

Wir sind Schule 4.0

BMB

Bundesministerium
für Bildung



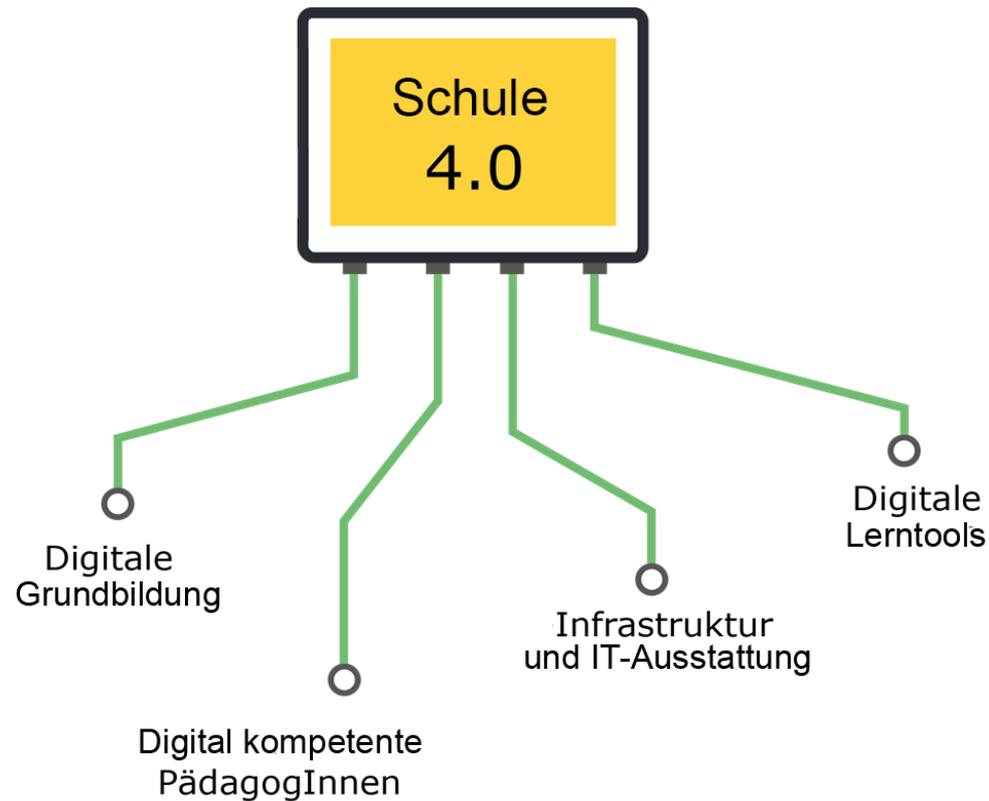
BKA/Aigner

Martin Bauer
Bundesministerium für Bildung
Abteilung II/8
Salzburg, 24.11.2017

Das Bild der Digitalen Bildung beruht auf 4 Säulen



BMB
Bundesministerium
für Bildung



Schule 4.0



BMB

Bundesministerium
für Bildung

Digitale Grundbildung	Digital kompetente PädagogInnen	Infrastruktur und IT-Ausstattung	Digitale Bildungsmedien
<ul style="list-style-type: none">• Digitale Grundbildung in der VS• Medienbildung in der VS – Prototypische Aufgaben• Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ in der Sek. I• digi.check 8. Schulstufe• Projekt „Denken lernen, Probleme lösen“ in der VS• Bewusstseinsbildende Maßnahmen	<p>BerufseinsteigerInnen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pflichtportfolio: nachweislicher Erwerb von digitalen und Medienkompetenzen, digitale Fachdidaktik <p>Im Beruf stehende PädagogInnen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Weiterbildungsangebote PHs• Ausbau des Angebots an der Virtuellen PH• Peer-Learning Modelle: eEducation Austria und Mobile Learning• Education Innovation Studios an PHs, Future Learning Lab	<ul style="list-style-type: none">• Breitbandinitiative, Ausbau WLAN• Ausbau der IT-Infrastrukturausstattung an Schulen• Umsetzungskonzept IT-Beratungsservice für Pflichtschulen• Shared Services• IKT-Policy für Schulen• Mobile Devices für SchülerInnen (5., 9. Schulstufe) und LehrerInnen	<ul style="list-style-type: none">• E-Book+ - interaktives Schulbuch• Eduthek – zentrales Portal für digitale Lehr-/ Lernmaterialien• Förderung und Verbreitung von Open Educational Resources (OER)• Gamebased Learning Ansätze implementieren

