



**digi.komp**  
Digitale Kompetenzen  
Informatische Bildung



**digi.check**  
Digitale Kompetenzen  
Informatische Bildung



# NATIONALER BILDUNGSBERICHT ÖSTERREICH 2015

Fokussierte Analysen  
bildungspolitischer  
Schwerpunktthemen

Band 2

Herausgeberin von  
Michael Grunwaldt,  
Zuzana Čížek,  
Kornel Maron,  
Gabriele Schwaner,  
Anja Fiedl und  
Christine Spiel



## Kapitel 3: Medienkompetenz fördern – Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter

„Inzwischen durchdringen IKT alle gesellschaftlichen Bereiche und sind allgegenwärtig (,ubiquitous‘) geworden.“



Quelle: 4. Oö. Jugend-Medien-Studie 2015

„Sie haben unseren Alltag sowohl im beruflichen (Arbeit) als auch im privaten (Freizeit) Bereich verändert.“

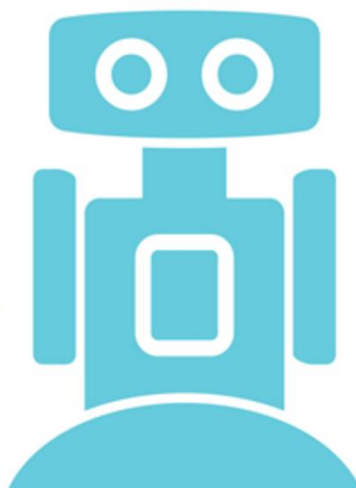
# 2018

**3 million**

workers around the world will be supervised by a nonhuman boss.

**45 percent**

of the fastest growing companies will have fewer employees than smart machines.



**2 million**

employees will be required to wear health and fitness tracking devices.

Quelle: Gartner, Top Strategic Predictions for 2016 and Beyond

„Gesellschaftliche Teilhabe, und damit die Entwicklung und Festigung demokratischer Strukturen, erfolgt in zunehmendem Maß über digitale Medien.“

Wie das Internet  
wirklich ist

GOOGLE FACEBOOK  
TWITTER YAHOO  
DU  
KATAPULT BILD  
FAZ SPIEGEL TAZ

Quelle: <http://katapult-magazin.de/>

„Digital Competence is the set of **knowledge**,

„Digital Competence is the set of knowledge, **skills**,

„Digital Competence is the set of knowledge, skills,  
**attitudes**“



„Digital Competence is the set of knowledge, skills, attitudes ... that are required when using ICT and digital media to

„Digital Competence is the set of knowledge, skills, attitudes ... that are required when using ICT and digital media to

perform tasks

solve problems

communicate

manage information

collaborate

create and share content

build knowledge

efficiently

effectively

appropriately

critically creatively flexibly

autonomously ethically

reflectively

(Ferrari, 2012)

# Schulische Netzwerke und Projekte

„Es überwiegt die pragmatische Nutzung gegenüber einer kritischen Reflexion sowie die funktionale Umsetzung und effektive Bedienung gegenüber einer didaktischen Gestaltung und einem kommunikativen Design.“ ...

„Neben dieser inhaltlichen Schiefelage muss auch die Wirksamkeit dieser strategisch angelegten Initiativen und Projekte hinterfragt werden. Es ist unwahrscheinlich, dass der bisher erreichte geringe Umsetzungsgrad ausreicht, um tatsächlich einen Wandel im Schulsystem von traditioneller (d.h. analoger) zu moderner (d.h. digitaler) Kompetenzentwicklung herbeizuführen.“

