
Anregungen zur Erarbeitung eines Entwicklungsplans im Volksschulbereich

Medienbildung / Medienkompetenz / Digitalisierung

Diese Sammlung von Anregungen soll Volksschul-Teams bei Ihrer Arbeit am Entwicklungsplan unterstützen und inspirieren. Die Themen Medienbildung, Medienkompetenz und Digitalisierung produzieren unterschiedliche Assoziationen und je nachdem, wo die jeweilige Schule steht und was die jeweilige Schule für wichtig erachtet, folgen unterschiedliche Entwicklungswege mit unterschiedlichen Zielen und Maßnahmen in den SQA-Plänen.

Vieles wurde vom modellhaften Entwicklungsplan „Medienbildung“ für die Sekundarstufe I und II ([Mediamanual: Materialien](#)), der von der Redaktion [mediamanual.at](#) verfasst wurde, übernommen und von Eva Maria Deutsch für den Volksschulbereich adaptiert. Die Praxisbeispiele stammen aus Volksschulen des Netzwerkes „Gesunde Schule“ von Styria vitalis.

Wir wünschen eine gute Debatte, Fokussierung und Priorisierung an Ihrem Schulstandort! Und natürlich eine gelingende gemeinsame Umsetzung und Evaluierung Ihrer Weiterentwicklungsvorhaben!

Graz, Dezember 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Warum Medienbildung/Medienkompetenz?	3
2	Rückblick und Ist-Analyse	4
2.1	Beispiele für Rückblick und Ist-Analyse aus der Praxis von Schulen:	7
3	Mittel- und langfristige Ziele und Indikatoren	7
3.1	Weitere Beispiele für Zielbilder aus der Praxis von Schulen:	8
4	Ziele, Maßnahmen, Indikatoren und Evaluation für das jeweilige Schuljahr	9
4.1	Beispiele für Ziele aus der Praxis von Schulen:	9
4.2	Beispiele für Indikatoren aus der Praxis von Schulen:	12
4.3	Beispiele für Evaluation aus der Praxis von Schulen:	14
4.4	Beispiele für Maßnahmen aus der Praxis von Schulen:	15
5	Anhang	18
5.1	Quellen	18
5.2	Literaturtipps:	18

1 Warum Medienbildung/Medienkompetenz?

Medienbildung erfordert ein kulturelles, analytisches und kritisches Verständnis über die Arbeits- und Wirkungsweisen der Medien und ihrer Botschaften. Darüber hinaus umfasst Medienbildung kreative, gestalterische und technische Kompetenzen, die die Produktion und Distribution von eigenen Medienbotschaften ermöglichen. Medienbildung steht für kritisches Denken und faire Debattenkultur, für transparente Vereinbarungskultur, für Gestaltungskompetenz und Weltoffenheit.¹ Medienbildung ermöglicht Selbstwirksamkeitserfahrungen und kann helfen, den spürbaren gesellschaftlichen Wandel, den die neuen Kommunikationsmedien mit sich bringen, auf Augenhöhe, kreativ, lösungsorientiert und mit ein wenig Experimentierfreude zu bewältigen.²

¹ Vgl. „Modell für gelingende Medienbildung“:

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/medienerziehung/modell/index.php>

² Vgl. Grundsatzlerlass Medienerziehung:

<http://www.bmukk.gv.at/medienpool/5796/medienerziehung.pdf>

Was kann Medienbildung/Medienkompetenz/Digitalisierung an der Schule konkret bedeuten?

- technische und persönliche Ressourcen am Schulstandort: Abklären, welche Ressourcen haben wir bzw. brauchen wir, um das Thema gut umsetzen zu können? (z.B. ausreichend Hardware und Software, Internetleistung, technisches Know-How, Lernapps und –plattformen auswählen, ankaufen, Erfahrungen sammeln, Weiterbildungen machen etc.)
- Medienerziehung: Vermittlung von Wissen und Know How: Welche Inhalte wollen wir vermitteln und sind für uns wann sinnvoll?
 - **Methodenkompetenz**: Bedienung von Programmen und Plattformen am PC, Tablet, Handy...
 - **Medienkompetenz**: Kritisch-reflexive Nutzung von Medien erlernen, Umgang mit Gefahren und Chancen im Internet, Umgang mit Kettenbriefe, Cybermobbing, Datenschutz, Balance im Umgang mit Medien als Freizeitgestaltung...
 - **Mediendidaktik**: audiovisuelle Medien als Unterrichtsmittel, Lerninhalte aus dem Lehrplan mit digitalen Mitteln lehren - als Vertiefung zum analogen Lernen: über LernApps, Lernplattformen, Videos, ...
- Zielgruppen/Beteiligte: Wem wollen wir diese Inhalte vermitteln? Wer braucht was (SchülerInnen, Eltern, LehrerInnen etc.)? Für welche Altersstufen eignen sich welche Inhalte? Wer kann bei der Umsetzung unterstützen (Eltern, Gemeinde, LehrerInnen, ReferentInnen, ProjektanbieterInnen etc.)?
- Kommunikationskultur an der Schule: Vereinbarungen bezüglich Nutzung von Handy, Smartphone, Internet,...), Kommunikationstools mit Eltern generell, Kommunikationstools mit SchülerInnen und Eltern bei distance learning Phasen
- Schule und Öffentlichkeit: Schulwebsite, Medienprojekte,...