Säule 1: Digitale Grundbildung



BMB
Bundesministerium
für Bildung

- Digitale Grundbildung ab der **Volksschule** – Verankerung in den Lehrplänen
- Medienbildung in der Volksschule - **Prototypische Aufgaben: Beginn 2018**
- **Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“** von der 5. bis zur 8. Schulstufe
- **„digi.check“** Kompetenzen überprüfen und dokumentieren: *digi.check4 Sammelpass, digi.check 8 Onlinetest*
- Bewusstseinsbildende Maßnahmen - **verantwortungsvolle Nutzung digitaler Medien: Onlinekurs (MOOC) für Lehrende und Lehramtsstudierende: 9.10. bis 1.12.2017**
- **„Denken lernen, Probleme lösen“** für 100 Volksschulen in Österreich



Denken lernen, Probleme lösen Education Innovation Studios (EIS)



BMB
Bundesministerium
für Bildung

Primarstufe

Fixe Education Innovation Studios (EIS) an
13 Pädagogischen Hochschulen
-> Lehrer/innenaus- und -fortbildung

**Mobile Studios für über
130 Volksschulen in Österreich (inkl. IMST)**

**Projektbegleitung und
-entwicklung** durch
PH Wien und PH NÖ
gemeinsam mit
PHDL und PHeLS
sowie IMST-Projekt



<https://www.bmb.gv.at/schulen/schule40/dgb/dlpl.html>

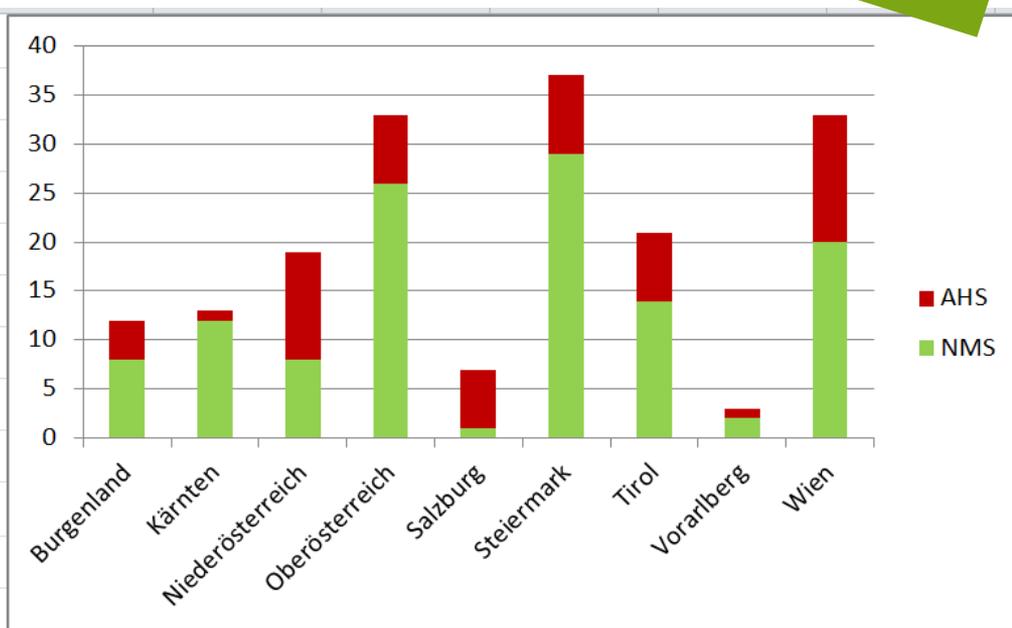
Pilotierung „Digitale Grundbildung“



Pilotierung „Digitale Grundbildung“ an NMS und AHS 2017/18

Sek I

Bundesland	NMS	AHS	
Burgenland	8	4	12
Kärnten	12	1	13
Niederösterreich	8	11	19
Oberösterreich	26	7	33
Salzburg	1	6	7
Steiermark	29	8	37
Tirol	14	7	21
Vorarlberg	2	1	3
Wien	20	13	33
Gesamt	120	58	178
	67%	33%	100%



Verbindliche Übung „Digitale Grundbildung“ Sek. I



BMB
Bundesministerium
für Bildung

Sek I



- 178 Schulen 2017/18
- Lehrplanbegutachtung bis 20.11.2017
- Lehrplanverordnung per 01.09.2018 (geplant)
- Start für Sek I stufenweise ab 5. Schulstufe

