eEducation

Wenn die Matrix dein Klassenzimmer wird

Andreas Riepl

Leitung Kompetenzzentrum eEducation

Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

die pädagogische
hochschule
oberösterreich

ChatGPT/Prompt: Erstelle ein Bild zu eEducation

eEducation Netzwerk

Update

- Aktivitäten als Maß aller Dinge
- Member, Expert, Expert+
- Statistik-Dashboard
- Expert^{+}-Status mit erweiterten Kriterien
- Self-Assessment-Tool zur Schulentwicklung

Mag. Andreas Riepl
Leitung
eEducation Austria

eEducation Netzwerk

Schüler:innen/Lehrkräfte in eEducation-Schulen

eEducation-Schulen	3739	67%
Schüler:innen	858.073	**77%**
Lehrkräfte	97.511	**78%**

	Schulen gesamt	Schüler:innen gesamt	Lehrer:innen gesamt	eEdu-Schulen	eEdu-Lehrkräfte	eEdu-Schüler:innen	eEdu-Schulen %	eEdu-Lehrkräfte %	eEdu-Schüler:innen %
Bgld	266	34.333	4.010	256	3.750	33.589	96%	94%	98%
Knt	366	67.940	7.281	261	6.162	54.870	71%	85%	81%
NÖ	1.200	201.438	22.257	604	15.139	131.771	50%	68%	65%
OÖ	988	192.850	21.829	667	18.177	161.158	68%	83%	84%
Sbg	362	74.331	8.796	299	7.828	62.265	83%	89%	84%
Stmk	795	143.996	15.757	618	12.198	112.130	78%	77%	78%
Tir	610	95.193	10.958	454	9.313	77.488	74%	85%	81%
Vbg	289	54.013	6.736	144	4.539	36.513	50%	67%	68%
Wien	679	245.380	26.634	436	20.405	188.289	64%	77%	77%

eEducation Netzwerk

Schüler:innen/Lehrkräfte in eEducation-Schulen

eEducation-Schulen	3739	67%
Schüler:innen	858.073	**77%**
Lehrkräfte	97.511	**78%**

	Schulen gesamt	Schüler:innen gesamt	Lehrer:innen gesamt	eEdu-Schulen	eEdu-Lehrkräfte	eEdu-Schüler:innen	eEdu-Schulen %	eEdu-Lehrkräfte %	eEdu-Schüler:innen %
Bgld	266	34.333	4.010	256	3.750	33.589	96%	94%	98%
Knt	366	67.940	7.281	261	6.162	54.870	71%	85%	81%
NÖ	1.200	201.438	22.257	604	15.139	131.771	50%	68%	65%
OÖ	988	192.850	21.829	667	18.177	161.158	68%	83%	84%
Sbg	362	74.331	8.796	299	7.828	62.265	83%	89%	84%
Stmk	795	143.996	15.757	618	12.198	112.130	78%	77%	78%
Tir	610	95.193	10.958	454	9.313	77.488	74%	85%	81%
Vbg	289	54.013	6.736	144	4.539	36.513	50%	67%	68%
Wien	679	245.380	26.634	436	20.405	188.289	64%	77%	77%

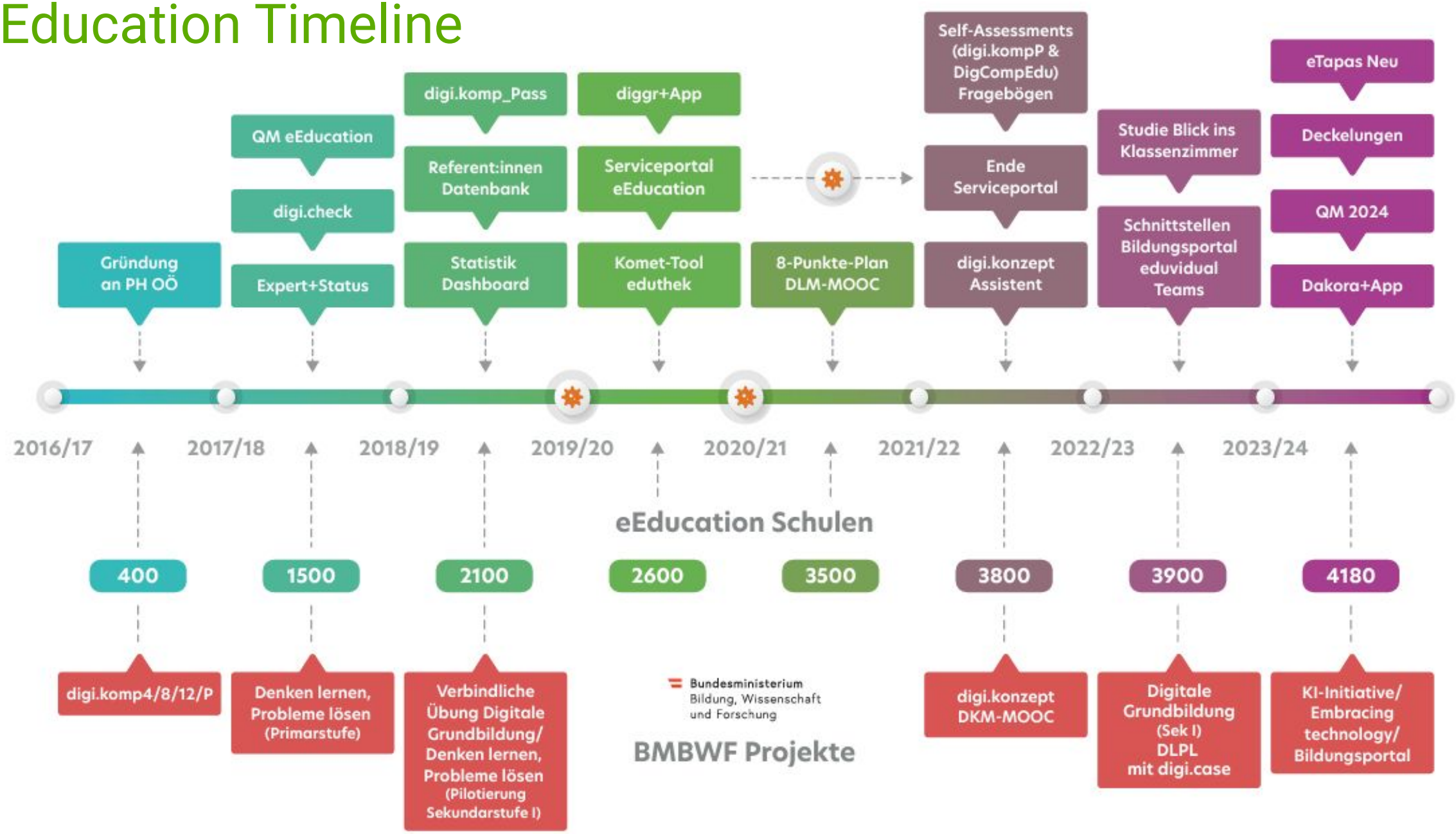
16 Gründe für eEducation Teil 1

- **Finanzielle Projektunterstützung**
- **Vergünstigung bei Apps**
- **OER/eTapas**
- **eBuddies**
- **SCHILF & SCHÜLF-Angebote**
- **Digitale Unterrichtsentwicklung**
- **Apps**
- **Neue Unterrichtsmethoden**

16 Gründe für eEducation Teil 2

- **Persönliche Ansprechpartner**
- **Informationen aus erster Hand**
- **Vernetzung mit Bildungspartner:innen**
- **Schulentwicklungsunterstützung**
- **Inter-/nationale Tagungen**
- **Österreichische Digitalisierungsprojekte**
- **Internationale Digitalisierungsprojekte**
- **Expert+: Prestige/Renommee!**

eEducation Timeline



Qualitätsmatrix eEducation 2024

Organisation

→ Digitale Schulentwicklung
→ Leadership und Schulkultur
→ Infrastruktur

Digitalisierungskonzept

Personal

→ Personalaufnahme, Einsatz und Austritt
→ Bedarfsanalyse und Maßnahmen der Personalentwicklung

Individuell

Unterricht

→ Unterrichtsgestaltung
→ Individuelle und kooperative Unterrichtsentwicklung

eDidaktik

Qualitätsmatrix eEducation 2024

Gestaltungsdimension/Gestaltungsbereiche/Gestaltungsfelder

Gestaltungsbereich					
Gestaltungsfeld	**„Nullpunkt“**	**Stufe 1**	**Stufe 2**	**Stufe 3**	**Erweitert**
z.B. *Digitalisierungskonzept verstehen*	(leer; Die Schule hat hier noch nichts erreicht)	Abhängig von der Zielvorstellung (Stufe 3) der erste logische Schritt dorthin	Abhängig von den der Zielvorstellung und den ersten Schritten dorthin ein logischer Zwischenschritt	**Definition unserer idealen Zielvorstellung.**	optional, über das definierte Ziel hinaus

Gestaltungsfelder in der Organisationsentwicklung

1.1. Digitale Schulentwicklung

- 1.1.1. Struktur der digitalen Schulentwicklung
- 1.1.2. Netzwerk eEducation Austria
- 1.1.3. Digitalisierungskonzept verstehen
- 1.1.4. Digitalisierungskonzept entwickeln
- 1.1.5. Digitalisierungskonzept leben
- 1.1.6. Digitalisierungskonzept evaluieren und überarbeiten
- 1.1.7. Pädagogische Leitvorstellungen (QMS)
- 1.1.8. Schulentwicklungsplan (QMS)
- 1.1.9. Prozessmanagement und Q-Handbuch (QMS)

Gestaltungsfelder in der Organisationsentwicklung

1.2. Leadership und Schulkultur

1.2.1. Lernende Schule

1.2.2. Professionelle Lerngemeinschaften

1.2.3. Kooperation allgemein

1.2.4. Schulleitung (bzw. das mittlere Management) als Vorbild in der digitalen Schulentwicklung

1.2.5. Umgang mit der Vielfalt Digitaler Kompetenzen im Lehrkörper

1.2.6. positive Feedbackkultur

1.2.7. Öffentlichkeitsarbeit

Gestaltungsfelder in der Organisationsentwicklung

1.3. Infrastruktur

- 1.3.1. Lernraum Schule
- 1.3.2. Lernzeit Schule
- 1.3.3. Technische Ausstattung der Unterrichtsräume
- 1.3.4. Digitale Endgeräte
- 1.3.5. Digitale Werkzeuge: Konzept
- 1.3.6. Digitale Werkzeuge: Implementierung
- 1.3.7. Digitale Werkzeuge: Kollaboration unter Lehrkräften
- 1.3.8. Digitale Werkzeuge: Lernplattformen
- 1.3.9. Outsourcing der Betreuung der digitalen Infrastruktur

Gestaltungsfelder in der Personalentwicklung

1.1. Aufnahme, Einsatz und Austritt des Personals

- 1.1.1. Vorausschauende Personalplanung
- 1.1.2. Schule als attraktive Arbeitgeberin - Employer Branding
- 1.1.3. Bewerbungsprozess
- 1.1.4. Onboarding - neue Lehrpersonen an der Schule
- 1.1.5. Personalbindung
- 1.1.6. Personaleinsatz
- 1.1.7. Offboarding - Lehrpersonen verlassen die Schule

Gestaltungsfelder in der Personalentwicklung

1.2. Bedarfsanalyse und Maßnahmen der Personalentwicklung

1.2.1. Haltung und Vorbildwirkung

1.2.2. Bedarfsanalyse für die Weiterentwicklung der Kompetenzen des Lehrkörpers in Bezug auf die eEducation-Qualitätsmatrix

1.2.3. Bedarfsanalyse für die Weiterentwicklung der Kompetenzen der einzelnen Lehrkräfte und von Lehrendenteams in Bezug auf die eEducation- Qualitätsmatrix

1.2.4. Personalentwicklungsplanung

1.2.5. schulexterne Personalentwicklungsmaßnahmen

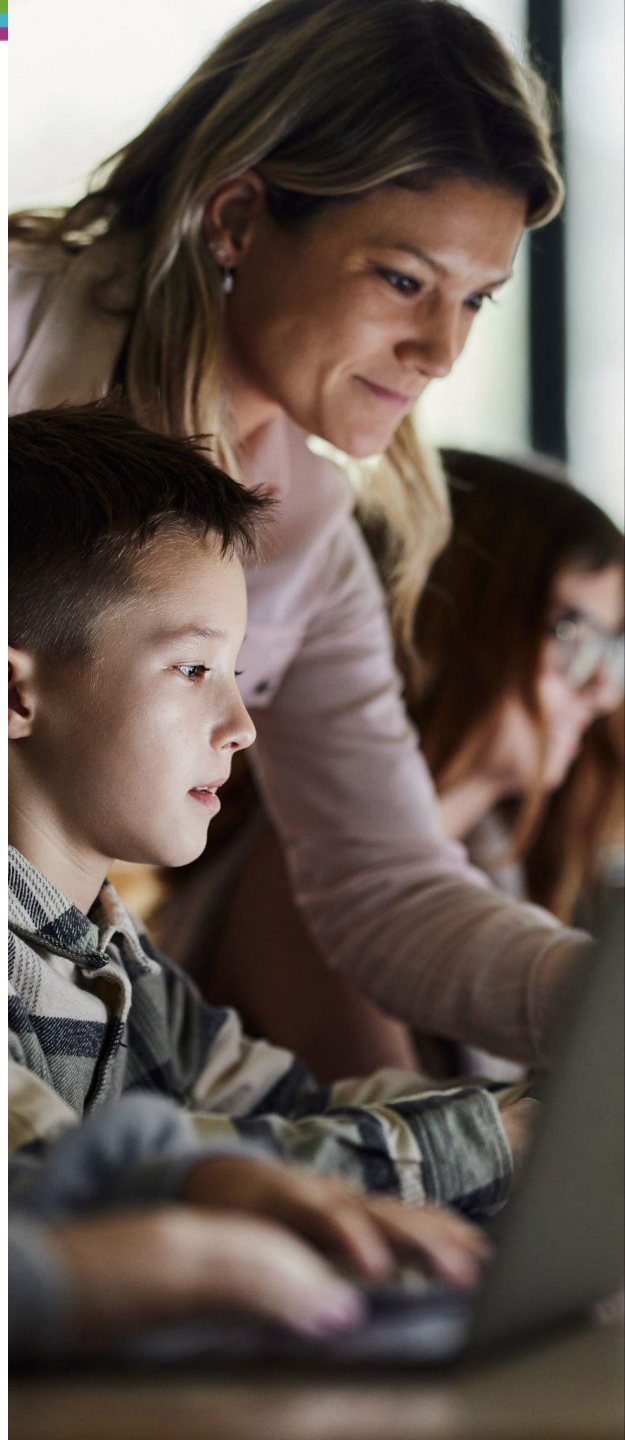
1.2.6. schulinterne und selbständige Personalentwicklungsmaßnahmen

