

Digitalisierung in der Schule

digi.case in der Primarstufe,
Nutzung digitaler Geräte (Elterninfo),
BYOD in der Sek 2, Schulpaket KI

Linz, 18.03.2024

Digitale Grundbildung in der Primarstufe

Förderung des informatischen
Denkens und kreativen Problemlösens

www.bmbwf.gv.at/digicase



Ziele der Maßnahme

- **Entwicklung kostenloser und günstiger Unterrichtsmaterialien mit didaktischen Szenarien für den unmittelbaren Einsatz im Unterricht für die ersten 4 Schulstufen (Primarstufe) zur Begleitung der Einführung des neuen Lehrplans seit 2023/24.**
- **Pilotphase 2022/23:**
Erprobung erfolgte an 100 Volksschulen in ganz Österreich (inkl. Praxisvolksschulen an PHen) mit begleitender wissenschaftlicher Studie in Bezug auf Effekte bei Kindern und die Fortbildungsbedarfe bei Lehrkräften.
- **Flächendeckender Rollout seit 2023/24:**
Fort- und Weiterbildung für Lehrende an Volksschulen mit dem digi.case begleitend zur Einführung des neuen Lehrplans ab der 1. Schulstufe


Level I – ANALOG Papier, Schere ...

Tangram selber machen

ASP2

Das brauchst du:

- Schere
- Klebeband
- Kugelschreiber
- Lineal
- Laubsägeholz (mind. 10 cm x 1)
- Laubsäge
- feines Schleifpapier
- Acryl-, Wachsmal- oder Wasserfarben



- 1) Schneide die Schablone aus und fixiere sie mit Klebeband auf deinem La. So kann die Vorlage nicht mehr verrutschen.
- 2) Zeichne alle Linien mit einem Kugelschreiber und einem Lineal nach. Ven Druck, dann kannst du später die Abdrücke im Holz gut erkennen.
- 3) Gib die Schablone weg und schneide alle Tangram-Teile mit der Laubsäge. Beginne mit den längsten Schritten und arbeite dich dann zu den kürzere
- 4) Schleife alle Kanten, damit die Teile später gut in der Hand liegen.
- 5) Male alle Teile mit deinen Acryl-, Wachsmal- oder Wasserfarben in der ric an. Vergiss nicht auch die Rückseite zu bemalen. Lass alles gut trocknen.
- 6) Nun bist du fertig. Viel Spaß beim Spielen!


Mustererkennung und Verschlüsselung

AC1

Name: _____ Datum: _____

Geheimnachrichten der Biber lesen

Biber senden ihre Nachrichten **verschlüsselt** (chiffriert). Jeder Buchstabe des Alphabet wird in der Reihenfolge um **zwei Buchstaben verschoben**. Zum Beispiel: A -> C, B -> D, ..., Z -> B.



a) Was hat der Biber ursprünglich geschrieben? Kannst du die folgende Nachricht entschlüsseln? Die Codierscheibe kann dir dabei helfen.

J C N N Q D K D G T

b) Schreibe folgende Botschaft als Geheimnachricht auf:

TREFFEN MORGEN UM NEUN

c) Entschlüsse folgende Nachricht:

R P C D D N S L R Y N D C J Z Y S K

d) Schreibe selbst eine verschlüsselte Nachricht und übergib sie deinem Partner od deiner Partnerin zum Entschlüsseln.

e) Diese **Alphabet-Verschiebung** für das Schreiben von Geheimbotschaften hat sic der römische Kaiser Julius Cäsar ausgedacht und heißt deshalb **Cäsar-Chiffre**. Am schnellsten kannst du Geheimnachrichten verfassen und entschlüsseln, wenn selbst eine **Codierscheibe** bastelst. Eine Anleitung findest du auf der Webseite digi.case.dipl.at.

f) Ändere den Code und verschiebe **um drei Buchstaben**. Wie lautet der Code für Nachricht: HALLO BIBER BRUND

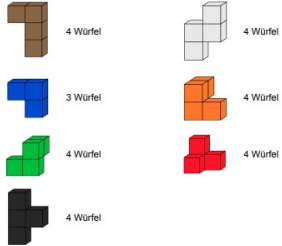
Soma-Würfel selber machen

ASP4

Das brauchst du:

- 27 gleich große Holzwürfel
- Leim
- Acryl-, Wachsmal- oder Wasserfarben

- 1) Klebe die Würfel wie in den Abbildungen zusammen.

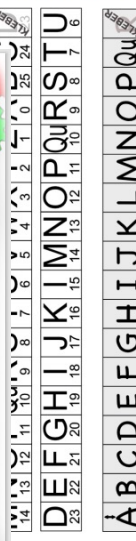


- 2) Bemale sie mit Acryl-, Wachsmal- oder Wasserfarben.
- 3) Nun bist du fertig. Viel Spaß beim Spielen!

Cäsar-Verschlüsselung selber machen

ASP1

- 1) Schneide die Streifen aus und klebe sie richtig zusammen.
- 2) Lege den weißen Streifen auf den Tisch, darunter legst du den grauen Streifen.
- 3) Verschiebe den grauen Streifen auf eine beliebige Zahl. Diese Zahl ist dein Verschlüsselungscode, zum Beispiel 3.
- 4) Beim Verschlüsseln wird aus dem Buchstaben X ein A, aus Y wird B.



