

BW M 4.1 UE Digitale Grundbildung (2 ECTS, 1,5 SWS)

Voraussetzung	Keine Voraussetzungen
Learning Outcomes	<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • haben einen kritisch reflektierenden Umgang mit digitalen Medien und können diese kritische Haltung auch vermitteln. • analysieren und berücksichtigen bei Verwendung von digitalen Medien rechtliche und ethische Aspekte. • nutzen digitale Systeme zur Administration von Dokumenten, Daten und Prozessen. • gestalten mediengestützte Lernsituationen.
LV-Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • ePortfolio • Grundlagen der Mediengestaltung und -nutzung, technische und rechtliche Aspekte • Datenschutz und -sicherheit, Medienrecht • Einsatz digitaler Medien im Unterricht, digitale Lernumgebungen
Mögliche Inhalte im Einzelnen	<ul style="list-style-type: none"> • Kollaborative Arbeit mit ePortfoliosystemen • Grundlagen der Mediengestaltung und -nutzung, technische und rechtliche Aspekte • Datenschutz und -sicherheit, Medienrecht (Datenschutzgrundverordnung, Nutzung sozialer Medien, Urheberrecht und Copyright im digitalen Raum) • Einsatz digitaler Medien im Unterricht, digitale Lernumgebungen • Barrierefreiheit in und mit digitalen Medien • digi.kompP Kompetenzbereich F <p>Verpflichtende Themen für eine Umsetzung in selbsterklärenden Lerneinheiten durch die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datenschutz und -sicherheit, • Medienrecht; Copyright, Urheberrecht • Kritische Mediennutzung (z. B. Fake News, Bots, ...) im Unterricht • Sicherheit im Netz (z. B. Cybermobbing, Grooming, Sexting, Schutz der eigenen Identität)

	<p>Themenvorschläge, die optional in selbsterklärenden Lerneinheiten durch die Studierenden umgesetzt werden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Good Practice Modelle (Skypekonferenzen zwischen Schulklassen zur interkulturellen Verständigung, OneNote im Unterricht, Arbeit mit Blogs, ...) • Vorstellung des Digi4School und Ebook+ • Gamification • Selbstorganisations-Tools (One-Note, Teams, Google Drive; ...) • Computational Thinking • Adaptive Unterstützungssysteme (z. B. Clearing House TU München zum Lernen mit digitalen Medien) • Nutzung von Mobile Devices im Unterricht (pro/contra, Ansätze, Nutzungsmöglichkeiten) • Virtual und augmented Reality für/in der Schule (z. B. GeoGebra)
Didaktische Ideen	<ul style="list-style-type: none"> • Durchführung der DigiKomP Testung zur Evaluation der eigenen digitalen Kompetenzen • Zwei virtuelle Veranstaltungen erarbeiten (Blended Learning; Schaffung gemeinsamer Grundlagen) • Erstellung einer selbsterklärenden Lerneinheit für 14jährige unter Verwendung digitaler Medien • Erstellung eines ePortfolios <p>Die Lehrveranstaltung bietet die Möglichkeit intensiv auf Blended Learning Konzepte (Präsenzphasen, E-Learning) zurückzugreifen. Ein möglicher Ablauf wäre daher (16 EH Präsenzphasen):</p> <p>1.Termin (6 bis 8 EH)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung von DigiKomP 4 bis 12: Arbeitsauftrag 1 Messung von DigiP und Reflexion der eigenen Kompetenzen; • Vorstellung relevanter Softwaresysteme (z. B. Mahara, OneNote, Teams) • Mediengrundsatzterlass (2014) kennen lernen • Warum ist digitale GB in der Gesellschaft Thema? (beständige Lernfähigkeit, ...) • Versch. Medientheorien/-kompetenzmodelle kennenlernen <p>2.Termin (4 EH)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der Maker Spaces: Kreative Medienarbeit in der Schule – Video, Podcasts, GreenScreen, 3D-Drucker, Robotic, etc. Z. B. mittels praktischer Beispiele in einem Stationenbetrieb erkunden lassen

	<ul style="list-style-type: none"> Arbeitsauftrag 2: Erstellung eines selbsterklärenden Inhalts (Themen s. o.) unter Anwendung der vorgestellten Medien. <p>3.Termin (6 EH)</p> <ul style="list-style-type: none"> Kann optional im virtuellen Raum abgehalten (Skype, Chat, Forumsarbeit) werden zur Unterstützung der Erstellung der selbsterklärenden Lerneinheit (Anwendung der Tools aus dem Maker Space) und/oder Erstellung der Selbstlerneinheit in den Maker Spaces <p>4.Termin (4 EH)</p> <ul style="list-style-type: none"> Vorstellung der selbsterklärenden Lerneinheiten der Studierenden (z.B. in einem World-Cafe, Ausstellung, ...). Input kann durch Lehrende ergänzt und mit Studierenden diskutiert werden. Verpflichtendes Peer-Review/Feedback <p>5.Termin (2 EH)</p> <ul style="list-style-type: none"> Abschließende Rückmeldung zu ePortfolios (Integration der Rückmeldung der selbsterklärenden Lerninhalte; Feedback zur Gestaltung der ePortfolios)
<p>Bezüge zu Unterrichtsprinzipien</p>	<ul style="list-style-type: none"> Medienbildung <p>MP</p>
<p>Prüfungsart</p>	<ul style="list-style-type: none"> Anwesenheit 100% der Präsenzlehrveranstaltungszeit Erstellung eines LVA-begleitendem ePortfolios (Verwendung aktueller Systeme z. B. Mahara, OneNote, Teams): Studierende geben ihr ePortfolio zumindest mit Kommentarfunktion den Lehrenden frei) Bausteine des ePortfolios: <ul style="list-style-type: none"> Reflexion des eigenen Entwicklungsbedarfes, Dokumentation der eigenen Lernfortschritte Dokumentation der Lernfortschritte aus zwei virtuellen Veranstaltungen (z.B. IMoox, Virtuelle PH, ...) Präsentation des Selbstlernmaterials unter Verwendung digitaler Medien und Abgabe am bereitgestellten Speicherort (unter Berücksichtigung der datenschutzrechtlichen Bestimmung) Feedback zu mind. zwei anderen Selbstlernmaterialien im ePortfolio Beurteilung: Mit Erfolg/Ohne Erfolg teilgenommen
<p>Bezüge zum Entwicklungsportfolio</p>	

Empfohlene Literatur	<p>Baldauf, T. (o.J.). Digitale Grundbildung. Verfügbar unter: https://digitale-grundbildung.at/ [20.12.2019].</p> <p>Brendel, N., Schrüfer, G. & Schwarz, I. (Hrsg.). (2018). Globales Lernen im digitalen Zeitalter (Erziehungswissenschaft und Weltgesellschaft, Bd 11). Münster: Waxmann.</p> <p>BMBF [Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung]. (o. J.). digiKomp. Digitale Kompetenzen Informatische Bildung, Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. Verfügbar unter: https://www.digikomp.at/ [20.12.2019].</p>
----------------------	---