Lehrinhalte „Digitale Grundbildung“



Sek I

Digitale Kompetenz, Informatische Kompetenz, Medienkompetenz und politische Kompetenz

- Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung
- Informations-, Daten- und Medienkompetenz
- Office-Anwendungen
- Mediengestaltung
- Digitale Kommunikation und Social Media
- Sicherheit
- Technische Problemlösung
- Computational Thinking

<https://www.bmb.gv.at/schulen/schule40/dgb/index.html>

Digitale Kompetenzen – digi.check



BMB
Bundesministerium
für Bildung



Warum digi.check?

digi.check4

digi.check8

digi.check12

digi.checkP



<https://www.bmb.gv.at/schulen/schule40/digicheck/digicheck.html>

Digitale Kompetenzen - PLAYMIT Digital



PLAYMIT - Digitale Grundbildung

Wozu „Digitale Grundbildung“?

Unsere Gesellschaft ist längst in der digitalen Welt angekommen. Alle Lebensbereiche, ob Bildung (Schule 4.0), Gesellschaft oder Politik, werden von ihr stark mitbestimmt.

Es ist sehr wichtig, dass sich die Schule mit Themen wie Datensicherheit, Verhalten in Social Media, Umgang mit dem Handy, Postings u.v.m. beschäftigt.

PLAYMIT für den Schulunterricht

Viele Lehrer und Schüler nutzen seit Jahren Playmit.com als Unterrichtsunterstützung. Besonders auch in Verbindung mit den PLAYMIT-

Arbeitsbüchern. Nähere Infos unter www.playmit.com.

PLAYMIT-Urkunde DIGITAL 4.0

Etwa 1.000 Bildungsfragen stehen in Quizform für das neue Unterrichtsfach „Digitale Grundbildung“ zur Verfügung. In spielerischer Art und Weise können Themen punktgenau gelernt werden.

Für die Lehrer eine sehr hilfreiche Unterstützung für den Unterricht. In der dazugehörigen kostenlosen Broschüre werden sämtliche Themen lehrplankonform abgehandelt. Wer die Kriterien der PLAYMIT-

Urkunde erfüllt (ca. 200 Fragen beantworten, davon müssen 70 % richtig sein), kann diese Urkunde als sein persönliches „Wissenszeugnis“ ausdrucken. Lehrer haben die Möglichkeit, die Urkunde in die Benotung mit einzubeziehen.

Schulen können mittels PLAYMIT-Urkunden den Premiumstatus bei eEducation erwerben und neben verschiedenen Vorteilen auch eine Auszeichnung erhalten. (Details auf www.education.at)

PLAYMIT Quiz Beruf Schule

PLAYMIT-Urkunde DIGITAL 4.0

Digitale Grundbildung



PLAYMIT-Urkunde DIGITAL 4.0

Digitale Grundbildung



Name: Max Mustermann
Schule: HAK Wien
E-Mail: m.mustermann@gmx.at
Land: Austria
Username: maxmus31

GESAMTERGEBNIS **82,78 %**

Kategorie	Ergebnis
Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung	6 von 10 = 60,00%
Informations-, Daten- und Medienkompetenz	32 von 40 = 80,00%
Betriebssysteme und Standard-Anwendungen	29 von 40 = 72,50%
Mediengestaltung	20 von 20 = 100,00%
Digitale Kommunikation und Social Media	16 von 20 = 80,00%
Sicherheit	36 von 40 = 90,00%
Technische Problemlösung	6 von 10 = 60,00%
Computational Thinking	32 von 40 = 80,00%
Glossar	29 von 40 = 72,50%

Durchschnitt: 149 von 180 = 82,78 % (richtige Antworten)

Herzliche Gratulation!
Du hast die PLAYMIT-Urkunde DIGITAL 4.0 erfolgreich absolviert. Weiterhin viel Erfolg!