1.2.7. Wirksamkeit und Nachhaltigkeit

Gestaltungsfelder in der Unterrichtsgestaltung

1.1. Unterrichtsgestaltung

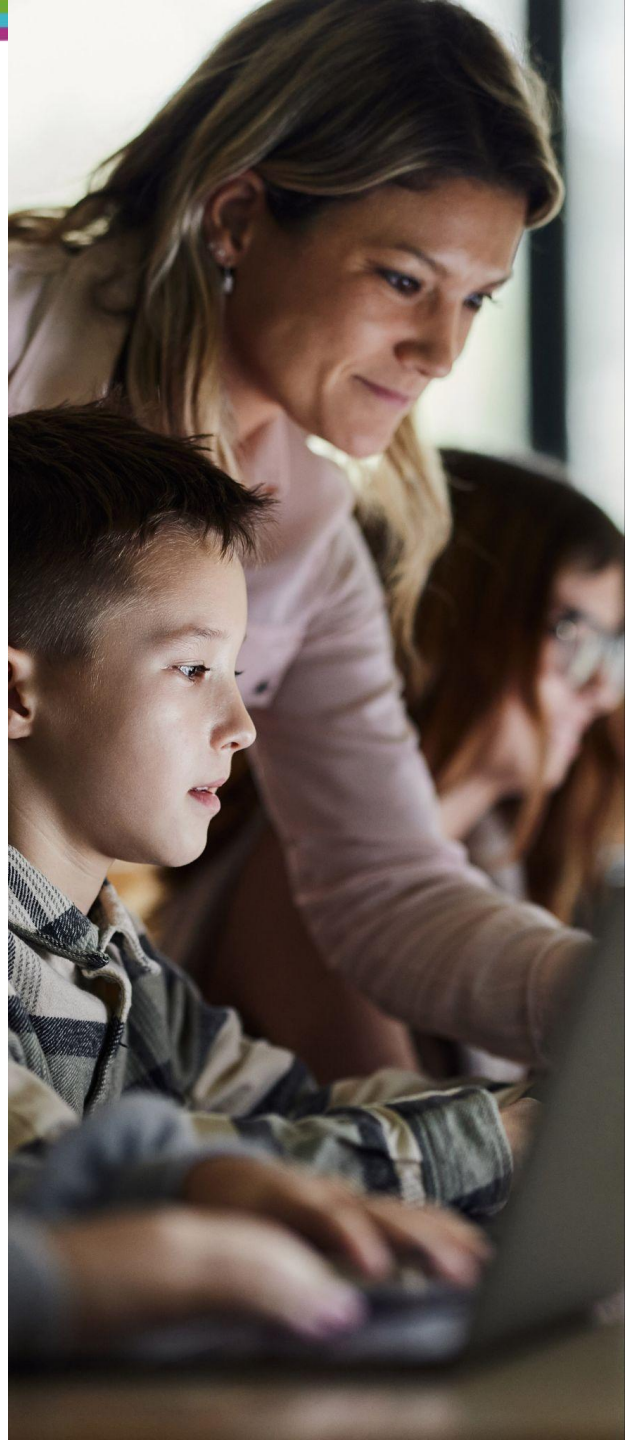
1.1.1. Lehrpersonen und Lernende gestalten die Rahmenbedingungen für den gemeinsamen Unterricht
1.1.2. Lehrpersonen gestalten kooperativen Unterricht im analogen Setting
1.1.3. Lehrpersonen gestalten kooperativen Unterricht im digitalen Setting
1.1.4. Lernende arbeiten im Unterricht kooperativ
1.1.5. Lehrpersonen gestalten individualisierenden Unterricht im analogen Setting
1.1.6. Lehrpersonen gestalten individualisierenden Unterricht im digitalen Setting
1.1.7. Lernende arbeiten selbstgesteuert im individualisierenden Unterricht
1.1.8. Lehrpersonen gestalten instruktiven Unterricht im analogen und digitalen Setting
1.1.9. Feedback und Leistungsbeurteilung
1.1.10. Digitales Lernmanagement
1.1.11. Digitale Werkzeuge
1.1.12. Sonstige Unterrichtsformen



Gestaltungsfelder in der Unterrichtsgestaltung

1.2. Individuelle und kooperative Unterrichtsentwicklung

- 1.2.1. Kooperation der Lehrpersonen bei der Unterrichtsentwicklung
- 1.2.2. SAMR-Modell für digitale Unterrichtsentwicklung
- 1.2.3. TPACK-Modell für die digitale Unterrichtsentwicklung
- 1.2.4. Evaluation von Unterricht
- 1.2.5. Umgang mit zukünftigen gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen
- 1.2.6. Kompetenz im Umgang mit digitalen Werkzeugen
- 1.2.7. Umgang mit digitalem Content



Qualitätsmatrix eEducation 2024 - Beispiel

Gestaltungsbereich “Digitale Schulentwicklung”				
Gestaltungsfeld	**NP**	**Stufe 1**	**Stufe 2**	**Stufe 3**
1.1.1. Struktur der digitalen Schulentwicklung		Die digitale Schulentwicklung besteht aus unkoordinierten Einzelmaßnahmen, die von Einzelpersonen oder kleinen Projekt- bzw. Interessengruppen getragen werden. Die Schulleitung sieht sich dabei in der Rolle, diese Aktivitäten zuzulassen und nach Möglichkeit mit nötigen Ressourcen auszustatten.	Die digitale Schulentwicklung wird von der Schulleitung und/oder einer für dieses Thema verantwortlichen Person bzw. Gruppe koordiniert. Es wird darauf geachtet, dass die diversen Maßnahmen im Rahmen der digitalen Schulentwicklung zu den Bedarfen und Zielen der Schule passen, die sich aus dem Schulprofil, eventuell aus QMS-Instrumenten oder anderen strategischen Überlegungen ergeben.	Die digitale Schulentwicklung basiert auf einem idealerweise partizipativ erstellten Digitalisierungskonzept (siehe 1.1.3 - 1.1.6) und wird von einer dafür verantwortlichen Person oder Gruppe koordiniert. Wenn es an der Schule eine Steuergruppe, Schulentwicklungsgruppe, Qualitätsgruppe oder Ähnliches gibt, dann ist diese Person bzw. ein/e Vertreter/in der Gruppe ein Teil davon (siehe auch 1.2.7).

Qualitätsmatrix eEducation 2024 - Beispiel

Gestaltungsbereich “Personalentwicklung”				
Gestaltungsfeld	**NP**	**Stufe 1**	**Stufe 2**	**Stufe 3**
2.1.1. Vorausschauende Personalplanung		Die Schulleitung erkennt im Laufe des vorangehenden Schuljahres - zum Beispiel bei der Erstellung der Lehrfächerverteilung -, welche Lehrpersonen im nächsten Schuljahr nicht mehr zur Verfügung stehen werden. Bei der deshalb nötigen Personalaufnahme (siehe 2.1.2 bis 2.1.4) werden die der Schule verloren gehenden - insbesondere digitalen - Kompetenzen und Verantwortlichkeiten berücksichtigt.	Die Schulleitung hat eine über das nächste Schuljahr hinausgehende und aktuelle Übersicht, welche Lehrpersonen die Schule voraussichtlich in den nächsten Jahren verlassen werden und welche - insbesondere digitalen - Kompetenzen und Verantwortlichkeiten der Schule deshalb wann wahrscheinlich ersetzt werden müssen. Zusätzlich kennt die Schulleitung den zusätzlichen oder sich verändernden Bedarf an (digitalen) Kompetenzen und Verantwortlichkeiten.	Die Schulleitung hat eine aktuelle Übersicht, welche Lehrpersonen die Schule voraussichtlich in den nächsten mindestens drei Jahren verlassen werden und welche - insbesondere digitalen - Kompetenzen und Verantwortlichkeiten der Schule deshalb wann wahrscheinlich ersetzt werden müssen. Zusätzlich kennt die Schulleitung den zusätzlichen oder sich verändernden Bedarf an (digitalen) Kompetenzen und Verantwortlichkeiten, die sich aus geplanten Maßnahmen der digitalen Schulentwicklung in den nächsten Jahren ergeben werden.

Qualitätsmatrix eEducation 2024 - Beispiel

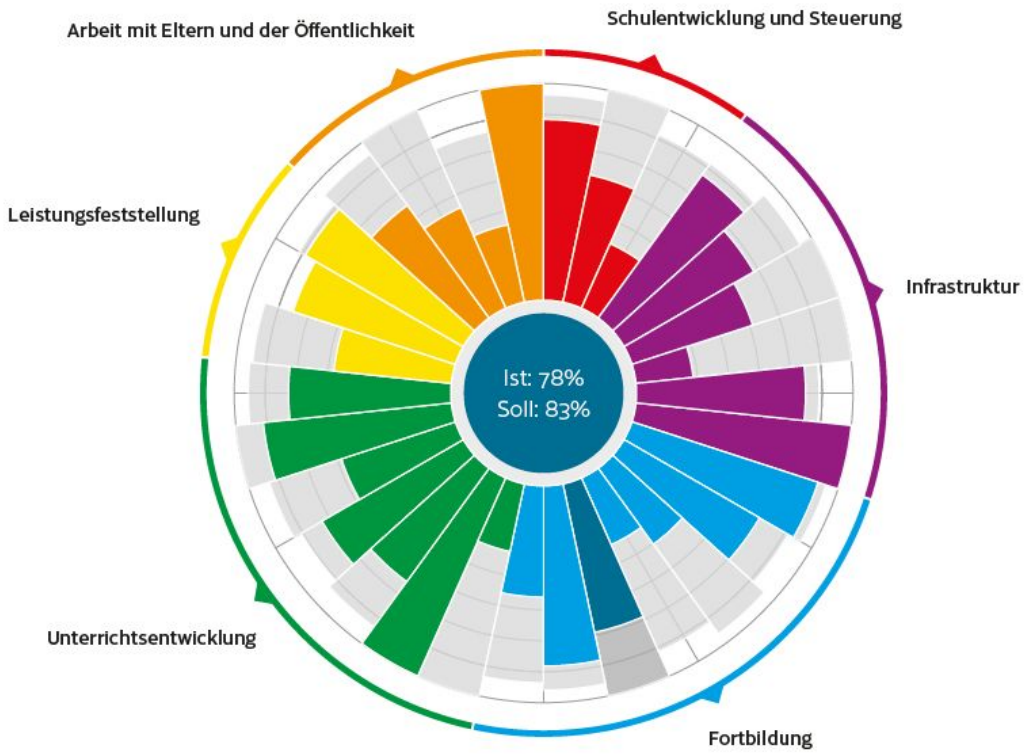
Gestaltungsbereich “Unterrichtsgestaltung”					
Gestaltungsfeld	**NP**	**Stufe 1**	**Stufe 2**	**Stufe 3**	**Stufe 4**
3.2.5. Umgang mit zukünftigen gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen		Der Schulleitung und den Lehrpersonen ist bewusst, dass auch zukünftige gesellschaftliche und technologische Entwicklungen und Realitäten von der Schule nicht ausgeblendet werden können. Es gibt die Bereitschaft, sich mit diesen auseinanderzusetzen und ihre möglichen Auswirkungen auf Schule und Unterricht offen gemeinsam zu reflektieren.	Es gibt an der Schule Lehrpersonen, die kompetent und aufmerksam aktuelle technologische Entwicklungen und Innovationen beobachten und ihre möglichen Auswirkungen auf und Einsatzmöglichkeiten in Schule und Unterricht abschätzen können. Diese Lehrpersonen erproben Einsatzszenarien dieser neuen Möglichkeiten in ihrem Unterricht.	Aktuelle technische Entwicklungen und Innovationen werden regelmäßig offen und kritisch unter den Lehrpersonen diskutiert und besprochen, ob, wo und wie diese Innovationen in der Schule und im Unterricht genutzt werden können und sollen. Die Erprobung von Einsatzszenarien dieser neuen Möglichkeiten wird als Unterrichtsentwicklungsprojekt an der Schule aufgesetzt.	Die Schule ist eine Leuchtturmschule für Innovation und dient als Besuchsschule für andere. Es erfolgt eine wissenschaftliche Begleitung der gesetzten Innovationen in Schule und Unterricht.