Beim Entschlüsseln wird aus dem D ein A und aus dem E ein B.

<https://dlpl.at>


Kurzzeichensuche (zB AT12)


- Startseite
- BMBWF-Projekt digi.case
- Organisation, Schulung und Support
- Informationen für die Lehrperson
- ANALOG Papier, Schere, ...**
- Arbeitsblätter
- Informatisches Denken
- Einfaches Codieren
- Daten und Muster
- Falten und Gestalten
- ATT1: TicTacToe
- Spiele basteln


Level II – ANALOG Koffer





Kurzzeichensuche (zB AT12)


 Startseite

 BMBWF-Projekt digi.case

 Organisation, Schulung und Support

 Informationen für die Lehrperson

 ANALOG Papier, Schere, ...

 **ANALOG Koffer-Material**

Arbeitsschritte, Herstellung der Spiele

TicTacToe

Mühle

Tangram

Tetris

<https://dlpl.at>





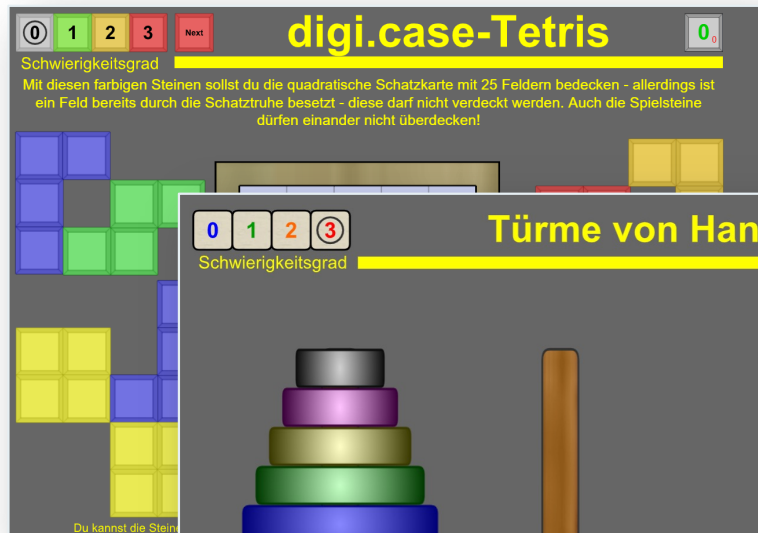


Level III - DIGITAL Spiele

digi.case-Tetris


Schwierigkeitsgrad 0 1 2 3 Next 0

Mit diesen farbigen Steinen sollst du die quadratische Schatzkarte mit 25 Feldern bedecken - allerdings ist ein Feld bereits durch die Schatztruhe besetzt - diese darf nicht verdeckt werden. Auch die Spielsteine dürfen einander nicht überdecken!



Türme von Hanoi

Schwierigkeitsgrad 0 1 2 3



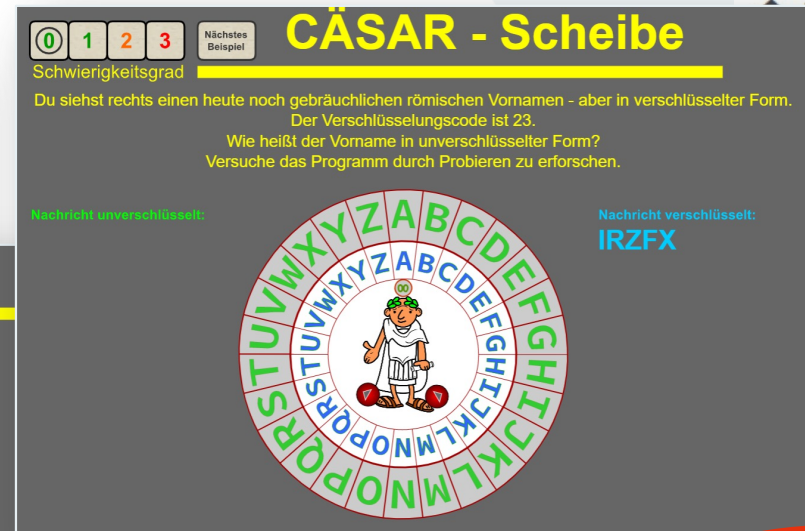
Alle Scheiben von Stab 1 sollen auf Stab 3 verschoben werden. Als Ziel müssen dort die Scheiben in gleicher Reihenfolge aufeinander liegen wie bei Stab 1. Beim Umschichten dürfen immer nur kleine Scheiben auf großen liegen und es kann nur immer die oberste Scheibe bewegt werden. Versuche, die Aufgabe mit möglichst wenig Versuchen zu lösen. 0

CÄSAR - Scheibe

Schwierigkeitsgrad 0 1 2 3 Nächstes Beispiel

Du siehst rechts einen heute noch gebräuchlichen römischen Vornamen - aber in verschlüsselter Form. Der Verschlüsselungscode ist 23. Wie heißt der Vorname in unverschlüsselter Form? Versuche das Programm durch Probieren zu erforschen.

