

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

	<p>Themenvorschläge, die optional in selbsterklärenden Lerneinheiten durch die Studierenden umgesetzt werden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Good Practice Modelle (Skypekonferenzen zwischen Schulklassen zur interkulturellen Verständigung, OneNote im Unterricht, Arbeit mit Blogs, ...)</li> <li>• Vorstellung des Digi4School und Ebook+</li> <li>• Gamification</li> <li>• Selbstorganisations-Tools (One-Note, Teams, Google Drive; ...)</li> <li>• Computational Thinking</li> <li>• Adaptive Unterstützungssysteme (z. B. Clearing House TU München zum Lernen mit digitalen Medien)</li> <li>• Nutzung von Mobile Devices im Unterricht (pro/contra, Ansätze, Nutzungsmöglichkeiten)</li> <li>• Virtual und augmented Reality für/in der Schule (z. B. GeoGebra)</li> </ul>
Didaktische Ideen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchführung der DigiKomP Testung zur Evaluation der eigenen digitalen Kompetenzen</li> <li>• Zwei virtuelle Veranstaltungen erarbeiten (Blended Learning; Schaffung gemeinsamer Grundlagen)</li> <li>• Erstellung einer selbsterklärenden Lerneinheit für 14jährige unter Verwendung digitaler Medien</li> <li>• Erstellung eines ePortfolios</li> </ul> <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"> <li>• Vorstellung von DigiKomP 4 bis 12: Arbeitsauftrag 1 Messung von DigiP und Reflexion der eigenen Kompetenzen;</li> <li>• Vorstellung relevanter Softwaresysteme (z. B. Mahara, OneNote, Teams)</li> <li>• Mediengrundsatzterlass (2014) kennen lernen</li> <li>• Warum ist digitale GB in der Gesellschaft Thema? (beständige Lernfähigkeit, ...)</li> <li>• Versch. Medientheorien/-kompetenzmodelle kennenlernen</li> </ul> <p>2.Termin (4 EH)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>

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

Empfohlene Literatur	<p>Baldauf, T. (o.J.). Digitale Grundbildung. Verfügbar unter: <a href="https://digitale-grundbildung.at/">https://digitale-grundbildung.at/</a> [20.12.2019].</p> <p>Brendel, N., Schrüfer, G. &amp; 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: <a href="https://www.digikomp.at/">https://www.digikomp.at/</a> [20.12.2019].</p>
----------------------	---