2 Rückblick und Ist-Analyse

Mögliche Herangehensweise zur Klärung der Ausgangssituation:

1. Was ist uns wichtig?

Ausgehend von einer Reflexion der Frage, was Medienbildung alles bedeuten kann, wird überlegt, welche Teilbereiche aus dem Großthema Medienbildung den Lehrerinnen und Lehrern für den Schulstandort am wichtigsten sind. Ergebnis sollte eine Auflistung der Punkte sein, die als besonders wichtig erachtet werden und über die weitgehend Konsens herrscht.

Uns ist wichtig, dass ...

Wir möchten gern ...

Beispiele für mögliche Aussagen:

- *Alle SchülerInnen sollen Kompetenzen erwerben, die ihnen einen medienkompetenten Umgang mit Handy, Tablet und Internet ermöglichen.*
- *Uns ist wichtig, dass alle SchülerInnen unserer Schule kritisches und kreatives Denken und Handeln (Analysieren, Verstehen, Bewerten, Problemlösen) lernen, um bewusster und wohlbegründet urteilen und handeln zu können.*
- *Uns ist wichtig, dass SchülerInnen einen balancierten Umgang mit Medien leben, dass sie wissen, wieviel und was ihnen gut tut.*
- *Wir wollen, dass Aspekte der Medienkompetenz in möglichst vielen Unterrichtsgegenständen berücksichtigt werden.*

2. Was von dem als wichtig Erachteten ist an unserer Schule bereits vorhanden?

Beispiele für mögliche Aussagen:

- *Wir haben eine Lehrerin im Team, die gerne und kompetent zu verschiedenen Lernapps recherchiert und die anderen KollegInnen zur Anwendung im Unterricht motiviert.*
- *Wir haben zwei sehr engagierte Lehrpersonen, die Medienbildung konsequent betreiben und denen es fallweise gelingt, Kolleg/innen zu gemeinsamen Medienprojekten zu motivieren.*
- *Wir haben eine moderne Website, in die sich Medienaktivitäten (der Schüler/innen) integrieren lassen, und einen kompetenten und hilfsbereiten Webmaster.*

3. Wo waren wir erfolgreich?

Hier werden Medienkompetenz-Aktivitäten gesammelt, die als erfolgreicher Impuls gewertet werden können.

Beispiele für mögliche Aktivitäten:

- *Die neu eingeführten Lernapps (xy) wurden von den Kindern sehr positiv aufgenommen.*
- *Ein Vortrag zum Thema „Kinder in digitalen Lebenswelten“ im Rahmen eines Elternabends stieß auf großes Interesse und war begleitet von regen Diskussionen.*
- Wie ist es dazu gekommen?
- Welche Impulse wurden dadurch gesetzt?
- Welche Auswirkungen haben diese Erfolge?
- Was lernen wir daraus?

4. In welchen Bereichen gibt es Veränderungsbedarf?

Beispiele:

- *Medienbildung wird nur von einem Teil unseres LehrerInnenteams umgesetzt. Manche KollegInnen räumen der Medienkompetenz (noch) keinen besonderen Stellenwert ein.*
- *Lerninhalte auch digital zu vermitteln, wird noch unsystematisch und vereinzelt umgesetzt. Es fehlt ein Konzept und der Austausch darüber, was wo Sinn macht.*
- *Die kritische bewusste Auseinandersetzung mit dem Mediengebrauch/-konsum kommt bei den Kindern noch etwas zu kurz.*
- Was könnten die Gründe für die aktuelle Situation sein?
- Welche Auswirkungen haben diese Schwachstellen?
- Welche Schlüsse ziehen wir aus den insgesamt gewonnenen Erkenntnissen?
- Wo sehen wir besondere Entwicklungschancen bzw. besonderen Entwicklungsbedarf?

Beispiele für mögliche Schlussfolgerungen:

- *Ängste von Lehrpersonen vor Medienbildungsarbeit durch den Aufbau von Kompetenzen abbauen. Entwicklungsbedarf: gezielte Fortbildungsangebote. Die Schule organisiert sich schulinterne Fortbildung oder achtet darauf, dass Lehrerinnen und Lehrer externe Fortbildungsangebote nützen.*
- *Ressourcen und Erfahrungen am Standort sichtbar, übersichtlicher und dadurch verfügbarer zu machen. Entwicklungsbedarf: gezielter Austausch zu vorhandenen Materialien und Erfahrungen, Konzept nach Schulstufen und Themenbereichen, gezielte Weiterbildung bei fehlenden aber sinnvollen Themenbereichen*

5. Beispiele für weitere Fragen, die bei der Ist-Analyse hilfreich sein könnten:

- Wie wird derzeit das Lernen und Lehren mit und über Medien in den Unterricht integriert? In welchen Fächern passiert wie häufig was?
- Gibt es an der Schule Angebote und/oder Programme, um Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler aktiv in die Öffentlichkeitsarbeit der Schule, in die schulische Medienarbeit und im IKT-Bereich einzubinden?