Nachricht unverschlüsselt: IRZFX



Kurzzeichensuche (zB AT12)

Startseite

- MBWF-Projekt digi.case
- rganisation, Schulung und pport
- formationen für die Lehrperson
- ALOG Papier, Schere, ...
- ALOG Koffer-Material
- DIGITAL Spiele**
- SP: digi.case-Spiele
- Logik-Rätsel
- Biberaufgaben (interaktiv)

<https://dlpl.at>

Service: 02741 8621 | Kataloge und Magazine | Anmelden | Basteltipps

Shop durchsuchen...

LEHRMITTEL & LERNSPIELE | WERKPACKUNGEN | HOLZ | TECHNISCHES ZUBEHÖR | WERKZEUG | KREATIVES GESTALTEN | BASTELBASICS | KLEBSTOFFE | PAPIER | MALEN & ZEICHNEN | TEXTIL | LITERATUR | THEMENWELTEN | ABVERKAUF | GUTSCHEIN | BASTELTIPPS

Home > LEHRMITTEL & LERNSPIELE > Digitale Grundbildung

Produktkategorien

LEHRMITTEL & LERNSPIELE

- Basismaterial Lernspiele (76)
- Digitale Grundbildung (19)
- Grundausstattung (50)
- Hefte & Planer (37)
- Jahreskreis (28)
- Loben & Motivieren (31)
- Motorik (127)
- Musizieren (89)
- Rechenspiele (34)
- Sachkunde & Naturwissenschaften (33)
- Sensoren (61)
- Sprachentwicklung (19)

WERKPACKUNGEN

HOLZ

TECHNISCHES ZUBEHÖR

WERKZEUG

TÖPFERN & MODELLIEREN

KREATIVES GESTALTEN

BASTELBASICS

KLEBSTOFFE

102 | Preis absteigend | Gezeigte Artikel: 19

digi.case Medienkoffer, Komplettsset befüllt, per Stk. Art. Nr. 102641 **299,88 €**

Geobrett-Spiel, per Set Art. Nr. 102654 **69,00 €**

Cäsarscheibe-Spiel, per Set Art. Nr. 102653

Home > HOLZ > Holzspielzeug > digi.case Medienkoffer,-Komplettsset befüllt, per Stk.-102641

digi.case Medienkoffer, Komplettsset befüllt, per Stk.

Art. Nr. 102641

Made in Austria

dig.case - Denken lernen, Probleme lösen - ist ein Projekt des österreichischen Bildungsministeriums und fördert die Entwicklung des Problemlösedenkens in der Primarstufe durch Zurverfügungstellung von analogen und digitalen Materialien (Arbeitsblätter, Koffermaterialien und Apps). Es ist Teil der verschiedenen Initiativen zur digitalen Grundbildung in der Primarstufe.

Zielsetzungen des Projektes:

- Informatisches Denken mit analogen und digitalen Aufgabenstellungen etablieren
- Anregung zum fächerübergreifenden Arbeiten und Denken
- gezielte Förderung von MINT bereits in der Primarstufe
- Reduzierung des Gender-Gaps und des Digital-Gaps
- Förderung von Begabungen
- Inspiration für MINT-Berufe und digitale Berufe schaffen

Das Projekt besteht aus 3 aufbauenden Phasen:

- Phase 1 - ANALOG - Elementare Arbeitsmaterialien: Basteln von Logikspielen, lösen von Knobelaufgaben und trainieren von Problemlösungsstrategien.
- Phase 2 - ANALOG - digi.case Medienkoffer: Klassische Spiele und einfache Materialien, die zum Denken und Experimentieren einladen und so die

Endpreis (nicht rabattfähig)

ab 1 Stk. **299,88 €**

ab 5 Stk. **287,88 €**

ab 10 Stk. **275,88 €**

inkl. MwSt. Portofrei ab 75 €

Lieferzeit: 2-5 Werktage

Wählen Sie Ihre Menge:

