

Playmit-Urkunde Digital 4.0

Digitale Grundbildung





Digitalisierung ist heute gelebter Alltag und wird auch in Zukunft verstärkt Arbeitsabläufe und Prozesse gestalten und verändern. Kinder und Jugendliche müssen nicht nur entsprechend ausgebildet und auf diese Entwicklungen

vorbereitet werden, sondern auch Anreize geschaffen werden, diese Anforderungen in Alltag, Schule und Berufsleben aktiv anzunehmen. Basis dafür stellt eine Digitale Grundbildung dar, die es nicht nur einmal zu erwerben, sondern regelmäßig zu erweitern gilt.

Die Lern- und Quizplattform [playmit.com](https://www.playmit.com) ist mit über 150.000 registrierten UserInnen, mehr als 3,5 Mio. Seitenaufrufen im Monat und einer intensiven Vernetzung mit den Schulen ein wichtiger Partner und auch ein geeignetes Werkzeug zur Behandlung aktueller „digitaler“ berufsrelevanter Themen.

Durch die Zusammenarbeit von Playmit mit großen Arbeitgebern und Schulen ergeben sich für Jugendliche sehr gute Chancen für einen erfolgreichen Berufseinstieg. Ob es um die Lehre, um ein Praktikum oder um einen Job nach dem Schulabschluss geht, ist nicht so entscheidend: „Bildung für die Praxis“ ist überall eine wichtige Voraussetzung. Besonders attraktiv an Playmit ist ein spielerischer Zugang und die Möglichkeit, sich verschiedene Playmit-Urkunden erarbeiten zu können.

Die durch die Plattform [playmit.com](https://www.playmit.com) angebotenen Anreize, sein Wissen und seine Kenntnisse zu zeigen und zu dokumentieren, bieten damit einen interessanten Beitrag für die Vorbereitung und den Einstieg in ein „digitalisiertes“ Berufsleben.

Univ.-Prof. Dr. Heinz Faßmann

Bundesminister für Bildung, Wissenschaft und Forschung

Im Rahmen der Digitalisierungsstrategie 4.0 des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung wurde die Lern- und Quizplattform playmit.com um das Thema der digitalen Bildung erweitert und stellt Jugendlichen und Schulen Bildungsinhalte aus dem Lehrplan kostenlos zur Verfügung.

eEducation Schulen dokumentieren durch die Teilnahme ihrer SchülerInnen an Playmit Digital 4.0, dass sie den digitalen Kompetenzerwerb fördern. Sie erhalten dafür den Badge „Einsatz innovativer Lerntechnologie“.

Details: www.eeducation.at

Urkunde Digital 4.0

Name: Max Mustermann
Anschritt: Schulstraße 25
E-Mail: m.mustermann@gmx.at
Schule: BHAK Wien



Betriebssysteme und Standard-Anwendungen	24 von 28	85,71 %
Umgang mit dem Handy	167 von 170	98,24 %
Office-Anwendungen	82 von 90	91,11 %
Technische Problemlösung	42 von 50	84,00 %
Sicherheit	102 von 110	92,73 %
Mediengestaltung	16 von 20	80,00 %
Informations-, Daten- und Medienkompetenz	26 von 30	86,67 %
Glossar	35 von 40	87,50 %
Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung	86 von 100	86,00 %
Digitale Kommunikation und Social Media	98 von 120	81,67 %
Computational Thinking	30 von 40	75,00 %

Gesamtergebnis: 88,72 % – 708 von 798 richtige Antworten

Ich bestätige mit meiner Unterschrift, dass ich alle Fragen ohne Hilfsmittel oder Unterstützung beantwortet habe.

