

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)

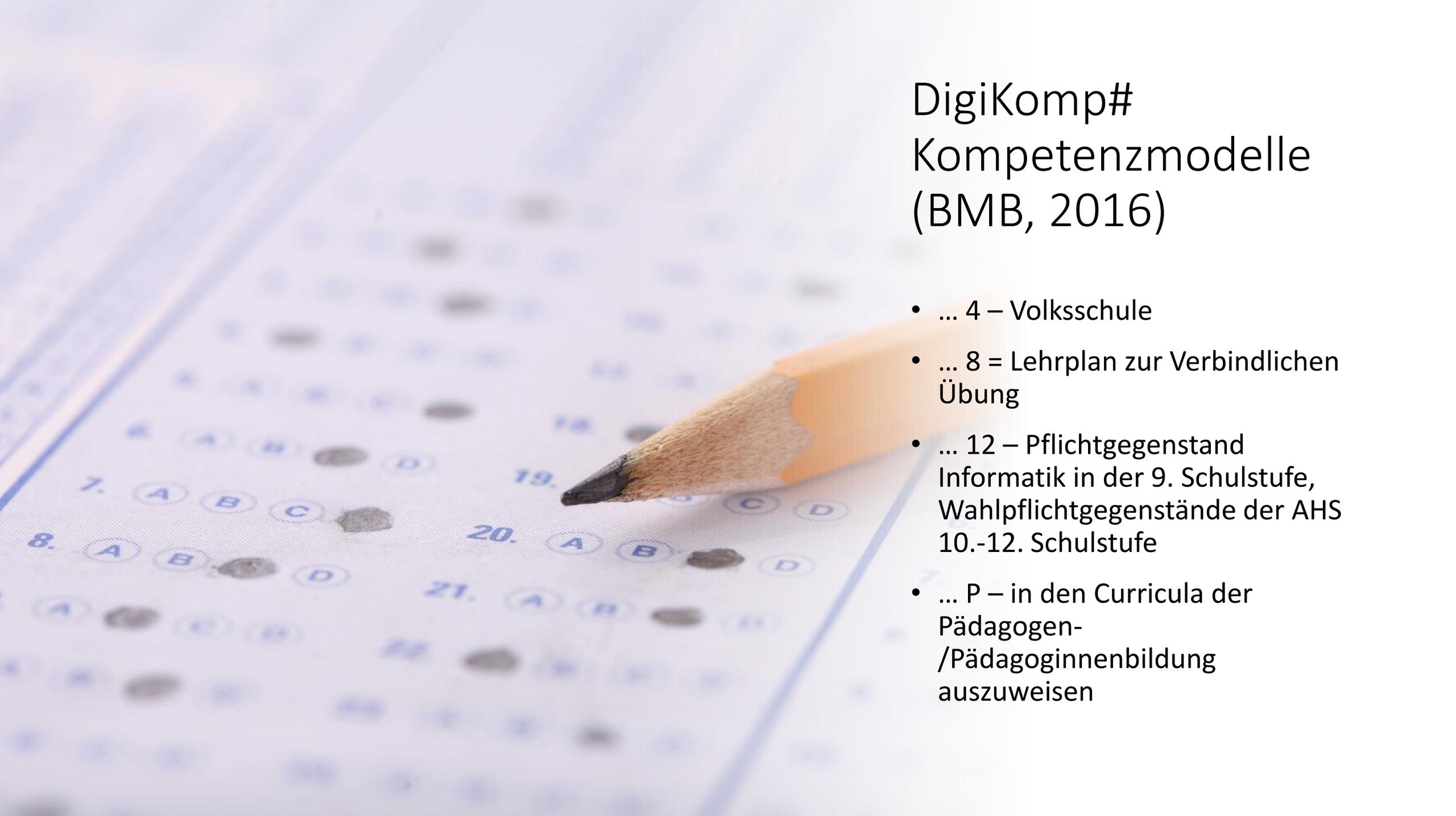
Lehrstoff

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 Veröffentlicheln 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)