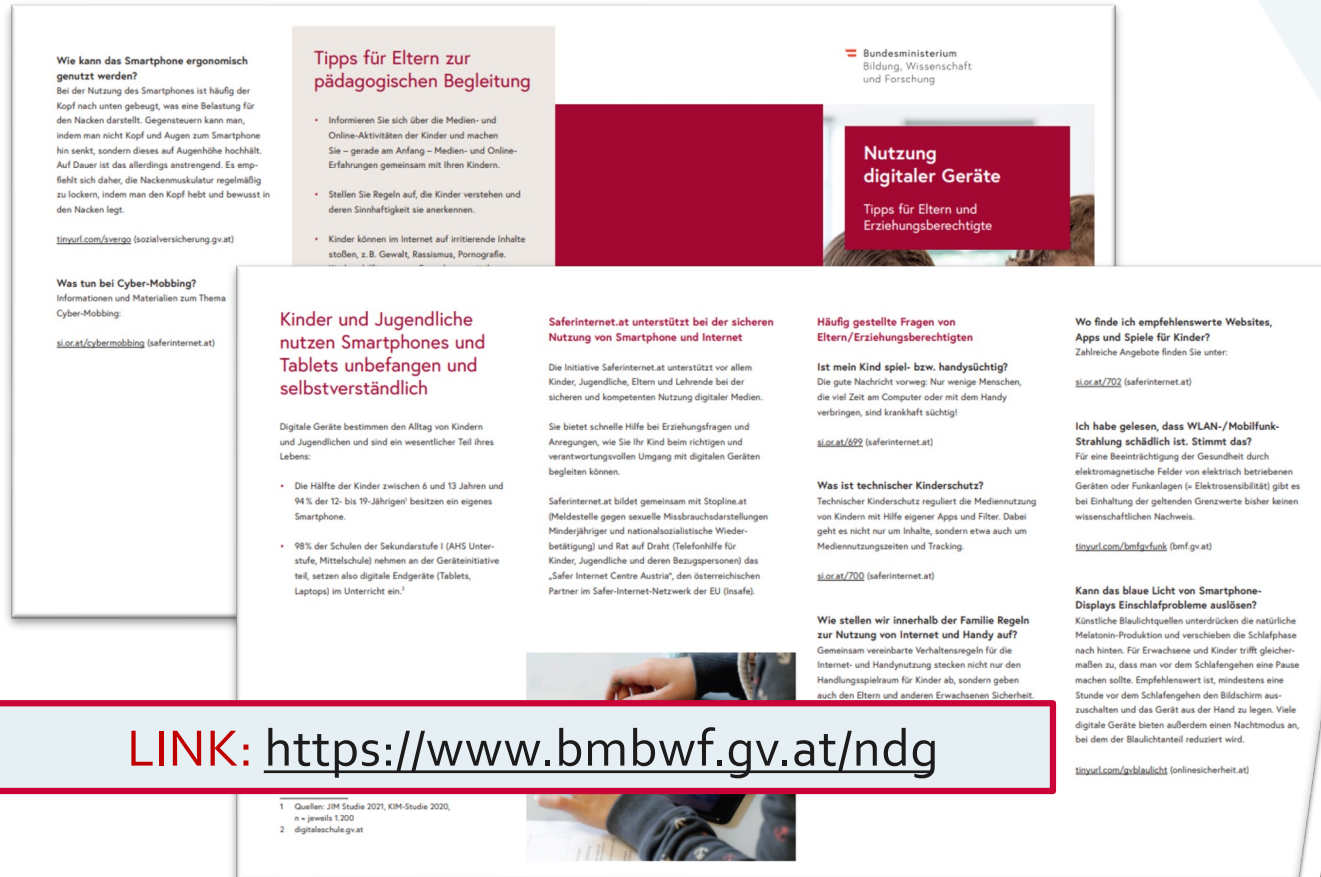
Stück

In den Warenkorb

Auf die Wunschliste

<https://www.winklerschulbedarf.com/at/i/digi-case-medienkoffer-komplettsset-befullt-per-stk-102641>

Info-Flyer zur Nutzung digitaler Geräte



Wie kann das Smartphone ergonomisch genutzt werden?
Bei der Nutzung des Smartphones ist häufig der Kopf nach unten gebeugt, was eine Belastung für den Nacken darstellt. Gegensteuern kann man, indem man nicht Kopf und Augen zum Smartphone hin senkt, sondern dieses auf Augenhöhe hochhält. Auf Dauer ist das allerdings anstrengend. Es empfiehlt sich daher, die Nackenmuskulatur regelmäßig zu lockern, indem man den Kopf hebt und bewusst in den Nacken legt.
tinyurl.com/5verog (sozialversicherung.gv.at)

Was tun bei Cyber-Mobbing?
Informationen und Materialien zum Thema Cyber-Mobbing:
si.or.at/cybermobbing (saferinternet.at)

Tipps für Eltern zur pädagogischen Begleitung

- Informieren Sie sich über die Medien- und Online-Aktivitäten der Kinder und machen Sie – gerade am Anfang – Medien- und Online-Erfahrungen gemeinsam mit Ihren Kindern.
- Stellen Sie Regeln auf, die Kinder verstehen und deren Sinnhaftigkeit sie anerkennen.
- Kinder können im Internet auf irritierende Inhalte stoßen, z. B. Gewalt, Rassismus, Pornografie.

Kinder und Jugendliche nutzen Smartphones und Tablets unbefangen und selbstverständlich

Digitale Geräte bestimmen den Alltag von Kindern und Jugendlichen und sind ein wesentlicher Teil ihres Lebens:

- Die Hälfte der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren und 94% der 12- bis 19-Jährigen¹ besitzen ein eigenes Smartphone.
- 98% der Schulen der Sekundarstufe I (AHS Unterstufe, Mittelschule)² nehmen an der Geräteinitiative teil, setzen also digitale Endgeräte (Tablets, Laptops) im Unterricht ein¹.

Saferinternet.at unterstützt bei der sicheren Nutzung von Smartphone und Internet

Die Initiative Saferinternet.at unterstützt vor allem Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrende bei der sicheren und kompetenten Nutzung digitaler Medien.

Sie bietet schnelle Hilfe bei Erziehungsfragen und Anregungen, wie Sie Ihr Kind beim richtigen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Geräten begleiten können.

Saferinternet.at bildet gemeinsam mit Stopline.at (Meldestelle gegen sexuelle Missbrauchsdarstellungen Minderjähriger und nationalsozialistische Wiederbetätigung) und Rat auf Draht (Telefonhilfe für Kinder, Jugendliche und deren Bezugspersonen) das 'Safer Internet Centre Austria', den österreichischen Partner im Safer-Internet-Netzwerk der EU (insafe).