Datum: _____

Unterschrift: _____

Playmit-Lehrbuch mit Anwendungsbeispielen

Dieses Buch wurde erstellt in Abstimmung mit dem Lehrplan für „Digitale Grundbildung“, in inhaltlichem Austausch mit dem Bundesministerium für Bildung, Wirtschaft und Forschung (bmbwf) sowie in Zusammenarbeit mit großen Unternehmen / Arbeitgebern, um den Anforderungen der Wirtschaft zu entsprechen. Die Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien / Krems (KPH) begleitet die Playmit-Urkunde zur „Digitalen Grundbildung“ pädagogisch-didaktisch und ist wesentlich an der dauerhaften Evaluierung des Lehrbuches und des Heftes für Lehrende beteiligt.



Lehrbuch für SchülerInnen lt. Lehrplan, Beispiele aus der Praxis, Arbeitsaufträge und QR-Link zu Quizfragen

Heft für Lehrende mit Unterrichtsvorbereitung, Arbeitsaufträgen, Arbeitsblättern und Lösungen

Alle SchülerInnen sollten ihr jeweils persönliches Exemplar des Lehrbuches DIGITAL 4.0 besitzen, damit sie sowohl im schulischen / beruflichen Kontext als auch privat jederzeit darauf als Ratgeber und Nachschlagewerk zurückgreifen können.

Auch Eltern können dieses Buch als Ratgeber nutzen, um mit ihren Kinder über verschiedene dieser Themen zu diskutieren.

Playmit.com

Bildung für die Praxis

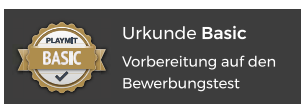
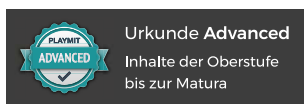
Playmit.com ist eine kostenlose Lern- und Quiz-plattform zur Vorbereitung auf die erste berufliche Praxis nach dem Schulbesuch. Ziel ist – neben dem Spaßfaktor – der Erwerb einer **Playmit-Urkunde**.

Nach Beantwortung hunderter Fragen erhält der/die User/in eine Urkunde, welche bei der Bewerbung um eine Lehrstelle oder einen Job eine zusätzliche, in der Wirtschaft und bei staatlichen Einrichtungen bereits weitgehend anerkannte Qualifikation darstellt.

Wer mit seiner Playmit-Urkunde zur Bewerbung kommt, steigert seine Chancen! Unternehmen wollen engagierte und qualifizierte BerufseinsteigerInnen und MitarbeiterInnen. Zusätzlich können die NutzerInnen von Playmit monatlich tolle Einzelpreise gewinnen.

Schulen, deren SchülerInnen die meisten Urkunden erworben haben, spielen um den **Playmit-AWARD**, der mit insgesamt € 8.000 dotiert ist.

Details auf www.playmit.com



- 85.000 kostenlose Bildungsfragen online
- Über 3,5 Mio. Seitenaufrufe / Monat
- 170.000 registrierte UserInnen
- 60.000 Lehrbücher von Schulen bestellt
- Tolle Monatsgewinne, mobile Handyversion
- 2.500 registrierte österreichische Schulen
- 7.000 ausgedruckte Playmit-Urkunden

Kontakt für Rückfragen

Kontakt Playmit:

Hubert Hilgert, Dipl. Päd.
Geschäftsführer
Hetzgasse 26/1-3, 1030 Wien
hubert@hilgert.at
www.playmit.com

Kontakt im BMBWF:

Mag. Martin Bauer, MSc
Leiter der Abteilung Präs/15
IT-Didaktik
martin.bauer@bmbwf.gv.at

ADir.ⁱⁿ RgR.ⁱⁿ Michaela Wieser
Abteilung Präs/15
IT-Didaktik
michaela.wieser@bmbwf.gv.at

Impressum

Medieninhaber, Verleger und Herausgeber:
Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung
Abteilung Präs/15
Minoritenplatz 5, 1010 Wien
Grafische Gestaltung: BKA Design & Grafik
Fotos: shutterstock.com, BKA/Andy Wenzel
Druck: Digitales Druckzentrum Renngasse
Wien, Juli 2018