Qualitätsmatrix eEducation 2024

Präambel
Organisationsentwicklung
Personalentwicklung
Unterrichtsentwicklung

Spielwiese ⇨

Schulentwicklung



Meine Schule

- Profil
- digi.konzept-Assistent
  - ↳ Maßnahmen
  - ↳ Selbsteinschätzung
  - ↳ Fragebögen
  - ↳ Tutorial
- Digitales Konzept
- **Aktivitäten**
  - ↳ Aktivitäten Archiv
  - ↳ Badges
- Meine eTapas
- eTapas-Redakteur
- Weitere Benutzer
- Zugangs-Codes
- eduvidual-Registrierung

Planen
Qualitätmatrix
Selbsteinschätzung
Maßnahmen

Durchführen
Zeitleiste

Überprüfen
Evaluation

Schlussfolgern
Ausblick

digi.konzept-Assistent

Basic

- in der Planungsphase können Ziele aus der eEducation Qualitätsmatrix ausgewählt werden
- Maßnahmen können für die Erreichung der Ziele definiert werden
- veröffentlichte Maßnahmen anderer Schulen dienen als Vorlage und können übernommen und adaptiert werden

Expert

- in der Planungsphase können Ziele aus der eEducation Qualitätsmatrix ausgewählt werden
- Maßnahmen können für die Erreichung der Ziele definiert werden
- veröffentlichte Maßnahmen anderer Schulen dienen als Vorlage und können übernommen und adaptiert werden
- Ist-Zustände an der Schule sowohl als auch Ziele können aus der eEducation Qualitätsmatrix ausgewählt werden
- schuleigene digitale Ist-Situationen und Ziele können erfasst werden

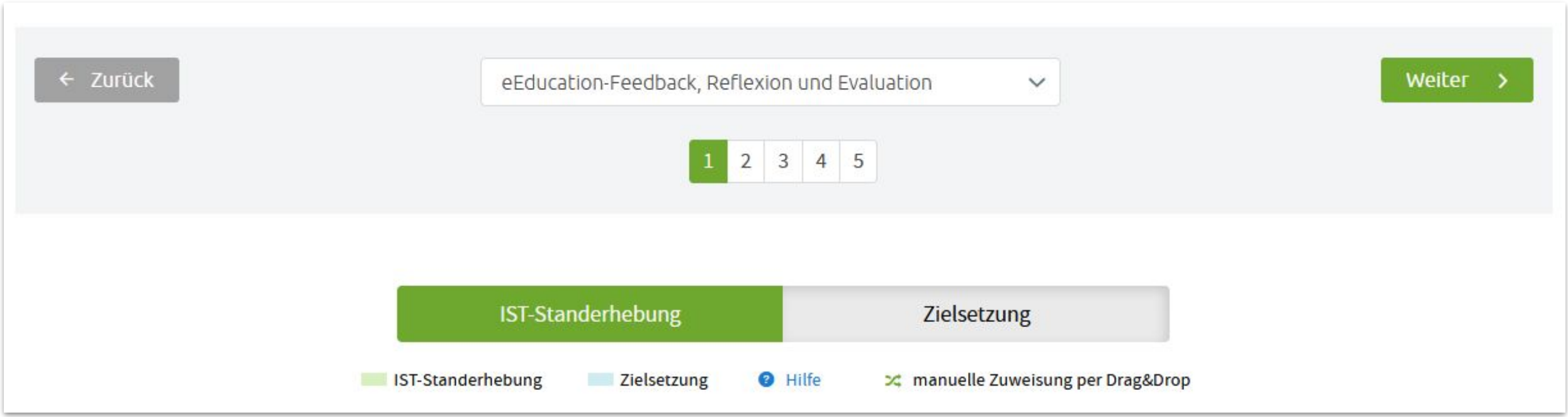
Pionier

- in der Planungsphase können Ziele aus der eEducation Qualitätsmatrix ausgewählt werden
- Maßnahmen können für die Erreichung der Ziele definiert werden
- veröffentlichte Maßnahmen anderer Schulen dienen als Vorlage und können übernommen und adaptiert werden
- Ist-Zustände an der Schule sowohl als auch Ziele können aus der eEducation Qualitätsmatrix ausgewählt werden
- schuleigene digitale Ist-Situationen und Ziele können erfasst werden
- schuleigene digitale Ist-Situationen und Ziele können per Drag & Drop individuell verknüpft werden
- für komplexere Maßnahmen- u. Ziele-Bündelungen kann die Assistenz-Funktion deaktiviert werden
- erweiterter Bearbeitungsmodus für die Erstellung umfangreicherer Digitalisierungskonzepte nach den Kriterien der Schulentwicklung

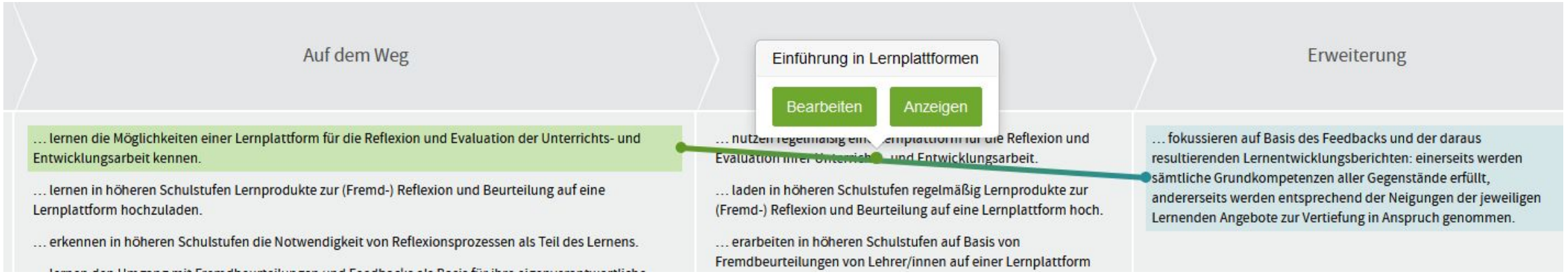
Starte den Assistenten →

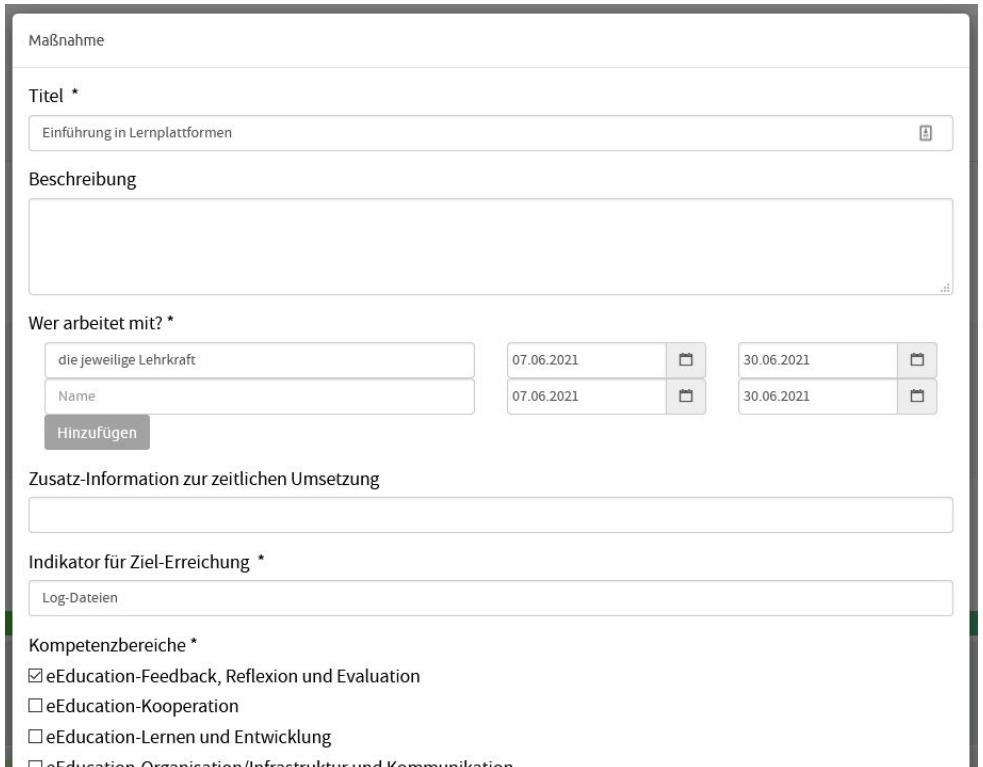
IST-Stand und Zielsetzung

- Schulentwicklung: IST-Stand
  (was setze ich mir als Ziel, von wo aus möchte ich wegarbeiten)
- mehrere IST-Stands-Felder können mit einer Zielsetzung kombiniert werden.



Maßnahmen


Auf dem Weg
Einführung in Lernplattformen
Bearbeiten
Anzeigen
Erweiterung
… lernen die Möglichkeiten einer Lernplattform für die Reflexion und Evaluation der Unterrichts- und Entwicklungsarbeit kennen.
… lernen in höheren Schulstufen Lernprodukte zur (Fremd-) Reflexion und Beurteilung auf eine Lernplattform hochzuladen.
… erkennen in höheren Schulstufen die Notwendigkeit von Reflexionsprozessen als Teil des Lernens.
… laden in höheren Schulstufen regelmäßig Lernprodukte zur (Fremd-) Reflexion und Beurteilung auf eine Lernplattform hoch.
… erarbeiten in höheren Schulstufen auf Basis von Fremdbeurteilungen von Lehrer/innen auf einer Lernplattform
… fokussieren auf Basis des Feedbacks und der daraus resultierenden Lernentwicklungsberichten: einerseits werden sämtliche Grundkompetenzen aller Gegenstände erfüllt, andererseits werden entsprechend der Neigungen der jeweiligen Lernenden Angebote zur Vertiefung in Anspruch genommen.


Maßnahme
Titel *
Einführung in Lernplattformen
Beschreibung
Wer arbeitet mit? *
die jeweilige Lehrkraft
07.06.2021
30.06.2021
Name
07.06.2021
30.06.2021
Hinzufügen
Zusatz-Information zur zeitlichen Umsetzung
Indikator für Ziel-Erreichung *
Log-Dateien
Kompetenzbereiche *
eEducation-Feedback, Reflexion und Evaluation
eEducation-Kooperation
eEducation-Lernen und Entwicklung

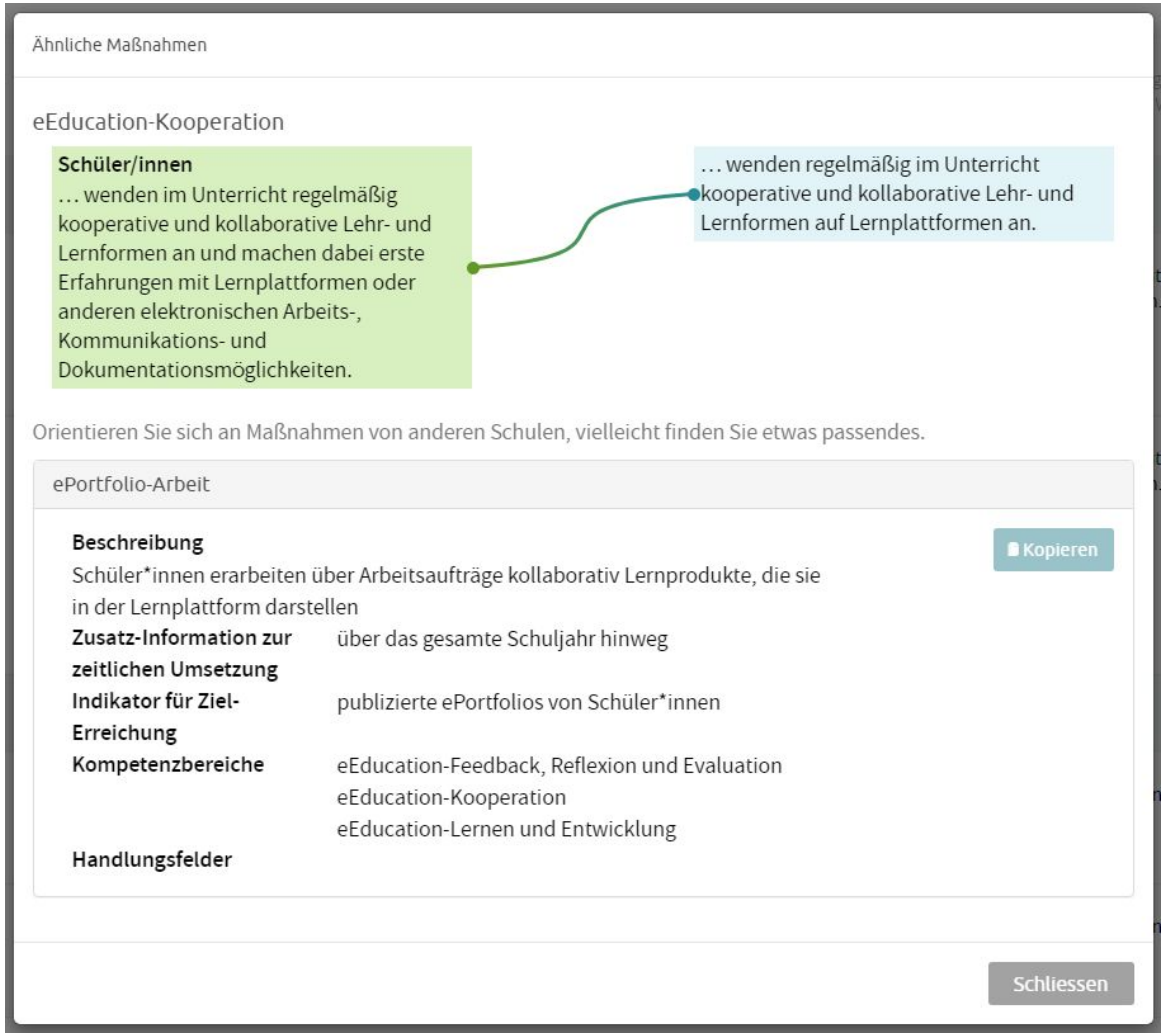
Aktivieren u. Veröffentlichen

Schüler/innen
… wenden im Unterricht regelmäßig kooperative und kollaborative Lehr- und Lernformen an und machen dabei erste Erfahrungen mit Lernplattformen oder anderen elektronischen Arbeits-, Kommunikations- und Dokumentationsmöglichkeiten.
… erarbeiten über Arbeitsaufträge in über die Einzelarbeit hinausgehenden Sozialformen (z.B. Gruppen-/Partnerarbeit) gemeinsame Arbeitsergebnisse und Lernprodukte.