6. Beispiele für Fragen zu Daten und Ergebnissen externer Rückmeldungen:

- Gibt es Impulse von außen, die verstärkte Medienbildung nahelegen? Welche? Von wem?
- Gibt es Feedback zur Schulwebsite?
- Welche externen Daten gibt es sonst noch zu Medienbildung und zur Öffentlichkeitsarbeit der Schule?

7. Fragen zum Ressourceneinsatz:

- Welche Ressourcen können wir für Medienbildung einsetzen? (Material, Ausstattung, Budget, Zeit und Expertise von Lehrpersonen ...)
- Wie effektiv und effizient haben wir bisher diese Ressourcen eingesetzt?

2.1 Beispiele für Rückblick und Ist-Analyse aus der Praxis von Schulen:

- *Schon im vergangenen Schuljahr hat sich ein Teil des Lehrkörpers mit digitalen Kompetenzen in der VS beschäftigt. Spätestens während des Corona-Lockdowns hat sich auch der Rest des Kollegiums damit auseinandergesetzt. Diese neu gewonnenen Erfahrungen und positiven Effekte wollen wir ausbauen. Zudem wurden im vergangenen Schuljahr 8 Laptops (für jede Klasse ein Gerät) und 25 I-Pads angeschafft.*
- *In der Volksschule steht für den digitalen Bereich ein Computerraum zur Verfügung, in einigen Klassen gibt es einen PC, der für den Unterricht eingesetzt werden kann. Seit April 2020 gibt es zusätzlich 4 Laptops, die in den Klassen eingesetzt werden können und flexibel weitergegeben werden können. Für die LehrerInnen stehen 4 PCs im Konferenzzimmer zur Verfügung, die leider nicht für MS Teams ausgestattet sind. Für all diese Bereiche benötigen die Lehrpersonen private Geräte.*
- *Im vergangenen Schuljahr haben die zweiten und dritten Klassen an den Workshops „Safer Internet“ teilgenommen. Ein Elternabend und drei SCHILF-Veranstaltungen haben stattgefunden. Die SuS haben mit den iPads im Unterricht und auch im Distance Learning gearbeitet. Die Arbeit an den digi.komp 4 Beispielen hat eingeschränkt stattgefunden.*

Bei der 5. Schulkonferenz wurden die einzelnen Bereiche des Digitalen Kompetenzmodells (digi.komp) evaluiert. Es hat in allen 4 Bereichen (Informationstechnologie, Informatiksysteme, Anwendungen, Konzepte) einen Zuwachs gegeben.

Im aktuellen Schuljahr findet wieder die Unverbindliche Übung „Digitale Kompetenz“ statt.

Eine dritte und eine vierte Klasse nehmen an 6stündigen Workshops „Digital Story telling“ im November teil.

3 Mittel- und langfristige Ziele und Indikatoren

Beispiele für mögliche Ziele:

- *Es gibt im Lehrkörper ein klares Bild und einen weitgehenden Konsens darüber, was Medienbildung alles bedeuten kann, welches Medienhandeln, welches Wissen und Können angestrebt werden soll.*

Mögliche Indikatoren/Beispiele für die Evaluation:

- *Es gibt ein medienpädagogisches Konzept für die gesamte Schule. / Die Lehrkräfte beziehen sich in Diskussionen darauf; bei Elternabenden wird darauf hingewiesen.*
- *Medienbildung ist ein selbstverständlicher Tagesordnungspunkt in Konferenzen. / Medienbildung kommt im Protokoll vor; mindestens einmal pro Jahr werden Beschlüsse bzgl. Medienbildung gefasst und mindestens zweimal pro Jahr überprüft.*