# Digitale Bildung für alle!

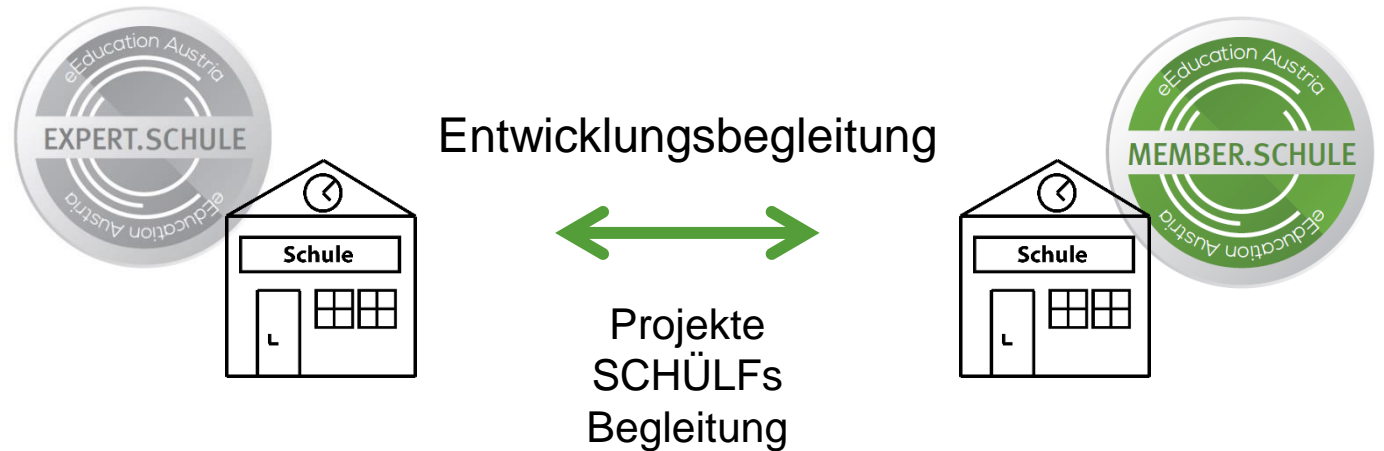
## eEducation Austria fördert die Schul- und Unterrichtsentwicklung in allen Schularten.

- Stärkung der **digitalen Kompetenzen** von Schüler/innen, Pädagog/innen und Eltern
- Förderung der **informatischen Bildung**
- Förderung **digital-inkludierter Fachdidaktik**

## eEducation Austria vernetzt und bringt das Thema in die Breite.

- Schulen mit Erfahrung und Expertise **unterstützen**
- Schulen, die sich auf den Weg machen.

# Unterstützung auf allen Ebenen



# Unterstützung auf allen Ebenen

Bundesland-  
koordinatorInnen

digi.komp4

digi.komp8

digi.komp12

unterstützen

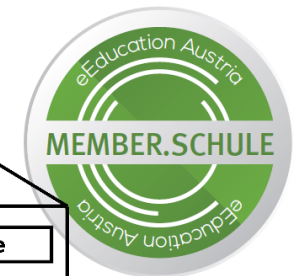
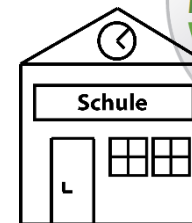
begleiten



Entwicklungsbegleitung



Projekte  
SCHÜLFs  
Begleitung



# Unterstützung auf allen Ebenen

BKZ eEducation

digi.komp4

digi.komp8

digi.komp12

Bundesland-  
koordinatorInnen

digi.komp4

digi.komp8

digi.komp12

unterstützen

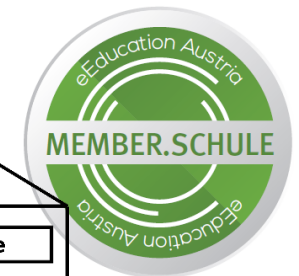
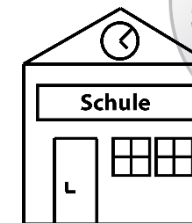
begleiten