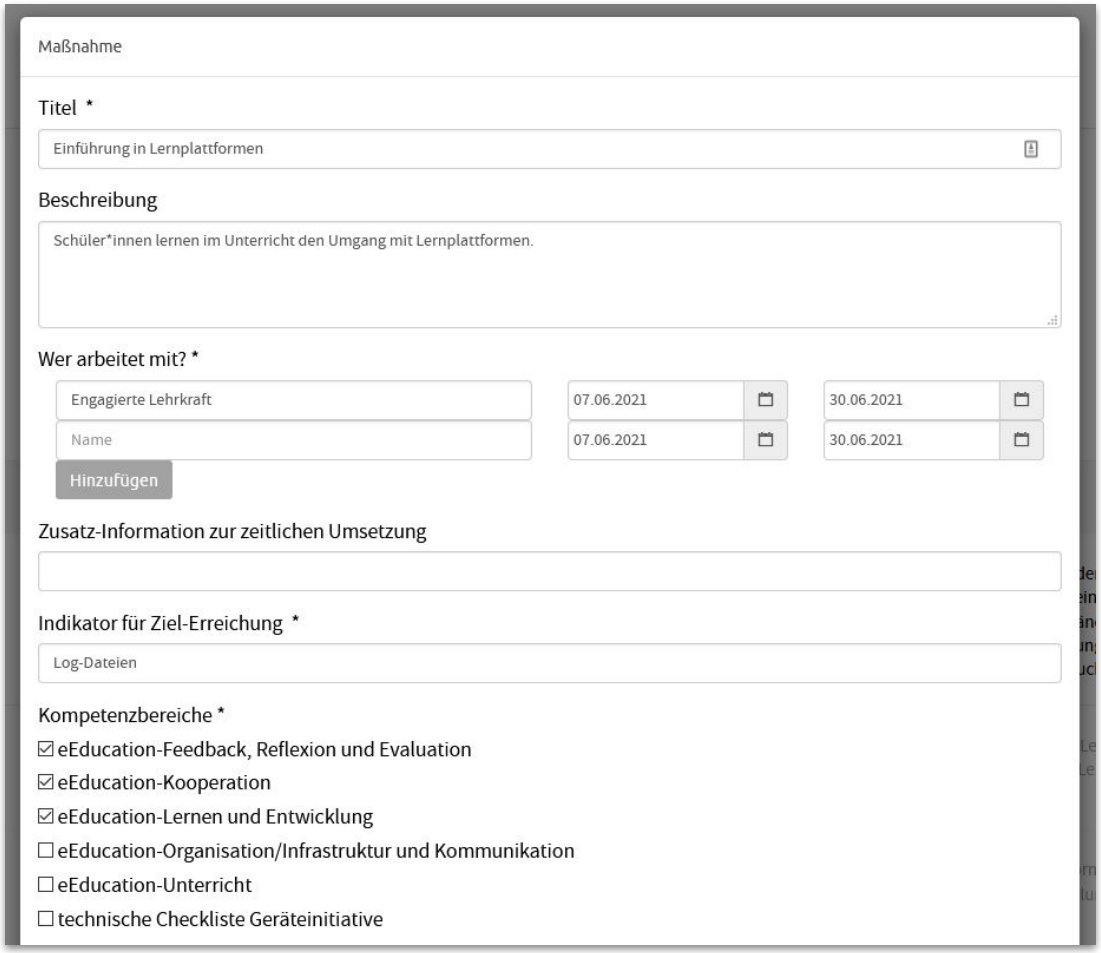
Maßnahme definieren

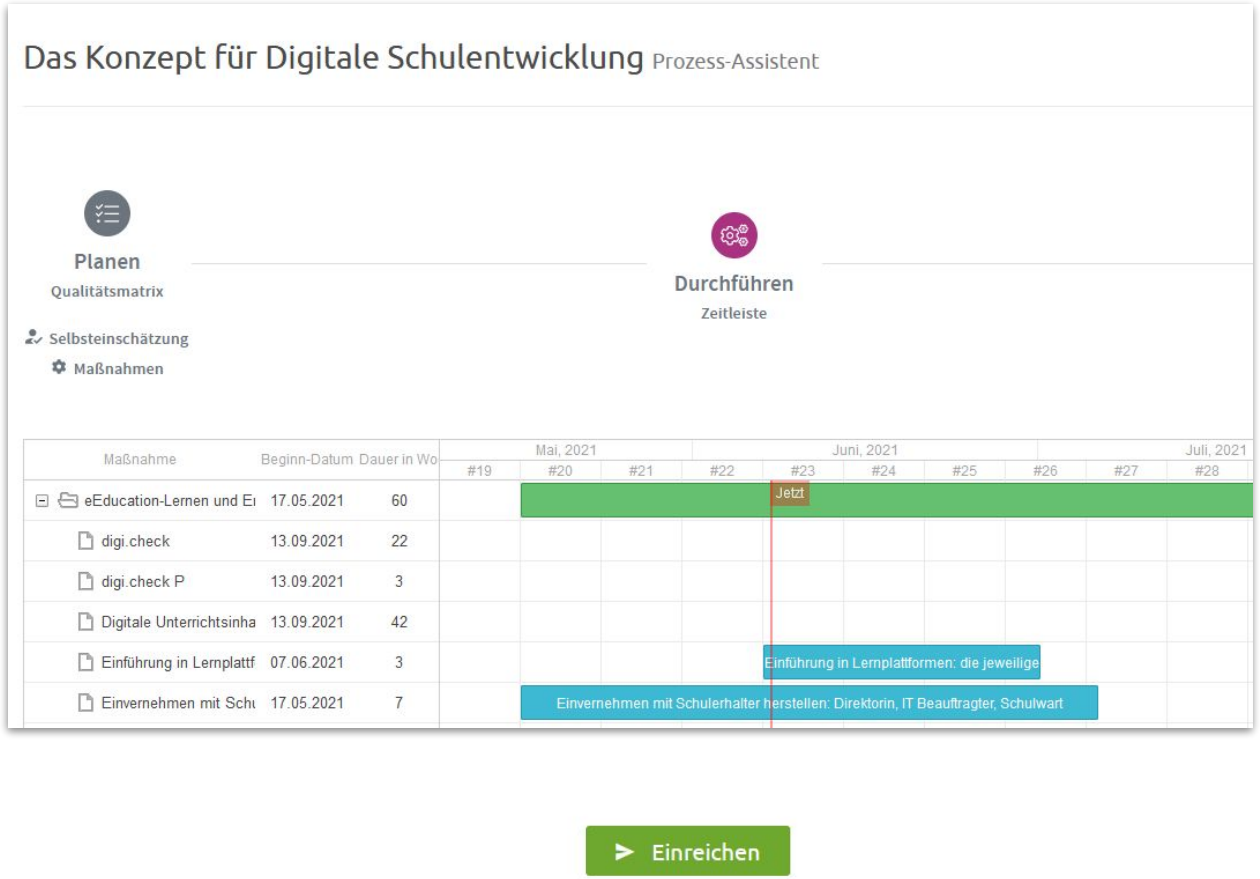
Beispiele (1)

… wenden regelmäßig im Unterricht kooperative und kollaborative Lehr- und Lernformen auf Lernplattformen an.

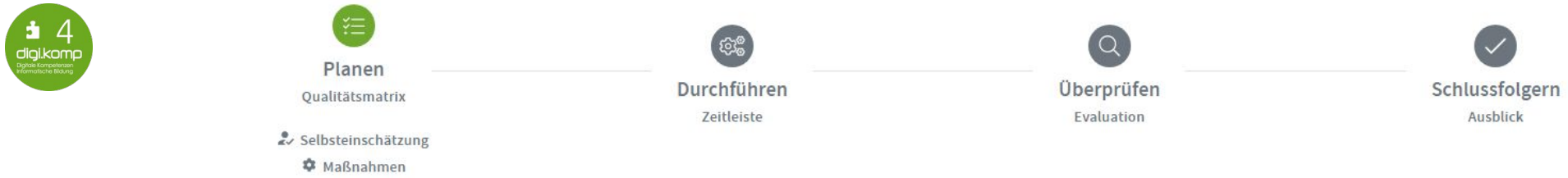


Projektierung





QMS


Planen
Qualitätsmatrix
Selbsteinschätzung
Maßnahmen
Durchführen
Zeitleiste
Überprüfen
Evaluation
Schlussfolgern
Ausblick

Maßnahmen
eEducation-Organisation/Infrastruktur und Kommunikation
IST-Stand
Lehrer/innen
… nutzen digitale Kommunikationstools zum Austausch von sensiblen Informationen, wie zum Beispiel Leistungsnachweisen von Schüler/innen (geschlossene Systeme: Lernplattformen, Office365, Schulverwaltungsprogramme, …)
Ziel
Maßnahme
SCHILF zur Online-Kommunikation
+ weitere Maßnahme definieren

Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung
QMS
Schulentwicklungsplan
<Schullogo einfügen>
vereinbart zwischen
und
SQM
Planungsperiode: Schuljahr 2022/2023 bis Schuljahr 2023/2024 (dreijährig)
Ziel Nr. 1: Digitale Schulentwicklung
… nutzen regelmäßig die digitalen Kommunikationstools der gemeinsam mit der Schulleitung beschlossenen digitalen Informationsinfrastruktur zum Austausch von sensiblen Informationen, wie zum Beispiel Leistungsnachweisen von Schüler/innen (geschlossene Systeme: Lernplattformen, Office365, …)
… verankert Ziele zur digitalen Bildung im Leitbild der Schule.
<Erläuterung: Ein Schulentwicklungsplan enthält in der Regel mehrere Ziele. Für jedes Ziel wird das Formularfeld 2 separat ausgefüllt.>

Digitalisierungskonzept

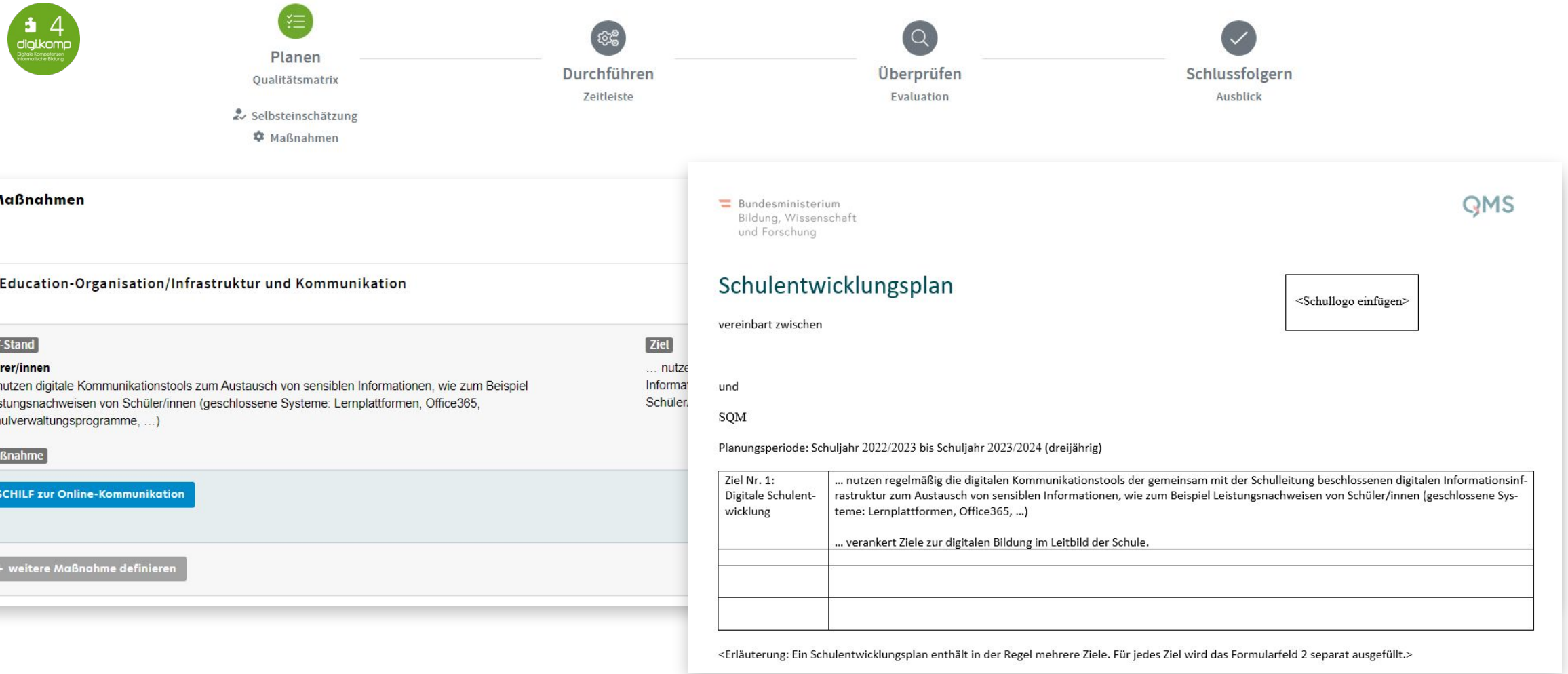
Das Konzept für Digitale Schulentwicklung
Prozess-Assistent