3.1 Weitere Beispiele für Zielbilder aus der Praxis von Schulen:

- *Sichere Anwendung verschiedener digitaler Medien*
 - *Aneignen basaler Grundkenntnisse in allen Schulstufen*
 - *Sensibler Umgang mit Internet und digitalen Medien*
 - *Methodenkompetenz der Lehrerinnen entwickeln*
 - *e-Education Austria Netzwerkschule werden (oder: weiterführen)*
 - *Digitale Schul- und Unterrichtsentwicklung*
-
- *Digitale Kompetenzen und informatische Bildung sind in den österreichischen Lehrplänen ebenso wie in den Unterrichtsprinzipien verankert. Mit der Vorstellung von digi.komp wurde der Volksschule ein recht großer Brocken an zusätzlichem Unterrichtswissen zugeworfen, dessen Umsetzung definitiv wichtig ist (was sich speziell in der Corona-Zeit gezeigt hat), aber auch eine intensive Einplanung in das Unterrichtsgeschehen bedarf. Um für uns die wichtigsten Bereiche herauszufiltern, die wir in den Unterricht einbauen und in den Schulstufen aufbauen, ist es nötig zuerst einmal den notwendigen Bedarf herauszufinden um einen gemeinsamen Weg, der im Anschluss auch in den weiterführenden Schulen fortgeführt werden kann, herauszufinden. Und mit diesem Schritt werden wir im Schuljahr 2020/21 starten.*
-
- *Die SchülerInnen erweitern ihre Problemlösungskompetenz durch die Verwendung von BeeBots und BlueBots und setzen Forschungsprojekte mit den Lego Education WeDo 2.0 Boxen um und können diese mit Tablets bedienen. Unter Einsatz der vielseitigen Bauelemente und der Unterrichtsmaterialien erarbeiten die Klassen haptisch Modelllösungen mit lebensechten Anwendungsbezug. Naturwissenschaftliche, biologische und technische Themen des aktuellen Lehrplans werden dadurch lebendig und für jeden leicht zu begreifen. Sie können ihre Forschungsergebnisse digital dokumentieren und präsentieren. Die LehrerInnen verfügen über ausreichend digitale Kompetenz, um mit den SchülerInnen mit den vorhandenen digitalen Lehrmitteln zu arbeiten. Sie kennen kindgerechte Apps, die kompetenzorientiert in unterschiedlichen Gegenständen eingesetzt werden können und die es erlauben, Forschungsergebnisse digital zu dokumentieren. Sie können mit einem ausgewählten Filesharing-Dienst arbeiten und teilen so Dokumente mit dem Team. Sie wissen, was es braucht, um eEducation Expert+Schule zu werden. Die Schulgemeinschaft unterstützt die Schule bei der Verbesserung der Infrastruktur, um die digitale Grundbildung bestmöglich anbieten zu können.*
 - *Erweiterung der Medienkompetenz des Teams im Bereich Coding*
 - *SuS arbeiten mit den digi.komp4 Beispielen*
 - *SuS erwerben ein erstes Verständnis für die Funktionsweise digitaler Geräte*
 - *Weitere Anbahnung eines sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Medien von allen Schulpartnern*
-
- *Unser langfristiges Ziel ist die Schärfung des Bewusstseins im Umgang mit neuen Medien (Internet, Apps, Lernspiele,...), das Lehrpersonal zu sensibilisieren und ein gemeinsames Verständnis für die Vorteile und Risiken der digitalen Medien zu schaffen. Wir wollen altersgemessene Applikationen und Programme in den Schulalltag integrieren und Transparenz in Richtung Elternhaus schaffen. Weiters wollen wir die Medienkompetenz der Eltern/Erziehungsberechtigten steigern.*

- *Lehrerinnen erwerben Kompetenzen, um Schüler*innen zum Umgang mit digitalen Plattformen zu befähigen.*
- *Lehrerinnen und Schüler*innen nützen den aktualisierten Stand der neu beschafften Hard- und Software.*
- *Lehrerinnen und Schüler*innen arbeiten mit einer Auswahl der praktikabelsten Lerntools im Unterricht.*

4 Ziele, Maßnahmen, Indikatoren und Evaluation für das jeweilige Schuljahr

4.1 Beispiele für Ziele aus der Praxis von Schulen:

SchülerInnen:

- *SchülerInnen sind in ihrer Medienkompetenz gestärkt, d.h. sie lernen einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien, kennen das Potential aber auch die Gefahren, (wissen, dass es Gefahren gibt und können sie trotzdem lustvoll nutzen, erkennen, wenn etwas nicht gut für sie ist und wissen was sie tun sollen, wo sie Hilfe holen können).*
- *Selbstständiger und verantwortungsvoller Umgang mit den neuen Medien in der Schule und im sozialen Umfeld der SchülerInnen: Jede/r Schüler/in erkennt, dass mit digitalen Medien verantwortungsbewusst umgegangen werden muss.*
- *Mit den Kindern sollen Alternativen erarbeitet werden: Was kann ich in der Freizeit sonst noch tun?*
- *SchülerInnen sind in ihrem bewussten Umgang mit Medien gestärkt, das bedeutet*
 - *Sie treffen ihre Auswahl bewusst*
 - *Sie haben Mut zum Ausschalten*
 - *Sie kennen und entwickeln Alternativen*
- *Den SchülerInnen sind Alternativen zum Internet/Fernsehen wieder bewusster. Sie haben einige von diesen erfahren sowie auch ausprobiert und können so in Zukunft auf einen „Pool“ von Alternativen zurückgreifen.*
- *SchülerInnen sind in ihrer Methodenkompetenz gestärkt.*
- *Aneignen basaler digitaler Kompetenzen in allen Schulstufen: Jede/r Schüler/in arbeitet mit digitalen Medien im Unterricht*
- *Arbeit an digi.check*
- *Die SchülerInnen erweitern ihre digitale Kompetenz durch den Einsatz unterschiedlicher Lehrmittel und dokumentieren diese digital.*

- *Die digitalen Kompetenzen der SuS der 2.-4. Schulstufen im Bereich Coding werden aufgebaut*

Eltern:

- *Das Bewusstsein der Eltern in Bezug auf ihre Verantwortung in der Medienerziehung ist geschärft.*
- *Eltern sind für ihre Verantwortungsrolle sensibilisiert, das bedeutet*
 - *Sie wissen, welche Programme ihre Kinder schauen und beurteilen die Qualität*
 - *Sie arbeiten das Erfahrene mit ihren Kindern auf*
 - *Sie unterstützen Alternativen zum Medienkonsum*
- *Eltern verstehen die online-Lebenswelt der Kinder, sind sich ihrer Vorbildwirkung und ihrer Verantwortung bewusst, erkennen, dass der Bedarf darüber zu sprechen früher als gedacht angebracht ist und stärken ihren eigenen Umgang mit Medien.*
- *Eltern sollen verstehen, wie Kinder Gewalt durch Medienkonsum lernen und welche Auswirkungen Medienkonsum auf Kinder hat.*
- *Eltern soll bewusst werden, welches Lernfeld (für Gewalt) für Kinder durch Medienkonsum eröffnet wird und welche Verantwortung sie als Eltern dafür tragen. („Fernsehen/Internet soll nicht als Beruhigungsmittel eingesetzt werden!“)*
- *Weiters sollen gemeinsame Strategien (was wird erlaubt, was nicht) im Klassenelternkreis erarbeitet werden.*
- *Auch mit den Eltern soll an Alternativen zum Medienkonsum gearbeitet werden. Vor allem soll auch die familienübergreifende Zusammenarbeit in der Freizeit angeregt werden (z.B. abwechselnde Verantwortung für Spieltreffen).*
- *Das Bewusstsein der Eltern ist gestärkt, dass Bildschirmkonsum kritisch betrachtet werden muss. Es werden ihnen Tipps und Anregungen für einen verantwortungsvollen Bildschirmkonsum gegeben.*
- *Mit Eltern und SchülerInnen ist der Umgang mit Handy und Co an der Schule geklärt und vereinbart.*
- *SchoolFox wird als digitales Elternheft eingeführt und als digitales Kommunikationsmittel, um auch Klassenforen und Schulforum digital abzuhalten*

LehrerInnen, Infrastruktur, Öffentlichkeit:

- *LehrerInnen erweitern ihre eigenen Grundkompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und lernen Methoden kennen, um Medienkompetenz in Zukunft in den Unterricht einbauen zu können.*
- *Lehrerinnen sind in ihrer Medien- und Methodenkompetenz gestärkt, d.h. sie kennen Methoden und Unterrichtsbausteine, um das Thema aufzugreifen bzw. aktiv regelmäßig zu implementieren. Sie kennen die aktuelle digitale Welt und wissen, wie sie die Kinder gut begleiten können, z.B. angstmachende Kettenbriefe.*
- *LehrerInnen können angstbesetzte Inhalte mit Kindern besprechen und haben lösungsorientierte Möglichkeiten sensibel auf die Sorgen der Kinder zu reagieren.*
- *Lehrerinnen haben*
 - *Klarheit über den Anteil ihrer Lehrerinnenrolle in der Entwicklung von Medienkompetenz und*
 - *wissen was sie als Lehrerinnen dazu beitragen können.*
- *LehrerInnen kennen didaktische Möglichkeiten, wie sie kritisches Denken und Handeln sowie gewaltfreie Kommunikation bei ihren SchülerInnen fördern können, und wenden diese auch an.*
- *Die KlassenlehrerInnen erweitern ihre digitale Kompetenz in der eigenen Arbeit.*
- *Verwendung digitaler Programme während des Unterrichts: Antolin, Anton-App, Lernmax*
- *Die Schulwebseite hat laufend aktuelle Inhalte.*
- *Anschaffung von iPads in Klassenstärke*
- *Anschaffung von weiteren digitalen Medien und Lernapps*
- *Die Infrastruktur der Schule für die digitale Grundbildung soll erweitert werden.*
- *Das LehrerInnen-Team weiß, was es für das Erreichen des eEducation Expert+Status braucht.*
- *Erweitern der digitalen Kompetenzen des Schulteams im Bereich Coding*
- *Den sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien von allen Schulpartnern weiter vertiefen.*
- *Offene und transparente Kommunikationskultur an der Schule durch die Homepage ist weiterentwickelt*
- *Digitalisierung der Schulbibliothek*

4.2 Beispiele für Indikatoren aus der Praxis von Schulen:

- *SchülerInnen verstehen, was das Internet ist und kann.*
- *SchülerInnen kennen und verstehen die 3 wichtigsten Regeln und können diese auch anwenden:*
 1. *Persönliche Daten schützen: Persönliches geheim-halten. Welche persönlichen Daten haben im Internet nichts verloren und warum? (sorgfältiger Umgang mit Fotos, Adressen, Namen, Passwörter, Privatsphäre...)*
 2. *Nicht alles im Internet ist wahr (z.B. Kettenbrief-Drohungen, „Figur Momo“, Videos auf Youtube, fake-Profile, fake-news, ...): Wie kann ich Wissen/Informationen erkennen und hinterfragen?*
 3. *Das Internet vergisst nichts: nicht löschar, Persönlichkeitsrechte (z.B. Fotos), Urheberrechte, Dimensionen verstehen lernen*
- *SchülerInnen wissen, wohin sie sich wenden können, wenn sie Angstvolles oder Beunruhigendes im Internet erfahren.*
- *Pass von digikomp4*
- *Eigenständigkeit der Kinder beim Arbeiten mit den Lern-Tools. Auswertungsergebnisse*
- *Lehrer/innen sind soweit mit Apps vertraut, dass sie Kindern die nötigen Fähigkeiten vermitteln können, dass diese selbstständig mit i-Pads zu verschiedenen Themen arbeiten können.*
- *Die SchülerInnen setzen Projekte mit den Lego Boxen, BeeBots und BlueBots um. Sie dokumentieren ihre Projekte digital. Eine Evaluierung im Team hat stattgefunden.*
- *SuS kennen BeeBots und Lego WeDo Materialien. Kinder haben ein erstes Verständnis für die Funktionsweise digitaler Geräte entwickelt.*
- *SuS wenden kindgerechte Apps an
SuS verwenden kindgerechte Webseiten
SuS arbeiten mit digi.komp4 Beispielen*
- *Die KlassenlehrerInnen können digitale Unterrichtsmaterialien einsetzen. Sie können Apps kompetenzorientiert im Unterricht einsetzen. Sie arbeiten online an Dokumenten.*
- *Unterrichtsmaterialien zur Medienkompetenz sind am Schulstandort vorhanden, erweitert und im Team reflektiert.*
- *Medienkompetenz fließt fächerübergreifend in den Alltag ein.*