Häufig gestellte Fragen von Eltern/Erziehungsberechtigten

Ist mein Kind spiel- bzw. handysüchtig?
Die gute Nachricht vorweg: Nur wenige Menschen, die viel Zeit am Computer oder mit dem Handy verbringen, sind krankhaft süchtig!
si.or.at/692 (saferinternet.at)

Was ist technischer Kinderschutz?
Technischer Kinderschutz reguliert die Mediennutzung von Kindern mit Hilfe eigener Apps und Filter. Dabei geht es nicht nur um Inhalte, sondern etwa auch um Mediennutzungszeiten und Tracking.
si.or.at/700 (saferinternet.at)

Wo finde ich empfehlenswerte Websites, Apps und Spiele für Kinder?
Zahlreiche Angebote finden Sie unter:
si.or.at/702 (saferinternet.at)

Ich habe gelesen, dass WLAN-/Mobilfunk-Strahlung schädlich ist. Stimmt das?
Für eine Beeinträchtigung der Gesundheit durch elektromagnetische Felder von elektrisch betriebenen Geräten oder Funkanlagen (= Elektrosensibilität) gibt es bei Einhaltung der geltenden Grenzwerte bisher keinen wissenschaftlichen Nachweis.
tinyurl.com/2mfqzlnk (bmf.gv.at)

Kann das blaue Licht von Smartphone-Displays Einschlafprobleme auslösen?
Künstliche Blaulichtquellen unterdrücken die natürliche Melatonin-Produktion und verschieben die Schlafphase nach hinten. Für Erwachsene und Kinder trifft gleichermaßen zu, dass man vor dem Schlafengehen eine Pause machen sollte. Empfehlenswert ist, mindestens eine Stunde vor dem Schlafengehen den Bildschirm auszuschalten und das Gerät aus der Hand zu legen. Viele digitale Geräte bieten außerdem einen Nachtmodus an, bei dem der Blaulichtanteil reduziert wird.
tinyurl.com/gvblaulicht (onlinesicherheit.at)

Was stellen wir innerhalb der Familie Regeln zur Nutzung von Internet und Handy auf?
Gemeinsam vereinbarte Verhaltensregeln für die Internet- und Handynutzung stecken nicht nur den Handlungsspielraum für Kinder ab, sondern geben auch den Eltern und anderen Erwachsenen Sicherheit.

Nutzung digitaler Geräte
Tipps für Eltern und Erziehungsberechtigte

Quellen:
1 Quellen: JIM Studie 2021, KIM-Studie 2020, n = jeweils 1.200
2 digitaltschule.gv.at

LINK: <https://www.bmbwf.gv.at/ndg>



Digitale Endgeräte in der Sek 2

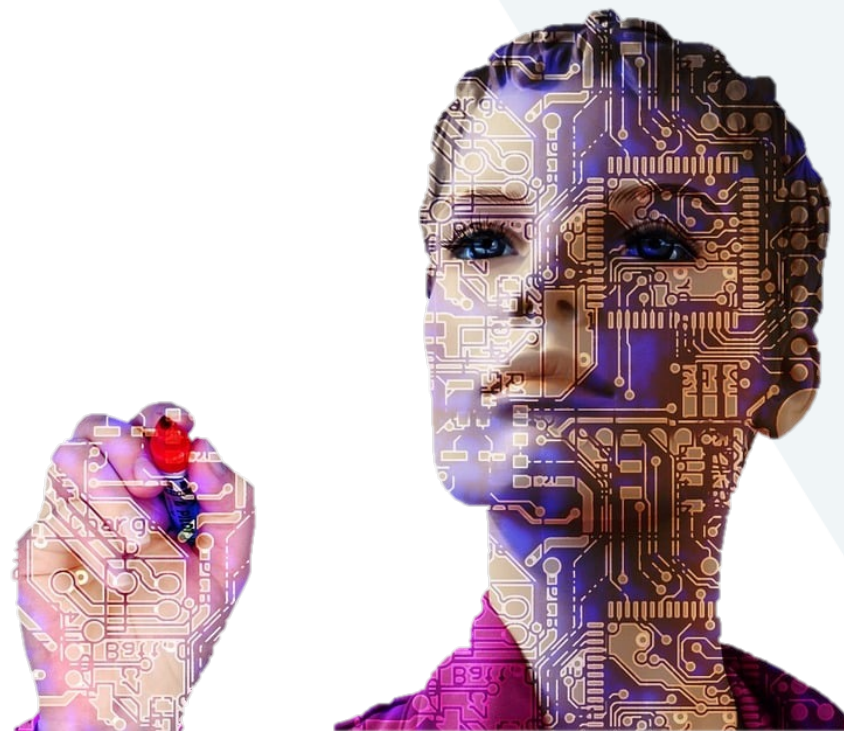
- 2024 treten die ersten Schüler/innen mit ihren Endgeräten in die Sek 2 ein. Diese Geräte sind **Privatgeräte** und **als solche zu behandeln**.
- Über die **Nutzungsmöglichkeiten** entscheiden Schulen der Sek 2 **autonom**.
- **Empfehlungen für Bring-Your-Own-Device-Szenario:**
 - Vermeidung von Unterrichtsettings für spezifischen Gerätetyp
 - plattformunabhängige bzw. webbasierte Anwendungen
 - universelle, geräteunabhängige Lernsysteme (z.B. LMS, eduvidual)