Maßnahmen

IST-Stand	Maßnahme	Ergebnis der Evaluation	Ziel	Kommentare zur Maßnahme
eEducation-Lernen und Entwicklung				
Schüler/innen … machen erste Erfahrungen in der Nutzung von Lernplattformen und können einige Grundfunktionen nutzen.	digi.check		… bestehen alle die Überprüfung ihrer digitalen Kompetenzen (digicheck4,8,12).	
Lehrer/innen	digi.check P		… absolvieren den digicheckP und leiten daraus eigene Bedarfe an Fortbildung im Bereich der digitalen Kompetenzen ab.	
Schüler/innen … bauen eine digitale Grundkompetenz auf (effiziente Nutzung von Suchmaschinen, ordnungsgemäßer Umgang mit Sozialen Medien, Datenschutz, eigen- u. fremdverantwortlicher Umgang mit Daten, digikomp4,8,12).	Orientierung Office 365		… organisieren sich mit digitalen Medien selbst (Online-Kalender u. Notizen).	

digi.konzept-Assistent

eEducation Qualitätsmatrix



KOMET
Kompetenzrastererfassungstool

Selbsteinschätzung | Digitalisierungskonzept | Kompetenzraster | Apps | Deutsch

- Dashboard
- Themen
- Berufsfelder
- Export
- Import
- Konfiguration
- Grids comparison

Suche im Raster-Titel
DigCompEdu Deutsch

FILTER | ADMIN FILTER | LÖSCHEN

Meine Raster | Für mich freigegeben | Freigegeben | Global search

+ RASTER HINZUFÜGEN

LISTENANSICHT | RASTERANSICHT

DigCompEdu Deutsch 1 | Berufliches Engagement mit Aktivitäten

DE

DigCompEdu Deutsch Level Assessment (A/B/C)

DE

DigCompEdu Deutsch 6 | Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden mit Aktivitäten

DE

DigCompEdu Deutsch 5 | Befähigung der Lernenden mit Aktivitäten

DE

DigCompEdu Deutsch 4 | Beurteilung mit Aktivitäten

DE

DigCompEdu Deutsch 3 | Lehren und Lernen mit Aktivitäten

DE

DigCompEdu Deutsch 2 | Digitale Ressourcen mit Aktivitäten

DE

DigCompEdu Deutsch 2 | Digitale Ressourcen mit Aktivitäten

DE

DigCompEdu Deutsch 3 | Lehren und Lernen mit Aktivitäten

DE

DigCompEdu Deutsch 4 | Beurteilung mit Aktivitäten

DE

KOMET
Kompetenzrastererfassungstool

- Dashboard
- Themen
- Berufsfelder
- Export
- Import
- Konfiguration

- Grids comparison

Pflichtgegenstand Digitale-Grundbildung mit Übungen 2023

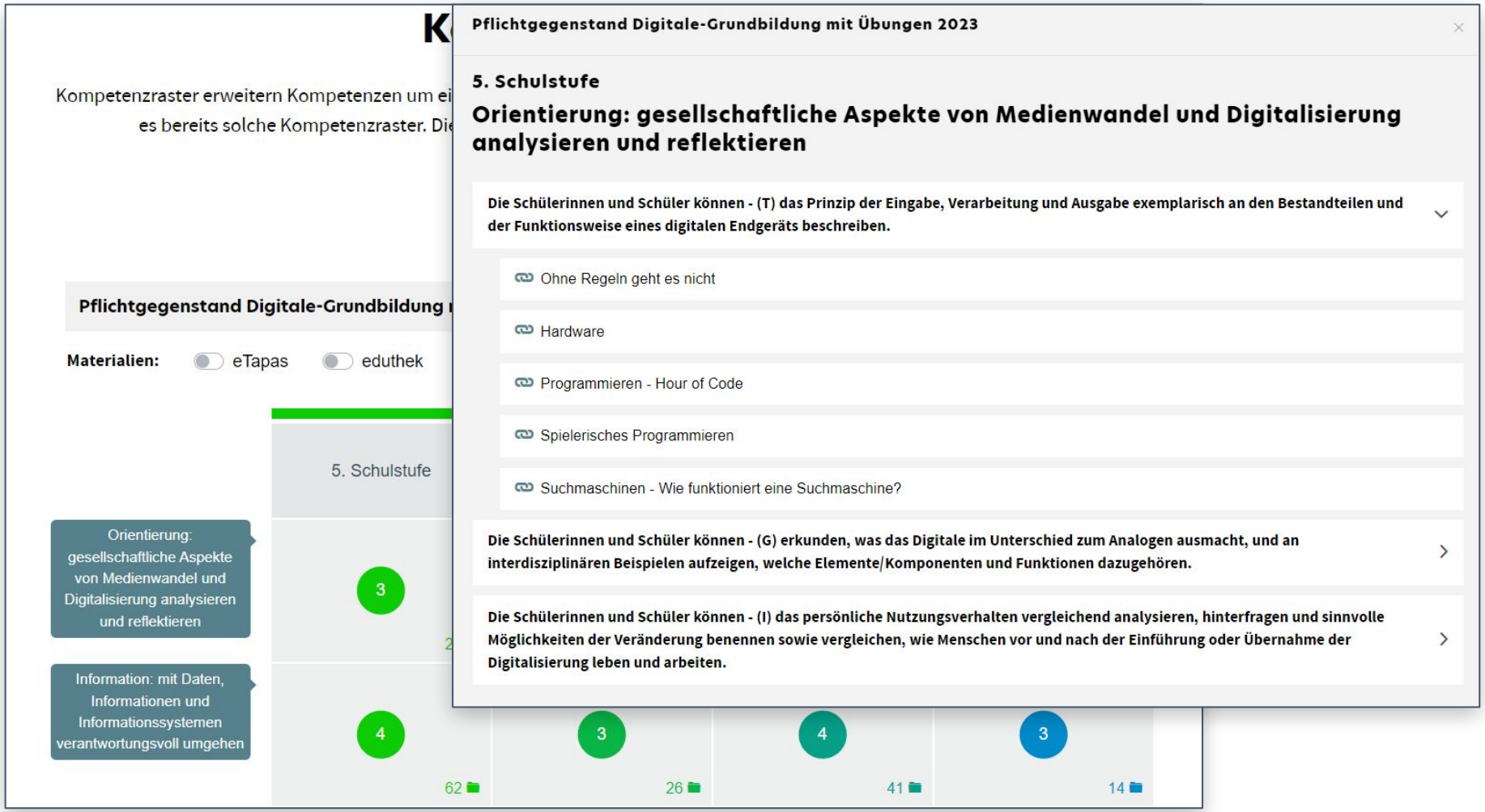
	5. Schulstufe	6. Schulstufe	7. Schulstufe
Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisieren analysieren und reflektieren	Die Schülerinnen und Schüler können - (T) das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe exemplarisch an den Bestandteilen und der Funktionsweise eines digitalen Endgeräts beschreiben. Ohne Regeln geht es nicht Hardware Programmieren - Hour of Code Spielerisches Programmieren Suchmaschinen - Wie funktioniert eine Suchmaschine? Die Schülerinnen und Schüler können - (G) erkunden, was das Digitale im Unterschied zum Analogen ausmacht, und an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, welche Elemente/Komponenten und Funktionen dazugehören. Die Passwort-Story Gefühle-Quiz Leben ohne Handy Handy und Forschung Vor Dingen schützen, die mir Angst machen Leben mit und ohne Handy	Die Schülerinnen und Schüler können - (T) Möglichkeiten bewerten, wie die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit von Technologieprodukten für unterschiedliche Bedürfnisse von Nutzerinnen und Nutzer verbessert werden kann. Darf ich mich vorstellen? Wer bin ich? Darf ich vorstellen? - Mein Haustier! Computersicherheit Die Schülerinnen und Schüler können - (G) Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und der Veröffentlichung sowie des Medienkonsums analysieren. Produce a Strip Cartoon Urheberrecht Darf ich mich vorstellen? Wer bin ich? Darf ich vorstellen? - Mein Haustier! Computersicherheit Der Zauberlehrling Einzeller Die Schülerinnen und Schüler können - (G) geeignete Software (auch freie Software) auswählen und bedienen, um unterschiedliche Aufgaben auszuführen.	Die Schülerinnen und Schüler können - (T) an interdisziplinären Beispielen Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für gesellschaftliche Gruppen und kulturelle Kontexte berücksichtigen. Sie können Wechselwirkungen benennen. Fehlererkennung Gefühle-Quiz Gymnastik bei Computerarbeit Was heißt denn hier Bio? Handy und Forschung Plastik - Fluch oder Segen? Tourismus in Österreich Die Schülerinnen und Schüler können - (T) beschreiben, wie künstliche Intelligenz viele Software- und physikalische Systeme steuert. Die Schülerinnen und Schüler können - (G) Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens beschreiben sowie Chancen und Gefahren der personalisierten Mediennutzung analysieren. Die Passwort-Story Elternbefragung zum Handy in der Schule

Pflichtgegenstand Digitale-Grundbildung mit Übungen 2023 (AHS Unterstufe, Mittelschule) (Klasse: 5. - 8. Schulstufe)

Materialien: eTapas eduthek digi.komp

	5. Schulstufe	6. Schulstufe	7. Schulstufe	8. Schulstufe
Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren	3 — 21	4 — 29	4 — 10	3 — 4
Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen	4 — 62	3 — 26	4 — 41	3 — 14
Kommunikation: Kommunizieren und Kooperieren unter Nutzung informatischer, medialer Systeme	3 — 20	3 — 4	4 — 11	4 — 6
Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren	5 — 35	4 — 31	4 — 3	4 — 6

Kompetenzbasierte Materialien



https://komet.eeducation.at

Kompetenzbasierte Materialien

Pflichtgegenstand Digitale-Grundbildung mit Übungen 2023

5. Schulstufe

Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Me analysieren und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können - (T) das Prinzip der Eingabe, Verarbeitur der Funktionsweise eines digitalen Endgeräts beschreiben.

- Ohne Regeln geht es nicht
- Hardware
- Programmieren - Hour of Code
- Spielerisches Programmieren
- Suchmaschinen - Wie funktioniert eine Suchmaschine?

Die Schülerinnen und Schüler können - (G) erkunden, was das Digitale im Unte interdisziplinären Beispielen aufzeigen, welche Elemente/Komponenten und F

Die Schülerinnen und Schüler können - (I) das persönliche Nutzungsverhalten Möglichkeiten der Veränderung benennen sowie vergleichen, wie Menschen vo Digitalisierung leben und arbeiten.