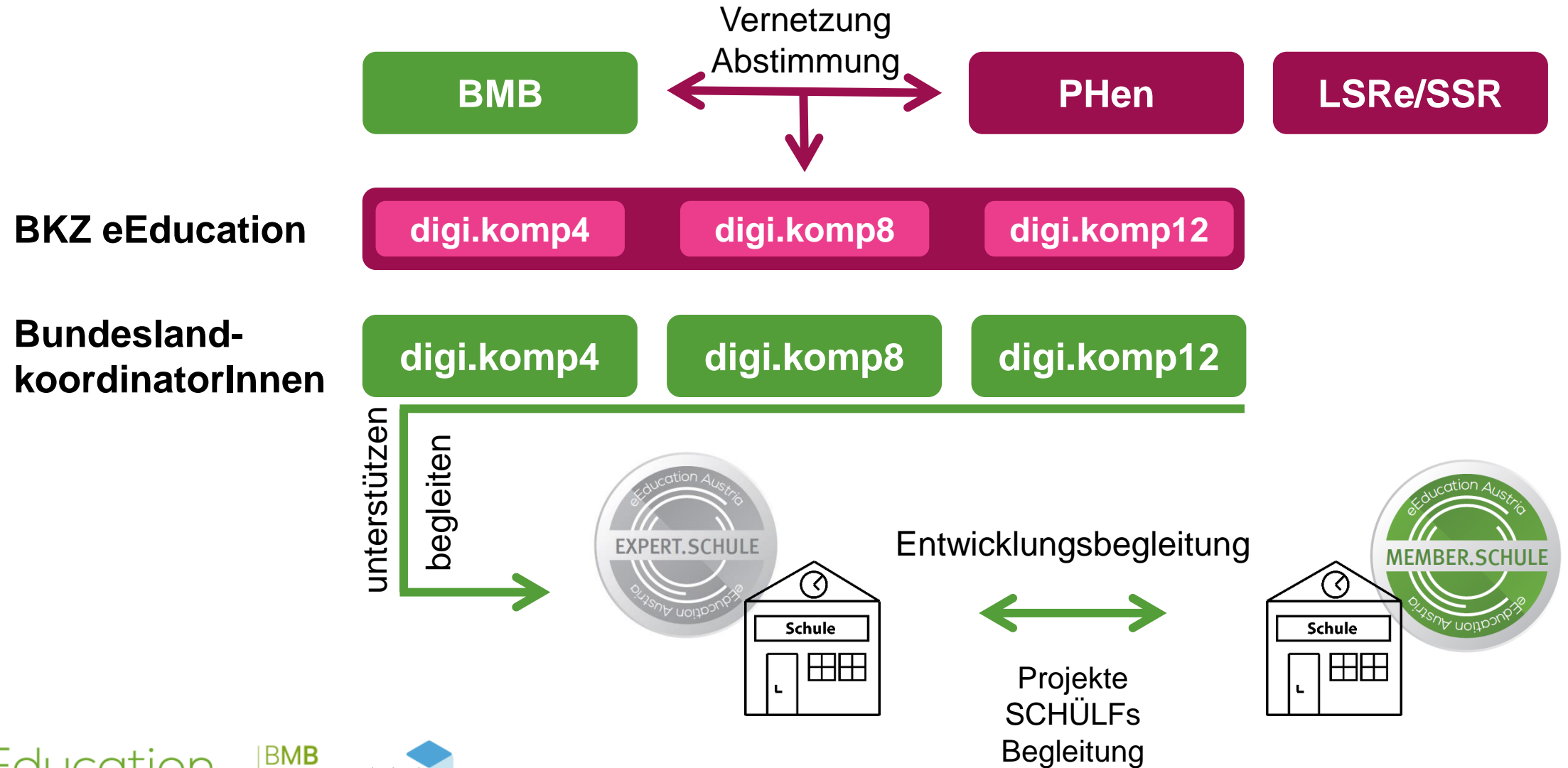
Entwicklungsbegleitung



Projekte  
SCHÜLFs  
Begleitung



# Unterstützung auf allen Ebenen





# Kompetenzentwicklung



# Kompetenzentwicklung



# Jede Schule macht mit!



## Member.Schule

- Einzige Voraussetzung: **Anmeldung durch Schulleitung**
- Erhält **Unterstützung durch Netzwerk** insb. durch Expert.Schulen
- Nimmt an **Projekten** teil, die von Expert.Schulen organisiert werden

## Expert.Schule

- Nachweis **kontinuierlicher Schul- und Unterrichtsentwicklung**
- **Verbreitet Erfahrungen und Know-how** an Member.Schulen und auf Tagungen
- Kann **finanzielle Unterstützung** für Projekte beantragen

# Prozess und Badges



**1** Antrag auf Mitgliedschaft über eEducation.at

Antrag auf Mitgliedschaft über [eEducation.at](http://eEducation.at) und Bekanntgabe der Ansprechpartner.

## 2 Entwicklung eines eEducation-Schulkonzeptes für den Schulstandort

Entwicklung eines eEducation-Schulkonzeptes für den Schulstandort mit Unterstützung durch mindestens eine Expert.Schule.