LINK: https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/deg_sekii.html

Strategie zur Künstlichen Intelligenz

Schulpaket KI

www.bmbwf.gv.at/ki





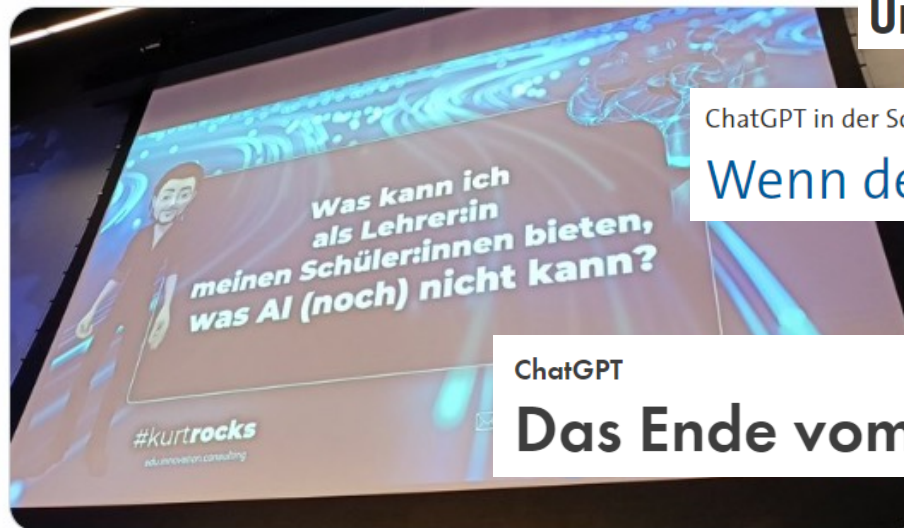
Elke Höfler @lacknere · 21 Std.

@kurtsoeser stellt eine Frage am Ende seines Vortrags auf den #EDUdays
- mir fielen (Konjunktiv) spontan 10 Antworten ein. Es gibt nicht nur
kognitive, sondern auch affektive und motorische Lehr-Lernziel.

...