- **Digi.komp8 Beispiel**
  - Arbeitsblatt: Verhaltensverei...
  - Entwurf einer Verhaltensvere...
- **Metadaten**

Informatik, Deutsch, Soziales Lernen, Bildnerische Erziehung

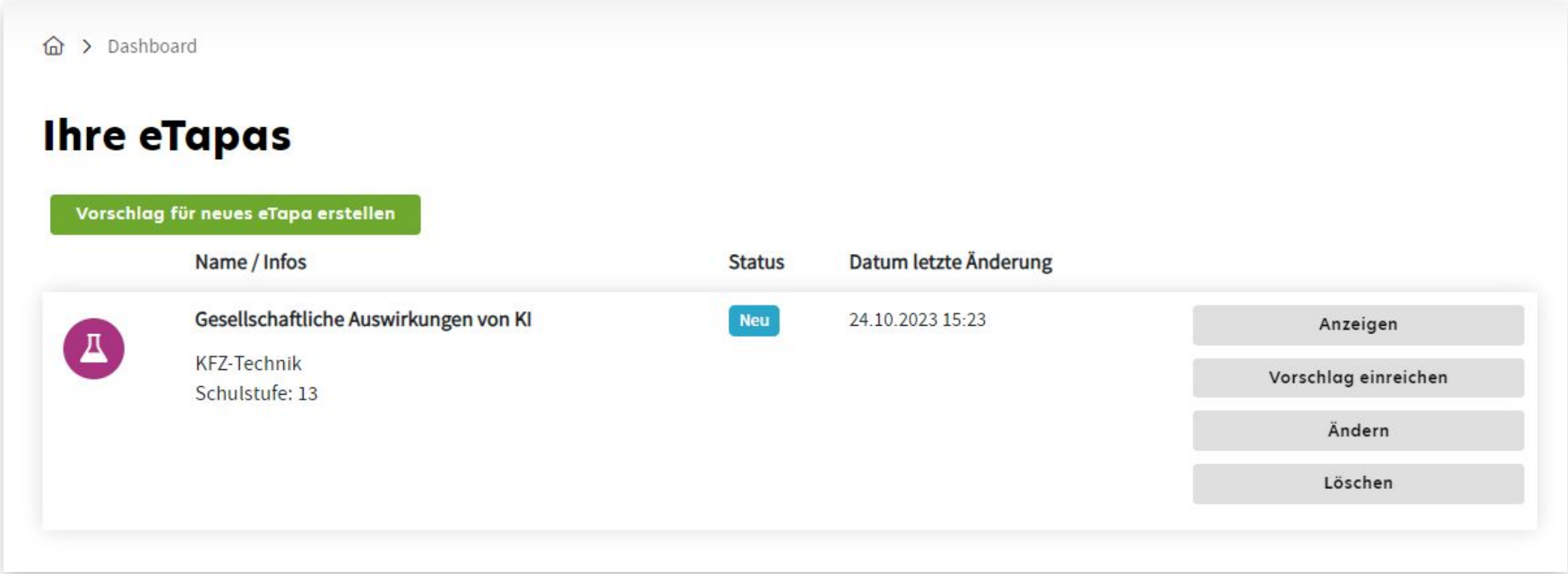
Verhaltensvereinbarungen - Tablets

ab der 5. Schulstufe

1 von 7 Videoclips von Schüler/innen der NMS 2 Jenbach zum Thema "Tablets Regeln"

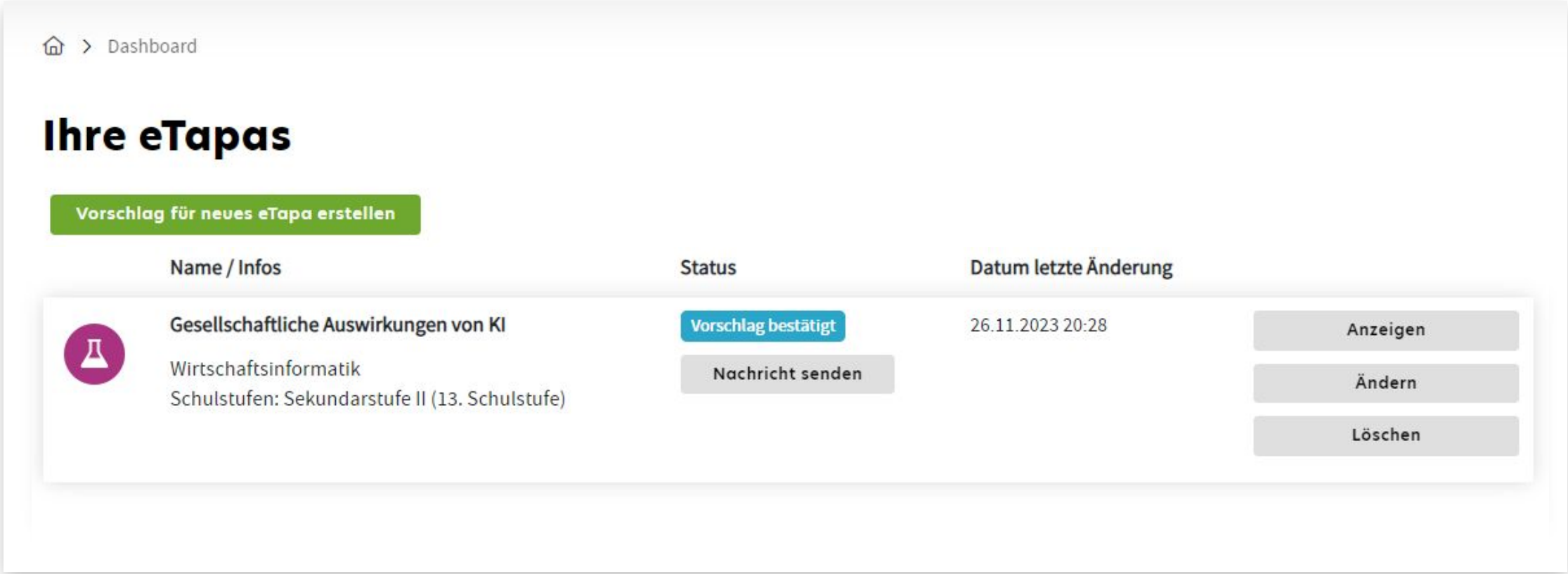
Die Verantwortung für den Unterricht liegt nicht nur bei den Lehrpersonen. Auch Schülerinnen und Schüler haben Verantwortung zu übernehmen, wenn sie Tablets im Unterricht verwenden.

eTapas



https://eeducation.at/dashboard/meine-etapas

eTapas



https://eeducation.at/dashboard/meine-etapas

eTapas

Expert:innen-Modus:

Der Expert:innen-Modus adressiert erfahrene Benutzer:innen. Der Editor dafür ist Teil der Lernplattform Moodle. Per Klick auf den Button wird ein eigener Kurs für Sie bereitgestellt. Nach dem Befüllen tragen Sie bitte den Link in der Kategorie "Information/Wissen" ein.

Expert:innen-Modus öffnen

https://eeducation.at/dashboard/meine-etapas

KI Initiative

- Neue (internationale) Perspektiven zum Einsatz von KI in der Schule
- KI als Beitrag zur Schulentwicklung
- KI-Schwerpunkt in der Lehrer:innenbildung
- Generative KI als Lehr- und Lern-Tool
- Pilotschul-Projekt – Evaluierung von KI-unterstützter Lernsoftware

➔ Betreuung erfolgt durch Uni Graz (Elke Höfler)

KI Badge eEducation

	Aktivitäten	KI Bezug?
1	Schulweite Nutzung einer Lernplattform	☐
2	Schulweite Nutzung eines ePortfolioSystems oder Nutzung einer unterrichtsrelevanten Software während des gesam	☐
3	Durchgeführter Einsatz eines digi.komp-Beispiels, eines eTapas oder OER-Materials	☑
4	Absolvierung des digi.checks4, 8 oder 12 durch mindestens 50% aller ordentlichen Schüler/innen einer Klasse	☐
5	Anbieten einer IT-Zertifikatsprüfung	☑
6	Durchgeführte Safer-Internet-Aktivität durch schuleigene Lehrkraft	☑
7	Teilnahme der Schule am Safer-Internet-Day mit einer schulweiten Aktivität	☑
	Entwickeln und Erproben von E-Learning-Szenarien	
8	Erstellung oder Überarbeitung eines eTapas oder digikomp-Beispiels	☑
9	Erproben eines eTapas oder digikomp-Beispiels mit Feedback	☑
	Einsatz innovativer Lerntechnologien	
10	Einsatz innovativer Lerntechnologie	☑
	Einsatz innovativer und inklusiver Lehrmethoden	
11	Einsatz innovativer Lehrmethode	☑
12	Einsatz inklusiver und gendersensibler Didaktik und Unterrichtsmethoden zur Stärkung der reflexiven Koedukation im	☑
	Schulübergreifende Kooperation	
13	Durchgeführte Aktivität mit einer Partnerschule (für beide Schulen)	☑
14	Teilnahme an SCHÜLF einer Partnerschule	☑
15	Organisation und Durchführung einer SCHÜLF mit Partnerschule(n)	☑
16	Anwerben einer neuen eEducation-Austria-Member.Schule	☐
	Schulentwicklung	

KI-Bezug: ☑ Diese Aktivität hat KI-Bezug

5 Aktivitäten mit KI-Bezug sind erforderlich, damit der KI Badge erworben wird

KI Initiative

Bewerbungsgespräch mit ChatGPT anhand eines Stelleninserats für eine(n) Informatiker(in)

Punkte: 10

KI - Künstliche Intelligenz

42 KI-Integration (direkte Aktivität zur Nutzung von Künstlicher Intelligenz im Unterricht)

Mittelantrag: keiner

Höhere technische Bundeslehranstalt "LiTEC Linzer Technikum" (401467)
4020 Linz, Donau

Details →

Alle Aktivitäten dieser Schule anzeigen

In Bearbeitung Bundeslandkoordinator:in

Eingereicht am: 01.03.2024 09:22
letzte Änderung: 01.03.2024 09:22

☑ Codeweek

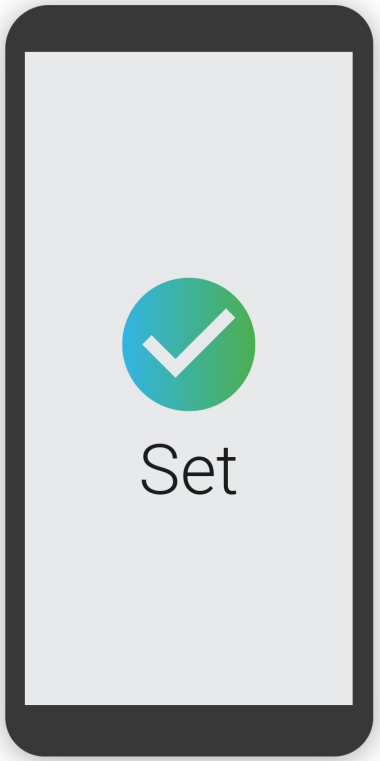
☐ Bewilligen ☐ Ablehnen

Hinweis: 1 von 5 benötigten Aktivitäten mit KI-Bezug bewilligt. Keine Bewilligung möglich.

Nachricht senden

Medienpädagogik	
Kontinuierliche Medienarbeit der Schüler/innen	
> ZB.: Online Schüler/innenzeitung, Podcasts/Schulradio, Schulwebsite wird von SuS-Redaktionsteam bespielt	
Punktuelle Medienarbeit der Schüler/innen	
> ZB.: SuS-Take Overs der schulischen Social Media Kanäle; Schulveranstaltungen, Sportwoche, Sprachreisen, usw. werden v SuS dokumentiert/aufbereitet	
Einsatz handlungsorientierter Lehrmethoden	
> SuS können frei gestalten, praktische Gestaltung von/durch/mit Medien und Kolaboration steht im Fokus, …	
Aufgreifen aktuell relevanter Themen der Pop-/Jugendkulturen	
> ZB.: Social Media (Tik Tok, Snapchat, Instagram,...),	
Ästhetische Ebene der Medienrezeption und -produktion wird im Unterricht fokussiert	5
> Mögliche Inhalte: Filmbildung, ästhetische Bildung (Analyse und Reflexion der gestalteten digitalen Umwelt), ästhetische Medienpraxis (Grundlagen ästhetischer Gestaltung in unterschiedlichen Medien, Design), medial vermittelte Kommunikation (Werbebotschaften, Manipulation - the medium is the message), uvm.	
Gesellschaftliche Aspekte der Medienrezeption und -produktion werden analysiert und reflektiert	5
> ZB. Fake News, Desinformation, Medienethik, digital bias,	
Einreichen einzelner Unterrichtsprojekte bei Wettbewerben	15
> ZB. Prix Ars Electronica (u19 create your world); Klasse! Lernen. Wir sind digital; …	
Öffentliche Präsentation von Unterrichtsprojekten	20

