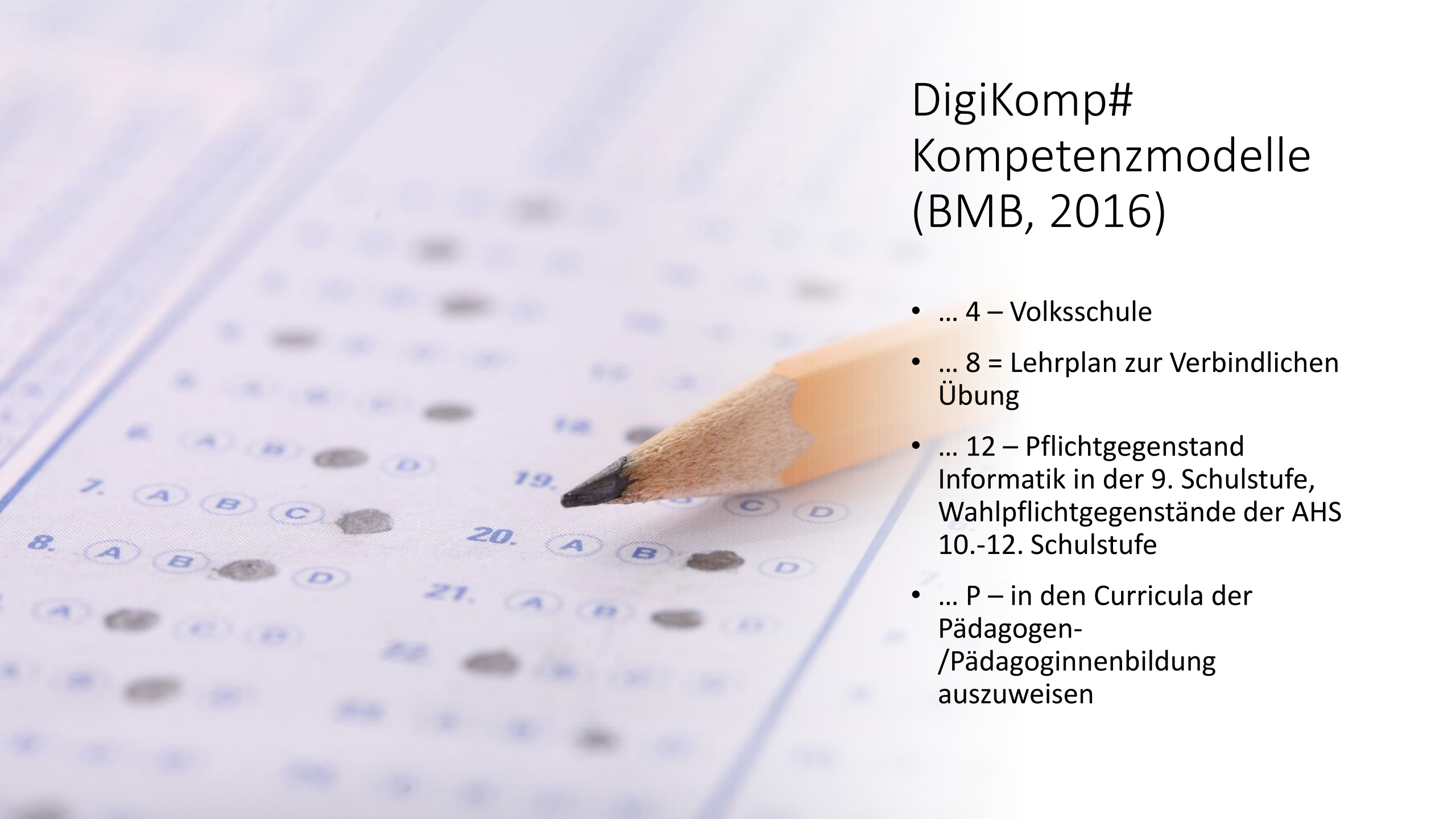
## Lehrstoff

### 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

# digi.kompP – DIGITALE KOMPETENZEN FÜR PÄDAGOGINEN



**A** Digitale Kompetenz und informatische Bildung auf Matura-niveau und dessen laufende Aktualisierung

**B** Leben, Lehren und Lernen im Zeichen der Digitalität, Fragen der Technikethik, Medienbildung und -biographie, Barrierefreiheit

**C** Gestalten, Verändern und Veröffentlichern von Unterlagen für den Unterricht; Rechtsfragen und damit verbundene Rechte und Pflichten (Creative Commons, Werknutzung, Urheberrecht, DFR)

**D** Planen, Durchführen und Evaluieren von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Medien und Lernumgebungen; formative und summative Beurteilung; Feedback; Seite Internet

**E** Fachspezifisch lernförderlicher Einsatz von Content, Software, Medien und Werkzeugen

**F** Effizienter und verantwortungsvoller Umgang mit SchülerInnenlisten, digitales Klassenbuch, SchülerInnenverwaltung

**G** Kommunikation und Kolaboration in der Schulgemeinschaft und über die Schulgemeinschaft hinaus

**H** Die eigene Fort- und Weiterbildung im Modus und im Bereich des Digitalen

Tabelle 1: Übersicht digi.kompP



DigiKompP  
 Kompetenzmodelle  
 (BMB, 2016)