

Digitale Grundbildung

Vermittlung digitaler,
informatischer und medien-
bezogener Kompetenzen
in der Sekundarstufe I



Warum Digitale Grundbildung?

Einfluss der Digitalisierung auf den Alltag

Die Digitalisierung hat großen Einfluss auf weite Teile der Gesellschaft in einem Ausmaß, wie dies zuletzt wohl bei der Industrialisierung der Fall war. Nicht nur unsere direkte Mediennutzung und unser Medienverhalten sind im Wandel, auch indirekte Einflüsse auf unser alltägliches Leben sind nicht von der Hand zu weisen. So verändern sich unsere Einkaufsgewohnheiten oder auch die Art, wie wir ein Taxi bestellen.

Teilhabe an der Gesellschaft

Zeitgemäße Bildungs- und Arbeitsprozesse sind ohne die Nutzung digitaler Technologien kaum denkbar – digitale, informatische und medienbezogene Kompetenzen sind für die Teilhabe an unserer Gesellschaft unerlässlich. Nicht umsonst ist die digitale Kompetenz eine der Schlüsselkompetenzen, die die EU als essentiell für die zukünftige Teilhabe an der Gesellschaft ansieht.

Gezielter Kompetenzaufbau bei Jugendlichen

Durch die Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ werden Kompetenzen erworben, die es ermöglichen, Technologien bewusst und produktiv zu nutzen, um die eigene Weiterentwicklung zu fördern und in zukunfts-trächtigen Berufsfeldern Fuß fassen zu können.

Durch den gezielten Einsatz von digitalen Medien, die Kinder und Jugendliche auch in ihrer alltäglichen Lebenswelt vorfinden, werden das Interesse am Unterricht und die Motivation gesteigert. Die Potenziale digitaler Medien können für das Lernen und Lehren genutzt werden.

Szenarien für die Umsetzung

Die schulautonome Umsetzung der Verbindlichen Übung „Digitale Grundbildung“ räumt Schulen der Sekundarstufe eine Reihe von Gestaltungsmöglichkeiten ein:

- Umfang (insgesamt zwischen 2 bis 4 Jahreswochenstunden)
- Schulstufe/n, in der/denen die Verbindliche Übung unterrichtet wird
- Form des Unterrichts (als eigener Gegenstand, integrativ im Fachunterricht oder in einer Mischform)

Durch die Kombination dieser vier Dimensionen lassen sich zahlreiche mögliche Umsetzungsmodelle entwickeln. Letztlich trifft die Schule am Schulstandort die Entscheidung über die jeweilige Umsetzung.

Digitale Grundbildung stärkt die Problemlösekompetenz: Schülerinnen und Schüler arbeiten gemeinsam an der Lösung eines Problems.



Unterstützungsmaßnahmen

Die Umsetzung der Verbindlichen Übung „Digitale Grundbildung“ wird durch folgende Maßnahmen begleitet:

- **digi.folio**

Nach einem digitalen Kompetenzcheck absolvieren Lehrkräfte gezielt Seminare und reflektieren die eigene Lehrtätigkeit in einem digitalen Portfolio. (<http://www.digifolio.at>)

- **eEducation Austria**

eEducation-Schulen stehen schulinterne sowie schulübergreifende Seminare (SCHILF/SCHÜLF) zur Verfügung, in denen Lehrkräften digitale Kompetenzen vermittelt werden. (<http://www.eeducation.at>)

- **Unterrichtsbeispiele (digi.komp8)**

zum Einsatz in der Verbindlichen Übung „Digitale Grundbildung“ (<http://www.digikomp.at>)

- **OER-Schulbuch „Computational thinking mit BBC Microbit“**

unterstützt die Vermittlung informatischer Kompetenzen.

- Es ist kostenlos digital abrufbar (<https://microbit.eeducation.at>) und
- kann in gedruckter Form über die Schulbuchaktion bestellt werden (SBNr 186.059).

- **Medienkompetenz – Prototypische Aufgaben**

Das Arbeitsheft ab der Sekundarstufe I bietet Aufgabenstellungen für alle Fächer.

- Es kann in Printversion bezogen werden bzw. finden Sie eine Auswahl an Aufgaben online: <https://www.mediamanual.at/materialien/>

Exemplarische Inhalte im Überblick

- **Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung**
 - Reflexion der Nutzung digitaler Geräte
 - Gesellschaftliche und ethische Folgen der Digitalisierung
- **Informations-, Daten-, Medienkompetenz**
 - Zielgerichtetes Suchen von Informationen
 - Bewertung von Quellen
 - Urheberrecht und Datenschutz
- **Betriebssysteme und Standard-Anwendungen**
 - Umgang mit Betriebssystem
 - Textverarbeitung, Präsentationssoftware sowie Tabellenkalkulation
- **Mediengestaltung**
 - Digitale Medien rezipieren, produzieren und weiterentwickeln
 - Kritische Reflexion des Zusammenhangs von Inhalt und Gestaltung
- **Digitale Kommunikation und Social Media**
 - Zielgerichtete und verantwortungsvolle Verwendung von Kommunikationswerkzeugen
 - Risiken in der digitalen Welt, z.B. Cybermobbing
 - Schützen der eigenen Identität
- **Sicherheit**
 - Risiken in der Digitalen Welt erkennen
 - Digitale Geräte und persönliche Informationen durch entsprechende Vorkehrungen schützen
- **Technische Problemlösung**
 - Funktionsweise von Computern und Netzwerken
 - Beschreiben technischer Probleme
- **Computational Thinking**
 - Verstehen und Verwenden von Algorithmen
 - Kenntnis von Programmiersprachen

Impressum

Medieninhaber, Verleger und Herausgeber:
Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft
und Forschung

Abteilungen Präs/14 und Präs/15

Minoritenplatz 5, 1010 Wien

+43 1 531 20-3526

Grafische Gestaltung: BKA Design & Grafik

Fotos: iStock

Druck: BMBWF

Wien, September 2018

bmbwf.gv.at