Medien-pädagogik Badge



Primarstufe:
Kompetenzen

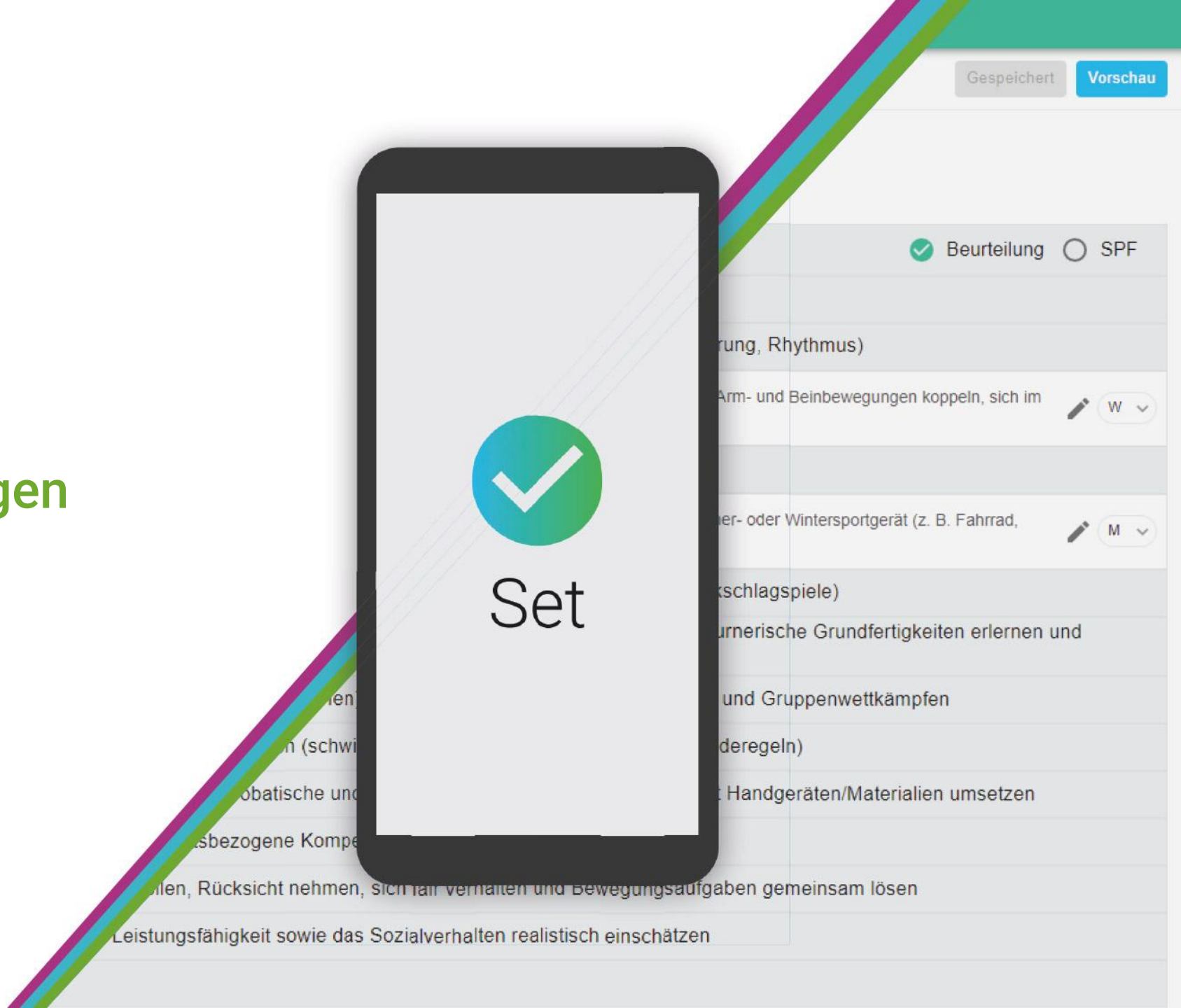
Sekundarstufe I:
Unterrichtssteuerung

Sekundarstufe II:
Portfolio-Arbeit

eEducation

SET

Schriftliche Erläuterungen zur Ziffernbeurteilung



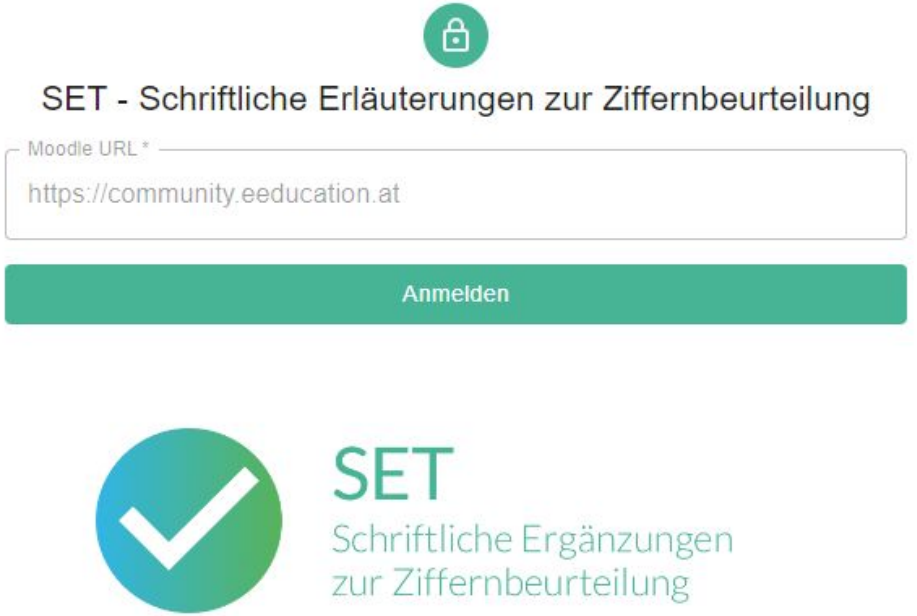
Andreas Riepl

Leitung Kompetenzzentrum eEducation

Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

die pädagogische
hochschule
oberösterreich

eEducation und eduvidual.at



Schriftliche Erläuterungen zur Ziffernbeurteilung

Schriftliche Erläuterungen zur Ziffernbeurteilung

M: Mindestanforderungen
W: Wesentliche Anforderungen
D: (Weit) Darüber hinausgehende Anforderungen

Bewegung und Sport 1. Schulstufe ab SJ 2023/24

Beurteilung SPF

- Konditionelle Fähigkeiten zeigen und anwenden (Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Beweglichkeit)
- Koordinative Fähigkeiten entwickeln, verbessern, erweitern und anwenden (z. B. Reaktion, Gleichgewicht, Orientierung, Rhythmus)
  - koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten erlernen sowie diese anwenden (z. B. einfache Gleichgewichtsstationen bewältigen, Arm- und Beinbewegungen koppeln, sich im Raum orientieren sowie auf Signale reagieren).
    - M
    - W
    - D
- Erfahrungen auf gleitenden und rollenden Geräten sammeln und elementare Fertigkeiten auf diesen zeigen
- Eine altersadäquate Spielfähigkeit erwerben und anwenden (Bewegungsspiele, kleine und große Sportspiele, Rückschlagspiele)
- Erfahrungen mit elementaren (freien) turnerischen Bewegungsformen am Boden und an Geräten sammeln sowie turnerische Grundfertigkeiten erlernen und ausführen (Taue, Ringe, Bewegungslandschaften)
- Elementare leichtathletische Bewegungsformen (laufen, springen, werfen) erlernen und anwenden, auch in Einzel- und Gruppenwettkämpfen
- Elementare Bewegungsformen im Wasser erlernen und anwenden (schwimmen, tauchen, ins Wasser springen, Baderegeln)
- Sich rhythmisch bewegen sowie einfache gymnastische, akrobatische und tänzerische Bewegungsformen auch mit Handgeräten/Materialien umsetzen
- Organisatorische, bewegungstechnische und sicherheitsbezogene Kompetenzen erwerben und anwenden
- Sich auf das Können und Verhalten anderer einstellen, Rücksicht nehmen, sich fair verhalten und Bewegungsaufgaben gemeinsam lösen
- Den Körper wahrnehmen und die motorische Leistungsfähigkeit sowie das Sozialverhalten realistisch einschätzen
- Ergänzungen

Schriftliche Erläuterungen zur Ziffernbeurteilung

M: Mindestanforderungen
W: Wesentliche Anforderungen
D: (Weit) Darüber hinausgehende Anforderungen

Bewegung und Sport 1. Schulstufe ab SJ 2023/24

Beurteilung SPF

Konditionelle Fähigkeiten zeigen und anwenden (Kraft, Ausdauer,

Koordinative Fähigkeiten entwickeln, verbessern, erweitern und ar

koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten erlernen sowie diese anwe … um orientieren sowie auf Signale reagieren).

M
W
D

Erfahrungen auf gleitenden und rollenden Geräten sammeln und e

Eine altersadäquate Spielfähigkeit erwerben und anwenden (Bewe

Erfahrungen mit elementaren (freien) turnerischen Bewegungsform … d ausführen (Taue, Ringe, Bewegungslandschaften)

Elementare leichtathletische Bewegungsformen (laufen, springen,

Elementare Bewegungsformen im Wasser erlernen und anwender

Sich rhythmisch bewegen sowie einfache gymnastische, akrobatis

Organisatorische, bewegungstechnische und sicherheitsbezogene

Sich auf das Können und Verhalten anderer einstellen, Rücksicht

Den Körper wahrnehmen und die motorische Leistungsfähigkeit s

Ergänzungen

Meine Volksschule

Schriftliche Erläuterung zur Ziffernbeurteilung

für Max Mustermann — Schuljahr 2023/24

	Die Schülerin/der Schüler hat folgende Anforderungen erfüllt:
Bewegung und Sport 1. Schulstufe ab SJ 2023/24	**Wesentliche Anforderungen:** koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten erlernen sowie diese anwenden (z. B. einfache Gleichgewichtsstationen bewältigen, Arm- und Beinbewegungen koppeln, sich im Raum orientieren sowie auf Signale reagieren).

..... Schul-/Clusterleitung

Rund-siegel

..... Klassenlehrer/Klassenlehrerin

eEducation

Dakora+

Digitales Arbeiten mit Kompetenzraster

Andreas Riepl

Leitung Kompetenzzentrum eEducation

Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

die pädagogische
hochschule
oberösterreich

Was macht Dakora+?

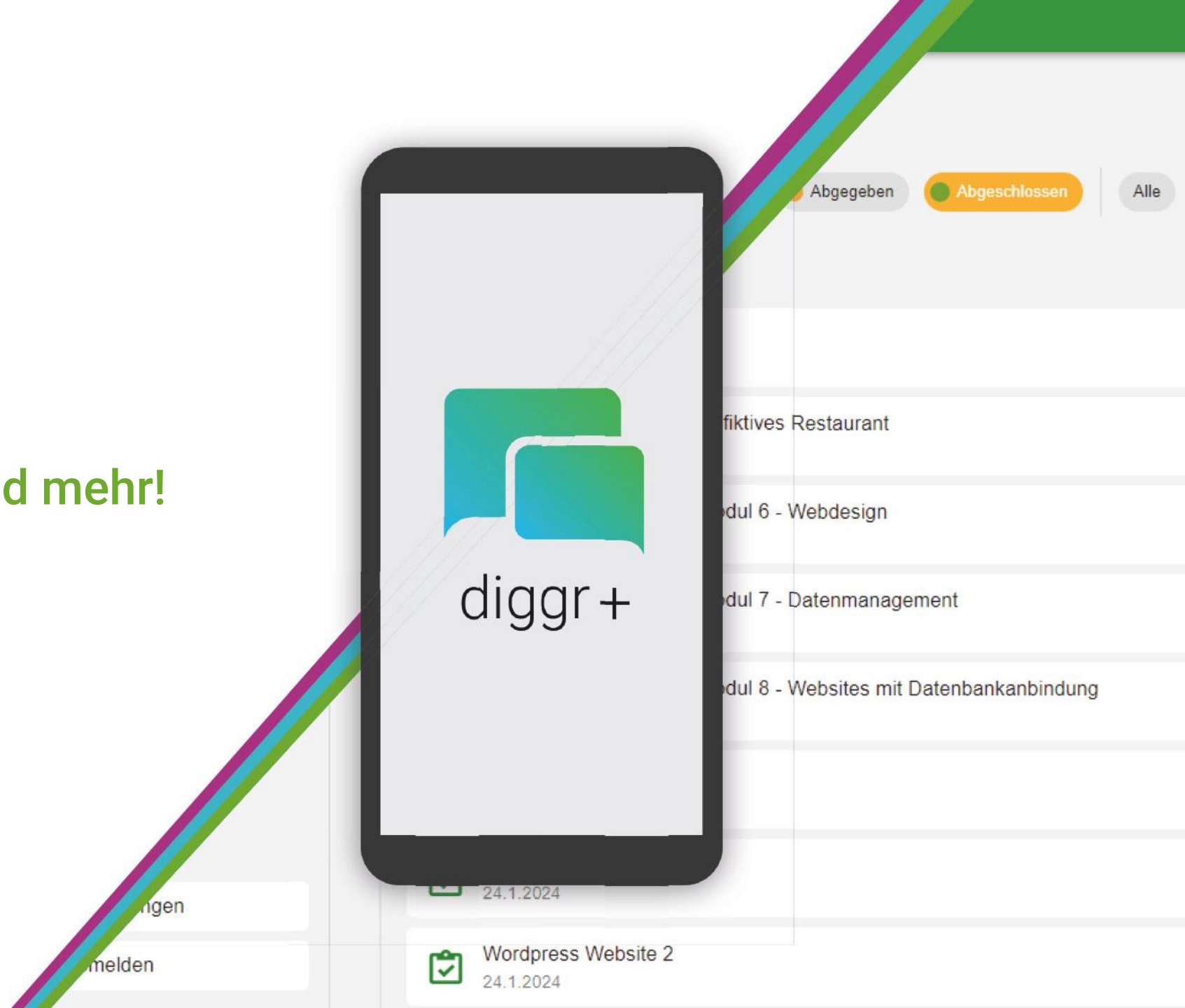
DAKORA+

- kurze, alltagstaugliche Diagnose der Lernstände
- kontinuierliches, wirksames Feedback in den Lernprozess integrieren
- herausfordernde Lernwege individuell gestalten und begleiten können
- iterative Lernschleifen ermöglichen [Assessment – Feedback - Förderung]
- Aktivität der Lernenden zunehmend erhöhen [Verantwortung übergeben]
- Möglichkeiten für individuelle und kriterienbasierte Vergleiche schaffen
- im Team überfachliche Kompetenzen bewerten und trainieren

eEducation

diggr+

Digitale Grundbildung und mehr!