Computerführerschein ECDL-Zertifikate



Folgende ECDL-Zertifikate werden angeboten:

- ECDL Profile (3 Pflichtmodule und 1 Wahlmodul); 93 EUR
- ECDL Standard (6 Pflichtmodule und 1 Wahlmodul); 135 EUR
- ECDL Advanced Textverarbeitung; 35 EUR
- ECDL Advanced Tabellenkalkulation; 35 EUR
- ECDL Advanced Datenbank; 35 EUR
- ECDL Advanced Präsentation; 35 EUR
- ECDL Advanced Expert (alle 4 Module ECDL Advanced)
- ECDL CAD; 70 EUR
- ECDL Image Editing; 35 EUR
- ECDL Web Editing; 35 EUR
- NEU ab 2017/18: ECDL Junior Coder (Scratch)
- NEU ab 2017/18: ECDL Computing (Python)

-9 EUR

NEU!

https://www.bmb.gv.at/schulen/it/it_angebote/ecdl.html

Microsoft-Zertifikate: MOS und MTA



BMB
Bundesministerium
für Bildung

MICROSOFT OFFICE SPECIALIST

Die MOS-Zertifizierungen weisen grundlegende Kompetenzen für die effiziente Anwendung der wichtigsten Office-Programme nach. Diese stehen für Word, Excel, Power Point und Access auf Deutsch zur Verfügung.



MICROSOFT OFFICE SPECIALIST EXPERT

Die MOS Expert-Zertifizierungen weisen erweiterte Kompetenzen für die effiziente Anwendung der wichtigsten Office-Programme nach. Diese stehen für Word und Excel auf Deutsch zur Verfügung.



MICROSOFT OFFICE MASTER

Das MOS-Master Zertifikat weist ein hohes Maß an Kompetenzen für die professionelle Anwendung von Office-Programmen nach. Um die MOS Master Zertifizierung zu erhalten, müssen die Prüfungen Word Expert, Excel Expert, Power Point und Access positiv absolviert werden.



19 EUR

MTA IT-INFRASTRUCTURE

Die MTA IT-Infrastruktur Zertifizierungen weisen grundlegende Kompetenzen in den Bereichen der Serveradministration, Netzwerkverwaltung, Netzwerksicherheit, Windows-Geräte und Mobilität und Microsoft-Cloud-dienste nach.



MTA DATABASE

Die MTA Database-Zertifizierung weist grundlegende Kompetenzen im Bereich der Datenplattform-Verwaltung, einschließlich relationale Datenbanken, wie Microsoft SQL Server oder Business Intelligence nach.



MTA DEVELOPER

Die MTA Developer Zertifizierungen weisen grundlegende Kompetenzen im Bereich Softwareentwicklung und in der Entwicklung von HTML5-Clientanwendungen, die auf den heutigen touchfähigen Geräten ausgeführt werden, nach.



25 EUR

https://www.bmb.gv.at/schulen/it/it_angebote/it_zert.html

Säule 2: Digital kompetente PädagogInnen



BerufseinsteigerInnen: Pflichtportfolio Digitale Kompetenzen – Nachweis digitaler Kompetenzen bis zum Ende der Berufseinstiegsphase **(digi.kompP)**

- ✓ Digitaler Kompetenzcheck (digi.checkP)
- ✓ Absolvierung „digitale Kompetenzen, digitale Fachdidaktik“ (6 ECTS)
Plattform digifolio.at
- ✓ Digitales Portfolio zur Reflexion der eigenen Lehrtätigkeit

Im Beruf stehende PädagogInnen:

- **Fortbildung**, Angebote „digitale Kompetenzen, digitale Fachdidaktik“
- Ausbau der Angebote der **Virtuellen Pädagogischen Hochschule**
- Peer Learning über **Mobile Learning** und **eEducation Austria**



digi.kompP

Digitales Portfolio für Lehrer/innen



Schwerpunkte der virtuellen PH



BMB
Bundesministerium
für Bildung



**online
campus**
virtuelle ph

Digital-innovative Hochschullehre

Unterstützung der Pädagogischen Hochschulen bei der
Erweiterung des eigenen Angebots

Informationshub und Formatentwicklung

Vermittlung digitaler Kompetenzen für PH-Lehrende

digi.kompP in der Berufseinstiegsphase

Erstellung einer zentralen Website zur
Begleitung der Maßnahme

Gesammelte Darstellung des österreichweiten Angebots
an Lehrveranstaltungen aller PHen

Entwicklung von OER-Materialien zur Förderung
digitaler Kompetenzen von PädagogInnen

https://www.bmb.gv.at/schulen/schule40/virtuelle_ph.html

eEducation Austria



BMB
Bundesministerium
für Bildung



1.048



Member.Schulen

694



Expert.Schulen

766



eLearning Szenarien

10.991



Beantragte Aktivitäten

1.742 eEducation-Schulen

Säule 3: Infrastruktur und IT-Ausstattung



BMB
Bundesministerium
für Bildung

Finanzierungs- und Umsetzungsmodelle/Ausbaupläne

- für Breitbandanschlüsse, WLAN-Ausstattung an Schulen, Tablets und Notebooks für SchülerInnen (5. und 9. Schulstufe)
- Empfehlungen und Standards für eine schulspezifische Basis-IT-Infrastruktur