- Aktuelle digitale „Aufreger“ werden im Unterricht thematisiert (vor allem, wenn von den Kindern eingebracht).
- Die eigene Sicherheit im Umgang mit Vorkommnissen ist gestiegen.
- Anwendung der elektronischen Hilfsmittel und Sichtbarkeit in den Planungen
- Digitale Medien werden im Unterricht zur Erarbeitung, Festigung und Üben des Unterrichtsstoffes in der gesamten Schule verwendet.
- Ein „Übersichtsplan“ für digitale Kompetenzen für jede Schulstufe ist ausgearbeitet und den Lehrerinnen bekannt.
- Teilnahme an der Fortbildungsreihe
- Das Team kennt die notwendigen Maßnahmen zur Erreichung des Expert+Status.
- Systematisches Einsetzen digitaler Medien im Unterricht.
Steuern von BeeBots und Lego WeDo Modellen
- Wissens- und Erkenntniserwerb der Lehrerinnen
Konkrete Anwendung
- Es gibt ein medienpädagogisches Konzept für die gesamte Schule. Die LehrerInnen beziehen sich in Diskussion darauf. Bei Elternabenden wird darauf hingewiesen.
- Medienbildung ist im Jahresplan verankert.
- Medienbildung ist ein selbstverständlicher Tagesordnungspunkt in Konferenzen. Medienbildung kommt im Protokoll vor. Mindestens einmal pro Jahr werden Beschlüsse bzgl. Medienbildung gefasst.
- Für Konflikte im Kontext (Cyber-)Mobbing gibt es schulinterne Lösungswege. Das vereinbarte schulinterne Prozedere wird wahrgenommen. Mobbing-Opfer sagen: „Wir fanden in der Schule hilfreiche Unterstützung.“
- Die Infrastruktur wurde erweitert.
- Philosophieren und Debattieren ist Teil der Schulkultur.
- Ein größerer Anteil der Eltern nehmen am Elternabend teil.
- Eltern kennen Chancen und Gefahren der digitalen Welt und wissen, wie sie ihre Kinder darin begleiten sollten.
- Anmeldung aller Eltern bei SchoolFox
- Die Schulwebseite informiert aktuell über das schulische Geschehen und ermöglicht die Kommunikation mit allen Interessierten.
- Es gibt positives Feedback zur Schulwebseite.
- Schulausschuss, Finanzierungsplan, Schulbudget

4.3 Beispiele für Evaluation aus der Praxis von Schulen:

- *Quiz oder Gespräche/Reflexionen mit Kindern*
- *für abgeschlossene Bereiche gibt es einen Sticker im Pass (digikom4)*
- *Ergebnisse digi.check 4*
- *Präsentation der Projekte mit Hilfe von Tablets*
- *Lernfortschrittsdokumentation der eingesetzten Lernsoftware*
- *Alle Schulkinder beherrschen die ihrer Schulstufe entsprechenden digitalen Kompetenzen*
- *Systematische Beobachtung/Aufzeichnungen der LehrerInnen*
- *Auswertung der SchülerInnenarbeiten*
- *Feedback der LP, Feedback der SuS*
- *Planen und durchführen digitaler Unterrichtseinheiten*
- *Maßnahmenplan*
- *Einsatz von BeeBots und Lego WeDo Modellen im eigenen Unterricht*
- *Einsatz von 12 Bee Bots; Einsatz von 6 Lego WeDo Baukästen; Digi.komp4 Beispiele*
- *Protokollierung der Tableteinsätze*
- *Statistik zum Einsatz des „Filsharing tools“*
- *Analysegespräche und Weitervermittlung der Arbeitsergebnisse im Team*
- *Protokoll der Teamreflexion*
- *Sichtung Materialienkasten*
- *Erfahrungsaustausch im Team*
- *Protokoll der Evaluierung*
- *Anzahl der Teilnahme am Elternabend*
- *Gespräche mit den Eltern*
- *Rechnungen über die Anschaffung der digitalen Medien*
- *Teilnahmeliste der Fortbildungen*
- *PH - online FB*