BILDUNG

#edupnx #edudays23



ChatGPT in der Schule

Wenn der Chatbot den Aufsatz schreibt



tagesschau

ChatGPT

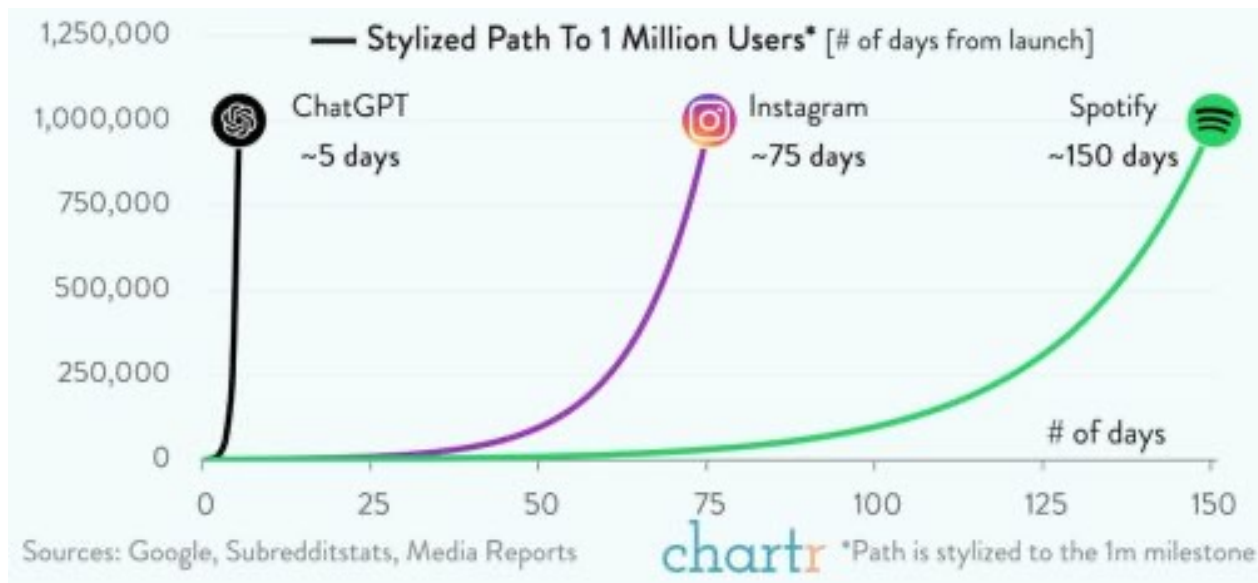
Das Ende vom Lernen wie wir es kennen

1 6 409



Deutsches Schulportal
der Robert Bosch Stiftung

Virale Verbreitung im Vergleich

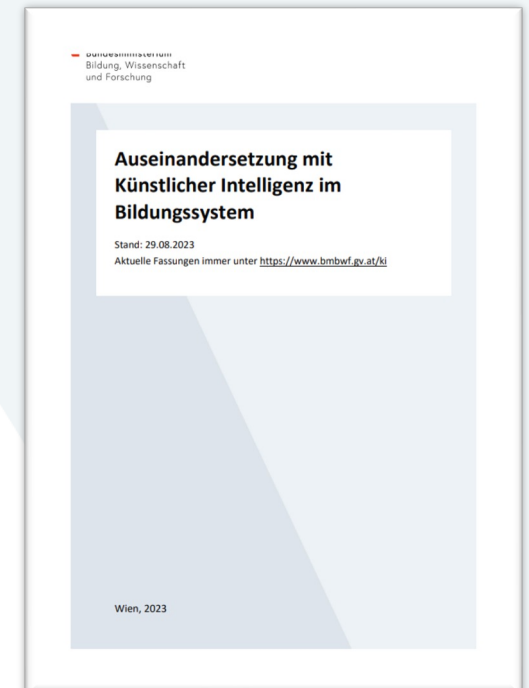


«ChatGPT hat die erste Million Nutzer schneller als Instagram erreicht.»

Neue Zürcher Zeitung, 09.12.22

Handreichung Auseinandersetzung mit KI im Bildungssystem (30.08.2023)

- **Ziele** der Handreichung:
 - Sensibilisierung für die Thematik
 - Begleitung der öffentlichen Diskussion
 - kontinuierlichen Weiterentwicklung
- Das BMBWF verfolgt **laufende** und **proaktive Kommunikation** mit Lehrenden, der Bildungsverwaltung, Wissenschaftler/inne/n und anderen Personen des Bildungssystems.
- laufende Aktualisierungen zu finden unter www.bmbwf.gv.at/ki



Download


 [Handreichung: Auseinandersetzung mit Künstlicher Intelligenz im Bildungssystem \(PDF, 306 KB\)](#) (Stand: 30. August 2023)


Beispiele für KI-Tools und weiterführende Links

Aufgaben sowie Unterrichtsmaterialien und Informationen finden Sie in der [Edutheke](#) unter dem Suchbegriff „Künstliche Intelligenz“.

Die folgenden Verlinkungen sollen als Ideengeber beispielhaft veranschaulichen, wie KI-Tools in verschiedenen Fächern bzw. Anwendungsbereichen nutzbar sein könnten.


[Themenseiten Pädagogischer Hochschulen zu KI](#) 

[KI und Medienbildung](#) 

[Grafikdesign und Bildgenerierung](#) 

[Video](#) 

[Musik](#) 

[Mathematik](#) 

[Sprachen](#) 

Schulpaket KI

- **Pressekonferenz** von BM Polaschek und StS Tursky am 14.11.2023
- **Maßnahmenpaket**
 - mit Expertinnen und Experten entwickelt
 - wissenschaftliche Begleitung einzelner Maßnahmen



Lernen und Lehren mit KI

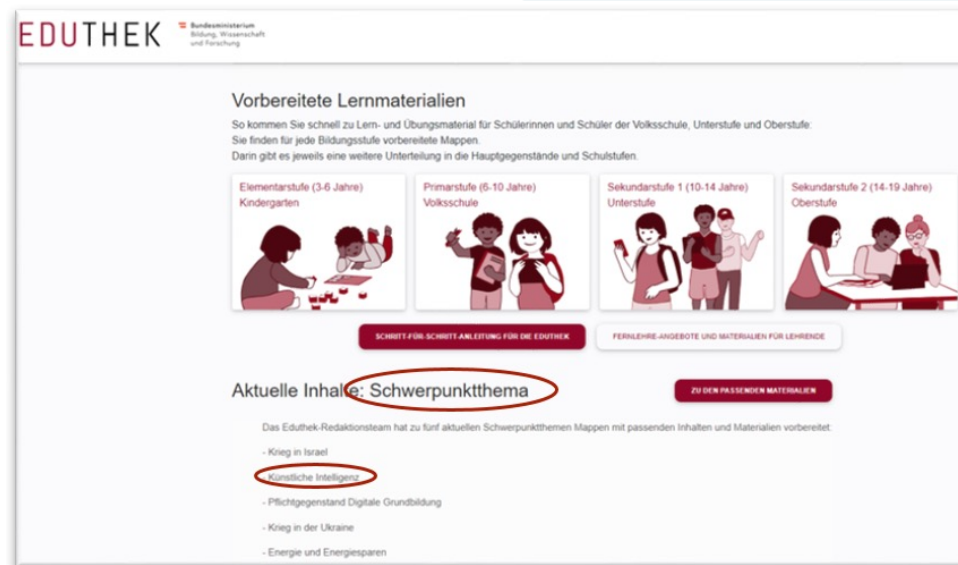
- **100 KI-Pilotschulen**
 - 250 Tsd. Euro zusätzliches Projektbudget
 - Erprobung von KI-Lernsoftware
 - alle Schularten von der Primarstufe bis zur Sek 2
 - wissenschaftliche Begleitung durch Universität Graz
- **Bewerbung als Pilotschule** über eEducation:
<https://eeducation.at/community/ki-initiative-des-bm>
- **Sammlung von Best-Practice Beispielen** für innovatives Lehren und Lernen

Unterrichtsmaterialien

Lernen über Künstliche Intelligenz und
Lernen mit Künstlicher Intelligenz

- **Unterrichtsmaterialien**
für alle Schulstufen in der Eduthek
- Erweiterung von Unterrichtsmaterialien,
u.a. Schulbücher;
Workshops für Autor/innen

Unterrichts-
materialien



EDUTHEK Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

Vorbereitete Lernmaterialien
So kommen Sie schnell zu Lern- und Übungsmaterial für Schülerinnen und Schüler der Volksschule, Unterstufe und Oberstufe.
Sie finden für jede Bildungsstufe vorbereitete Mappen.
Darin gibt es jeweils eine weitere Unterteilung in die Hauptgegenstände und Schulstufen.