Unterstützungsmaßnahmen

- Breitbandoffensive für Pflichtschulen
- Rahmenverträge für Netzanbindung der Schulen
- Umsetzungskonzept für ein Beratungsservice zum IT-Infrastrukturausbau
- IKT-Policy für Schulen



Schwerpunkte Infrastruktur



BMB
Bundesministerium
für Bildung



Breitband-
Internet



WLAN



Tablets und
Notebooks



Empfehlungen und Standards

Säule 4: Digitale Bildungsmedien



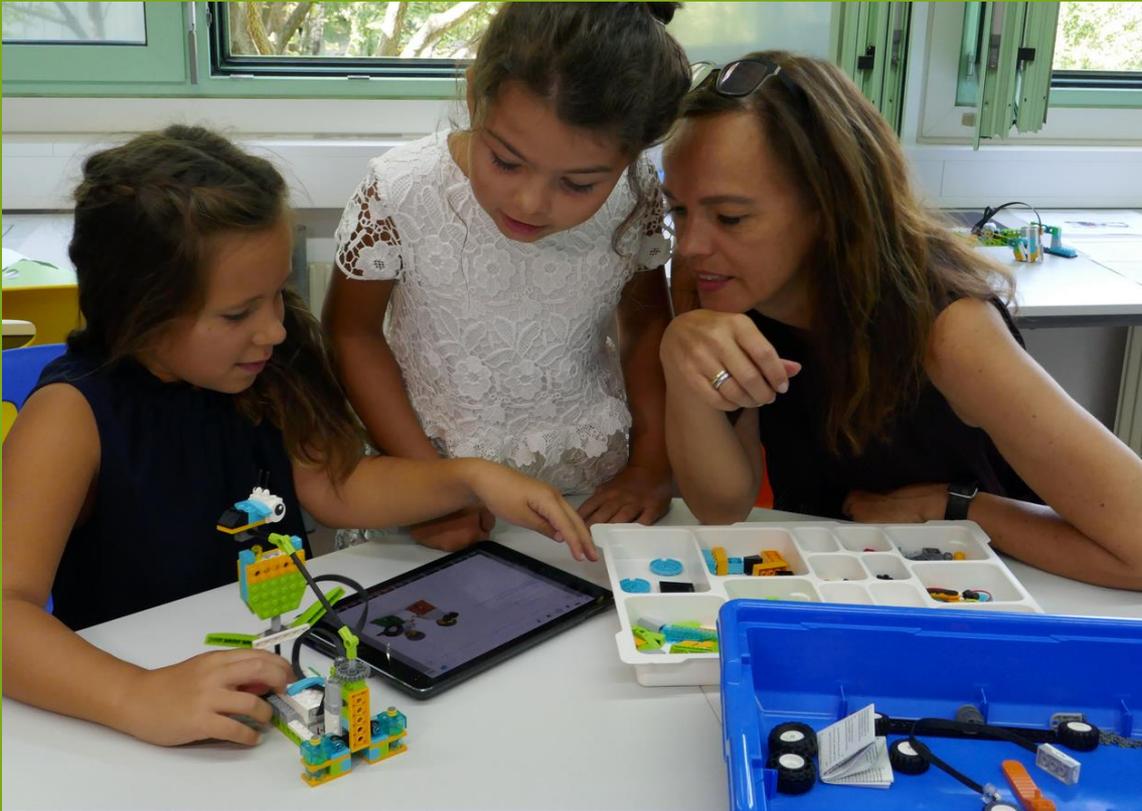
BMB
Bundesministerium
für Bildung

- **Eduthek** – Portal für digitale Lehr- und Lernmaterialien – Bündelung einer Vielzahl von Content- und Medienangeboten, zentraler Einstieg
- Einfacher und kostenfreier Zugang für PädagogInnen zu Lehr- und Lernmaterialien (**OER**)
- **E-Book+** - interaktives Schulbuch



BMB

Bundesministerium
für Bildung



BKA/Aigner

Danke,
dass Sie mit dabei sind!