4.4 Beispiele für Maßnahmen aus der Praxis von Schulen:

- *Lernbedarf feststellen: Alle Schulstufenteams haben die Digicomp 4 ausgedruckt bekommen und markieren, was bereits im Unterricht umgesetzt wird. Wir geben diese Listen an unsere MS weiter. Die dortigen Lehrpersonen schauen sich dies durch und geben uns Rückmeldung, was für sie in der weiterführenden Schule noch wichtig wäre. Wir schauen uns dies in Schulstufenteams an und besprechen die „Wünsche/Vorschläge“.*
- *Workshops mit SchülerInnen mit saferinternet-ExpertInnen*
- *durch Arbeit mit den I pads folgende Grundkenntnisse aneignen: richtige Nutzung des Gerätes und dessen Anwendungen (Dokumente, Präs., Plattformen,...)*
- *I pads in Klassen als Differenzierungsangebot vermehrt einsetzen: Anton, Lernapps*
- *Einsatzplan der 23 iPads für alle Klassen und Festlegung von 2 IT Verantwortlichen*
- *mit Hilfe von I pads kleine Projektpräsentationen durchführen können*
- *Arbeiten am PC: Integrativer Einsatz digitaler Lernmedien (Antolin, Apps, Arbeitsblätter zu digi.check 4 ...)*
- *Förderung des selbstbestimmten Lernens durch Nutzen der Lernplattformen: Anton-App, Lernmax, Schlaumeier, Einmaleins App...*
- *Individuelle Leseaufträge stellen, die mit Antolin beantwortet werden müssen; Im Zuge des Wochenplans Aufträge in der Anton-App pinnen; Im Zuge des Wochenplans Aufträge bei Lernmax einbauen*
- *Kurzfilme zu SU-Themen übers I-Pad anschauen; Aufträge bei Antolin und Anton erfüllen; Lernmax am Laptop verwenden; Arbeiten mit den QR-Codes bei den Leseheften; Arbeiten mit den QR-Codes bei DaZ; Arbeitsmappen mit QR-Codes (z.B. Lehrermarktplatz), Downloads*
- *Recherche über Kosten und Anwendung unterschiedlicher Lernsoftware. Schaffen eines Pools bewährter und praktikabler Anwendungssoftware*
- *Erstellung einer App Übersicht: Auf den Schultablets werden unterschiedliche Lernapps angekauft und installiert. Eine Übersicht mit einer Kurzbeschreibung inkl. Einsatzgebiet wird erstellt.*
- *Einschulung in Apps: In einer gemeinsamen Besprechung werden die einzelnen Apps vorgestellt und selbst ausprobiert. Der Einsatz der Apps im Unterricht wird mitprotokolliert.*
- *Erfahrungen, Arbeitsweisen über Apps werden ausgetauscht*
- *Auswahl und Vorstellung eines „Filesharing tools“: Ein vorab definiertes „Filesharing tool“ wird ausgewählt und im Kollegium vorgestellt und gemeinsam erprobt.*
- *die Unverbindliche Übung „PC fit“ wird optimiert umgesetzt (Ziele für die Einheiten sind definiert)*

- *Es wird begonnen, Unterrichtseinheiten und Elternabende über MS Teams und Schoolfox zu gestalten und abzuhalten, damit Kinder und Eltern sich langsam daran gewöhnen*
- *Eltern-Informationsabend mit ExpertIn*
- *LehrerInnen-Fortbildung und Projektnachbesprechung mit saferinternet-ExpertInnen*
- *SCHILF: Medienfit in der VS*
- *Zwei Schilf Veranstaltungen: „Coding in der VS- Vom Spielen zum Forschen“*
- *Fortbildung zur Kommunikationsplattform skooly wird als SchÜLF organisiert*
- *Geräte und Materialien kennen lernen, die zur Einführung von Coding und Robotik für die SuS dienen. Kompetenzen zum Steuern von BeeBots und LegoWeDo Modellen erwerben. Planen von einfachsten Lernszenarien mit BeeBots und Lego WeDo für die eigene Klasse.*
- *Vertiefende Arbeit mit den SchülerInnen im Unterricht mit weiteren Materialien aus der GET-Box und von saferinternet.at (z.B. Fernsehkonsum 1-2 Wochen lang hinterfragen; oder generell Medientagebuch)*
- *Eine „Nachmikiste“ wird gefüllt und ein Konzept der Weitergabe zwischen Kindern mit den Eltern erarbeitet. Diese Kiste ist gefüllt mit diversen Beschäftigungsmaterialien (z.B. Spiele, Bastelutensilien, Rätsel, ...), die als Alternativen zum Medienkonsum gedacht sind.*
- *Umsetzung des ZIS-Projektes mit der 4. Klasse*
- *Orientierung und Meinungsbildung im LehrerInnen-Team bezüglich digitalisierter Unterricht: Whiteboard, Tablets, Lernspiele*
- *Einführung von schoolfox für alle Klassen*
- *Einladung aller Eltern mit den Einladungs-codes für Schoolfox, Hilfe bei der Installation der Schoolfox-App*
- *Einheitliche Kommunikationsplattform: Die Lehrpersonen erarbeiten miteinander den Umgang mit Schoolfox als Kommunikationsplattform zur Übermittlung von Lernmaterial und als Möglichkeit mit den Kindern in Videokonferenzen in Kontakt zu treten bzw. zur Vermittlung von neuem Lehrstoff. Auch die Kommunikation der Lehrpersonen untereinander und mit der Leiterin soll im Falle eines Lockdowns auf dieser Basis funktionieren können. Diese Plattform wird auch von der Leiterin genutzt werden, um Informationen an die Eltern zu vermitteln.*
- *Reflexion zu Schoolfox (mit vorhergehender Sammlung von Vor- und Nachteilen während der Probephase)*
- *Schulausschusssitzung*
- *Budgetplanung*
- *Anschaffung eines Beamers für den Computerraum sowie Umbau des Computerraumes: Einholung Anbot, Budgetgespräche mit Gemeinde, Anschaffung Beamer inkl. Montage, Umstellung der Tische für einen Unterricht auf den Beamer ausgerichtet*