Andreas Riepl

Leitung Kompetenzzentrum eEducation

Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

die pädagogische hochschule oberösterreich

Meine Arbeitsmappe

Einklappen

Kurs auswählen

Schuljahresübergreifend Riepl Andreas Digitale Grundbildung

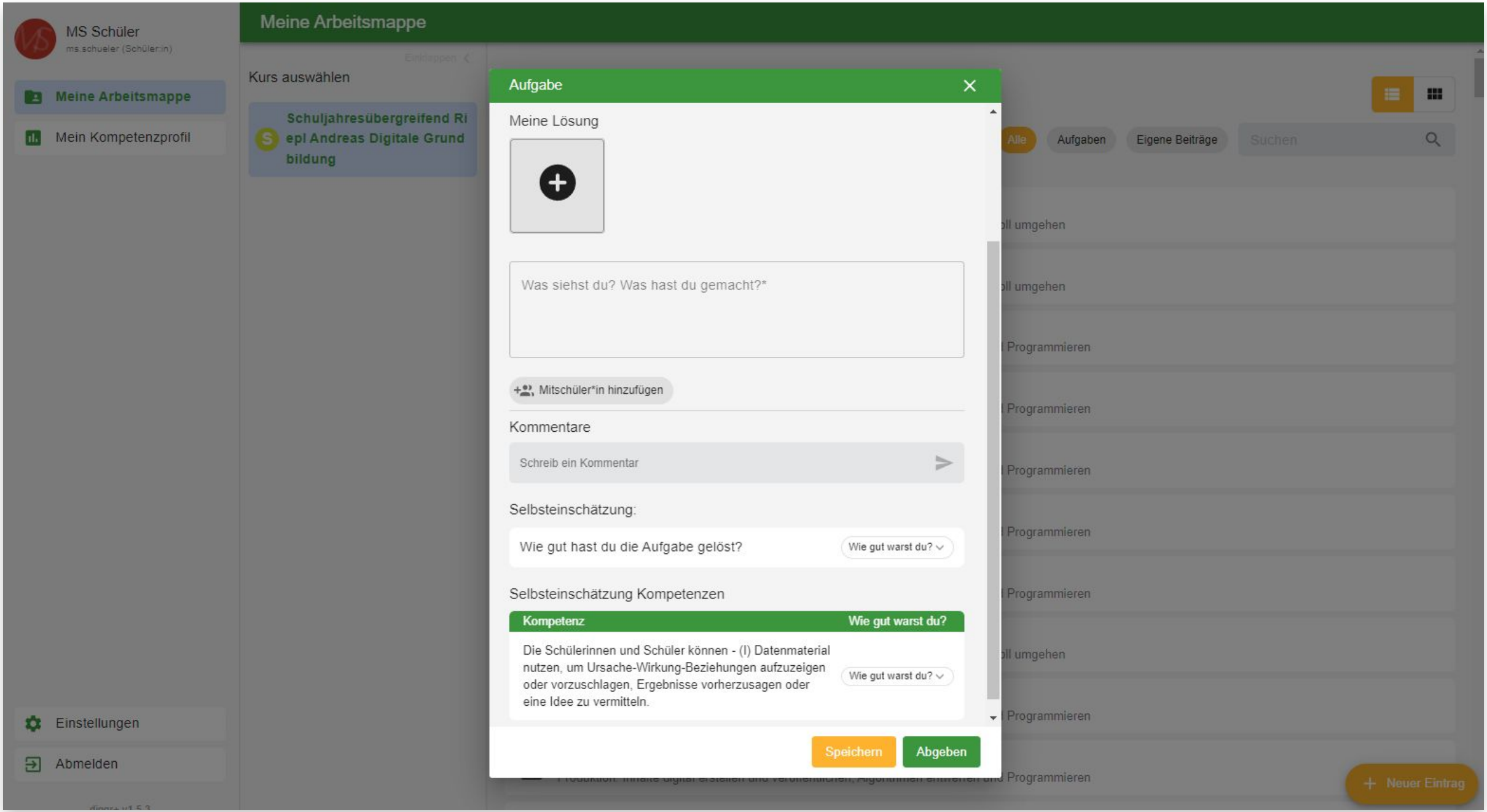
Kompetenzbereich:

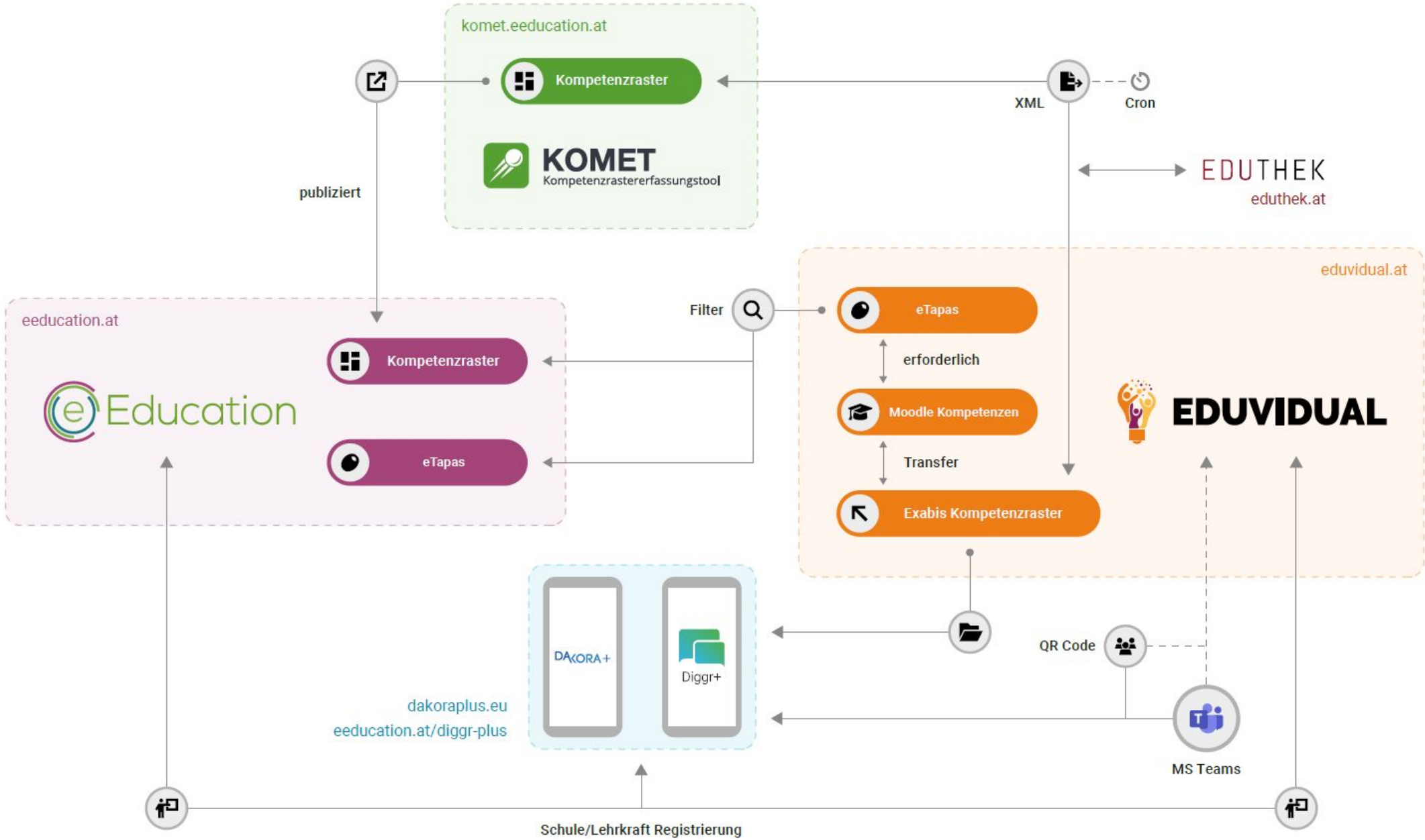
Alle | Neue Aufgaben | In Arbeit | Abgegeben | Abgeschlossen | Alle | Aufgaben | Eigene Beiträge

Suchen

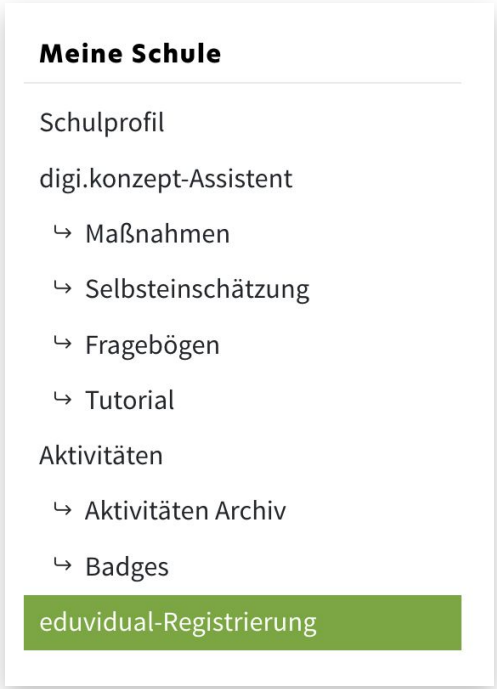
- Abenteuer Wiese
  Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen
- Alexander der Große
  Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen
- Animationsfilme mit iPad und Co
  Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren
- Arbeitswelt - Kinderarbeit
  Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren
- Audio
  Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren
- Augmented Reality
  Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren
- Austausch von Daten unterschiedlicher Datenträger
  Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren
- Austausch von Daten unterschiedlicher Datenträger
  Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen

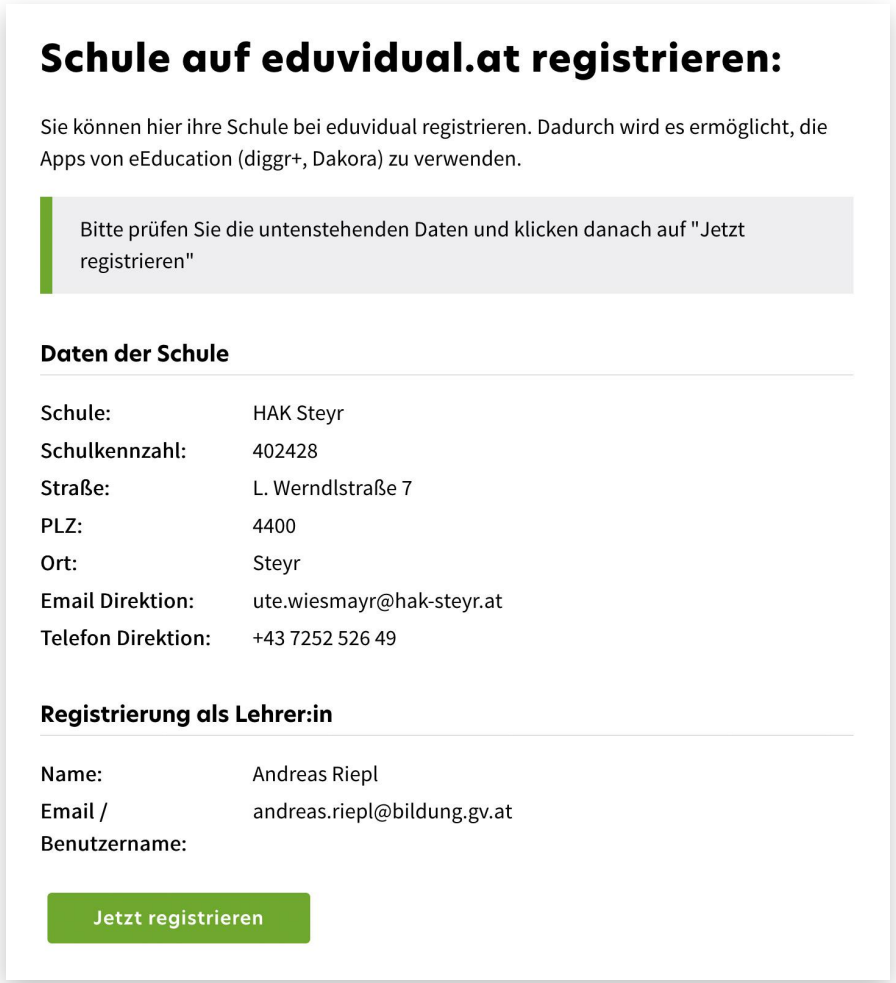
Neuer Eintrag


MS Schüler
ms.schueler (Schüler:in)
Meine Arbeitsmappe
Mein Kompetenzprofil
Einstellungen
Abmelden
Meine Arbeitsmappe
Einklappen
Kurs auswählen
Schuljahresübergreifend Ri epl Andreas Digitale Grund bildung
Alle
Aufgaben
Eigene Beiträge
Suchen
Aufgabe
Meine Lösung
Was siehst du? Was hast du gemacht?*
Mitschüler*in hinzufügen
Kommentare
Schreib ein Kommentar
Selbsteinschätzung:
Wie gut hast du die Aufgabe gelöst?
Wie gut warst du?
Selbsteinschätzung Kompetenzen
Kompetenz
Wie gut warst du?
Die Schülerinnen und Schüler können - (I) Datenmaterial nutzen, um Ursache-Wirkung-Beziehungen aufzuzeigen oder vorzuschlagen, Ergebnisse vorherzusagen oder eine Idee zu vermitteln.
Wie gut warst du?
Speichern
Abgeben
Programmieren
Neuer Eintrag


komet.eeducation.at
Kompetenzraster
KOMET
Kompetenzrastererfassungstool
publiziert
XML
Cron
EDUTHEK
eduthek.at
eeducation.at
eEducation
Kompetenzraster
eTapas
Filter
eduvidual.at
eTapas
erforderlich
Moodle Kompetenzen
Transfer
Exabis Kompetenzraster
EDUVIDUAL
DAKORA+
Diggr+
dakoraplus.eu
eeducation.at/diggr-plus
QR Code
MS Teams
Schule/Lehrkraft Registrierung

eEducation und eduvidual.at





GÜTESIEGEL LERN-APPS

ChatGPT/Prompt: Erstelle ein Bild zu eEducation mit Österreichbezug

eEducation

Danke!

Andreas Riepl

Leitung eEducation

Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung

die pädagogische
hochschule
oberösterreich