**3** Aktivitäten zur Umsetzung der eEducation-Strategie am eigenen Schulstandort und Dokumentation der Aktivitäten

Aktivitäten zur Umsetzung der eEducation-Strategie am eigenen Schulstandort und Dokumentation dieser Aktivitäten über [eEducation.at](http://eEducation.at) zur Darstellung der Entwicklung. [eEducation Badges \(.pdf\)](#)

# Beispiele für Badges



Einsatz digitaler Medien im Unterricht		Punkte	einmal pro Schuljahr	mehrmals pro Schuljahr
1	Schulweite Nutzung einer Lernplattform	10		
2	Schulweite Nutzung eines ePortfolio-Systems	10		
3	Durchgeführter Einsatz eines digi.komp-Beispiels oder eines eTapas	2		pro Einsatz
4	Absolvieren des digi.check 4, 8 oder 12 durch alle Schüler/innen der Schulstufe	5		pro Klasse
5	Anbieten einer ECDL-/ECDL-advanced-/High-Level-Zertifikatsprüfung (z.B. Cisco, SAP)	5		pro Zertifikat
6	Durchgeführte Safer-Internet-Aktivität	5		pro Einsatz
7	Teilnahme der Schule am Safer-Internet-Day mit einer schulweiten Aktivität	10		



Entwickeln und Erproben von E-Learning-Szenarien		Punkte	einmal pro Schuljahr	mehrmals pro Schuljahr
8	Erstellung eines OER-Materials (Online-Lehrmittel, eTapas, digi.komp-Beispiel)	5		pro Erstellung
9	Erproben eines OER-Materials mit Feedback (Online-Lehrmittel, eTapas, digi.komp-Beispiel)	5		pro Erprobung



Einsatz innovativer Lerntechnologien		Punkte	einmal pro Schuljahr	mehrmals pro Schuljahr
11	Einsatz innovativer Lerntechnologie (z.B. Game based Learning, Robotik, Coding, Kodu, Minecraft, Genius Hour, Steam, Augmented/Virtual Reality, 3D-Druck)	5		pro Einsatz



Einsatz innovativer und inklusiver Lehrmethoden		Punkte	einmal pro Schuljahr	mehrmals pro Schuljahr
11	Einsatz innovativer Lehrmethode (z.B. Flipped Classroom, Adaptive Lernsoftware, Making, Soziale Medien)	5		pro Einsatz
12	Gendersensible Didaktik/reflexive Koedukation, um Buben und Mädchen gleichermaßen zu erreichen	5		pro Einsatz

# Ausgangssituation und Ziel

294



## Member.Schulen

Bisher haben sich 294 Schulen für die Aufnahme in das Netzwerk beworben, eine sensationelle Entwicklung!

427



## Expert.Schulen

427 Schulen, mit jahrelanger eLearning-Erfahrung sind von Beginn an als solche deklariert und haben diesen Status für ein Jahr gesichert. Während dieses Zeitraums werden weitere digitale Badges erworben.

759



## eLearning Szenarien

Beinahe 800 eTapas, kleine edidaktische Szenarien, sind derzeit abrufbar. Engagierte Pädagog/innen haben sie beigesteuert und erweitern laufend den Pool.

55.366



## Klassen in Österreich

Im Schuljahr 2014/15 waren an Österreichs Schulen insgesamt 1.129.046 Schüler/innen in 55.366 Schulklassen eingeschrieben. eEducation nimmt sich vor, diese mit pädagogischen Konzepten, die durch den Einsatz digitaler Medien unterstützt werden, zu erreichen.

NEW!

bis Ende 2018: **2000 Schulen**

Stand: Do, 24.11.2016

# Kontakt

**Bundesministerium für Bildung**  
**Abt. II/8 (IT-Didaktik und digitale Medien)**

Stephan Waba  
stephan.waba@bmb.gv.at  
Tel. +43 680 300 27 67  
<http://www.eeducation.at>

# Roadmap der digitalen Professionalisierung



Leistungsnachweise  
[www.eEducation.at](http://www.eEducation.at)

laufende  
Aktivitäten



Expert-  
Entwicklung

Leistungsnachweise  
[www.eEducation.at](http://www.eEducation.at)

laufende  
Aktivitäten

digitales Schul-  
entwicklungskonzept



Antrag auf  
Mitgliedschaft

[www.eEducation.at](http://www.eEducation.at)