- *WLAN-Ausbau im gesamten Schulhaus: Einholung Anbot, Budgetgespräche mit Gemeinde, Umsetzungsplan*
- *Anschaffung eines interaktiven Boards*
- *Schulzentrums-Treffen zum Thema „Notwendige Fertigkeiten für digitalisierten Unterricht“ im Übergang von VS zu MS und anschließend: Festlegung der Grundkenntnisse (im VS-Team), die wir erreichen wollen*
- *Erstellung eines digitalen Konzeptes: Ein digitales Konzept für den Einsatz der BeeBots und BlueBots in den 1. und 2. Klassen wird erstellt. Ein digitales Konzept für den Einsatz der Lego Boxen für die 3. und 4. Klassen wird erstellt. Ein App zur digitalen Dokumentation wird ausgewählt und als Pilotphase in der GS II eingesetzt.*
- *Erstellung eines Maßnahmenplans: Die Steuergruppe erarbeitet Punkte und Maßnahmen, die es braucht, um den Expert+Status zu erreichen und haltet die Ergebnisse in einem Maßnahmenplan fest. Sie stellt diesen dem gesamten Schulteam vor und definiert gemeinsam die nächsten notwendigen Schritte. Ergebnisse daraus fließen in den EP im kommenden Schuljahr ein.*
- *SuS lernen kreativ und spielerisch die Geräte kennen. SuS erwerben spielerisch Problemlösungskompetenzen. SuS erstellen einfache Handlungsanweisungen zum Steuern von BeeBots. Lego WeDo Modelle werden aus Bausätzen gebaut und beweglich gemacht – gesteuert. Aus den vier Bereichen (Informationstechnologie, Informatiksysteme, Anwendungen, Informatikkonzepte) werden einzelne Beispiele bearbeitet.*
- *Aktualisierung der Daten auf der Homepage zu Schulbeginn und anlassbezogene Aktualisierung der Informationen im Laufe des Schuljahres*

5 Anhang

5.1 Quellen

in Anlehnung an den modellhaften Entwicklungsplan „Medienbildung“ für die Sekundarstufe I und II: [Entwicklungsplan Medienbildung 2014 11 n.pdf \(mediamannual.at\)](#); adaptiert von Eva Maria Deutsch, in Zusammenarbeit mit Schulen aus dem Netzwerk „Gesunde Schule“ (Styria vitalis), im Dezember 2020

5.2 Literaturtipps:

21 Kompetenzen zur Medienbildung sind hier ausführlich formuliert und dienen als gutes Sammelwerk für Indikatoren:

[21 Kompetenzen zur Medienbildung - Modell für gelingende Medienbildung \(mediamannual.at\)](#)

Kompetenzlandkarte zur Medienbildung: https://www.bmbwf.gv.at/dam/jcr:2cebe2a7-2732-4b86-9548-c739f2247499/medien_kl_25724.pdf

Arbeitsheft: Ich und Medien – Medienkompetenz in der Primarstufe

Sollten Sie Interesse haben, das Aufgabenheft mit Ihren Schülerinnen und Schülern in der Primarstufe zu erproben, schreiben Sie bitte eine E-Mail an mediamannual. Diese senden Ihnen gerne ein Ansichtsexemplar zu. Nur für Lehrpersonen an österreichischen Schulen möglich!

<https://www.mediannual.at/materialien>



Unterrichtsmaterialien zur Stärkung von Medienkompetenz (Gesundheitskompetenz):

15 Unterrichtseinheiten, philosophischer Einstieg ins Thema Medien, Elternbrief, PädagogInneninformation und vertiefende Anregungen

[GET-Materialbox für die Volksschule - Styria vitalis](#)

Unterrichtsmaterialien, Anregungen und Projekte von saferinternet.at:

[Startseite - saferinternet.at](#)

Buchempfehlung:

Eigentlich für Eltern geschrieben, aber auch von PädagogInnen sehr geschätzt und empfohlen: [Die Generation Digital – Lukas Wagner \(lukas-wagner.at\)](#)



Was ist eine gute digitale Gesellschaft?

Ursula Maier-Rabler, Kommunikationswissenschaftlerin der Uni Salzburg am Online-Kongress der Innovationsstiftung für Bildung, Vortrag 26 min, "Wie gelingt eine krisenresiliente Gesellschaft im Zeitalter der Digitalisierung?":

[Online-Kongress "Lernen in und aus der Krise" | Innovationsstiftung für Bildung \(innovationsstiftung-bildung.at\)](#)