Elementarstufe (3-6 Jahre) Kindergarten	Primarstufe (6-10 Jahre) Volksschule	Sekundarstufe 1 (10-14 Jahre) Unterstufe	Sekundarstufe 2 (14-19 Jahre) Oberstufe
---	--	--	---

[SCHRIFFT-FÜR-SCHRIFT-ANLEITUNG FÜR DIE EDUTHEK](#) [FERNLEHRE-ANGEBOTE UND MATERIALIEN FÜR LEHRENDE](#)

Aktuelle Inhalte: Schwerpunktthema [ZU DEN PASSENDEN MATERIALIEN](#)

Das Eduthek-Redaktionsteam hat zu fünf aktuellen Schwerpunktthemen Mappen mit passenden Inhalten und Materialien vorbereitet.

- Krieg in Israel
- Künstliche Intelligenz
- Pflichtgegenstand Digitale Grundbildung
- Krieg in der Ukraine
- Energie und Energiesparen

Aus-, Fort- und Weiterbildung

- **eLecture-Reihe** zu KI im Unterricht (Virtuelle PH)
Fokus auf Unterrichtseinsatz und Beispiele
- **Massive Open Online Course (MOOC)** ab Mai 2024
- **SCHILF-Pakete**
- **Schwerpunkte** in der Aus-, Fort- und Weiterbildung

KI bei schriftlichen Arbeiten

- **Empfehlungen zu KI bei schriftlichen Arbeiten**, u.a. Schularbeiten, Tests, Hausübungen, Portfolioarbeit, etc. unter www.bmbwf.gv.at/ki
- Informationen für **Betreuer/innen abschließender Arbeiten** an AHS und BMHS zum Download unter www.bmbwf.gv.at/ki



KI-Schwerpunkt in der Bildungsforschung

- **Bildungsinnovation** durch **Bildungsforschung**
- **Forschungskonsortien aus Universitäten und Pädagogischen Hochschulen** mit Fokus auf Digitalisierung
- **Themenschwerpunkt im Call für 2024:**
Künstliche Intelligenz im Schulalltag

KI-Schwer-
punkt in der
Bildungs-
forschung

Digitale Schulentwicklung im Bereich KI

- Unterstützung durch **Schulnetzwerk eEducation**
- **Liste der KI-Pilotschulen** veröffentlicht auf der eEducation-Website
- **Badge für Einsatz von KI** im Zusammenhang mit Lernen und Lehren
- **Schwerpunktsetzung** bei Fachtagungen



Fokus auf
digitale Schul-
entwicklung
eEducation

<https://eeducation.at/community/ki-initiative-des-bm>

Microsoft Copilots

Für Privatkunden

Microsoft Copilot

KI-gestützter Assistent, der **privaten Nutzer*innen** hilft, Informationen zu finden, Fragen zu beantworten und kreative Inhalte zu erstellen.

verfügbar auf bing.com
iOS/Android App

Kostenlos

Datenquelle: WWW tagesaktuell
mit Quellenangaben

Daten können für Werbung und
Trainieren der KI Modelle
verwendet werden.

18+
(an 13+ wird gearbeitet)

Für Organisationen/Firmen

Microsoft Copilot

KI-gestützter Assistent, der **Mitarbeitenden** hilft, Informationen zu finden, Fragen zu beantworten und kreative Inhalte zu erstellen.

verfügbar auf bing.com
iOS/Android App
Edge Browser

In A1, A3 und A5 enthalten

Datenquelle: WWW tagesaktuell
mit Quellenangaben

18+
(an 13+ wird gearbeitet)

Copilot für Microsoft 365

KI-gestützter Assistent, der in Microsoft 365-Anwendungen integriert ist und Benutzer*innen hilft, ihre **Produktivität** zu steigern.

eingebaut in alle M365
Anwendungen wie Word, Excel,
PowerPoint, Outlook und Teams

€ 28,10/UserIn/Monat

Datenquelle: WWW tagesaktuell +
Unternehmensdaten

Commercial Data Protection.
Microsoft hat keinen Einblick in die Daten.
Daten werden NICHT für Werbung und Trainieren der KI Modelle verwendet.

Azure Open AI

Bietet KI-Modelle wie ChatGPT oder Dall-E als **Bausteine zum Selberbauen** von zB eigenen Chatbots und anderen KI Anwendungen.

„Selbstbausatz“

Erstellungskosten +
Azure Subscription

Datenquelle: Selbstdefiniert

selbstdefiniert



Kontakt

Mag. Martin Bauer, MSc

Bundesministerium für Bildung,
Wissenschaft und Forschung

Chief Digital Officer (CDO)

Leiter der Gruppe IT, Digitalisierung und Medien

Leiter der Abteilung IT-Didaktik

martin.bauer@bmbwf.gv.at