



Curriculum
Hochschullehrgang
Lehrer/in für Digitale Grundbildung
(30 ECTS-Anrechnungspunkte)
Studienkennzahl 720 714

Version 1.1
Dezember 2019

1 Allgemeines

1.1 Inhalt

1	Allgemeines	1
1.1	Inhalt	1
1.2	Zuordnung	2
1.3	Datum der Erlassung durch das Hochschulkollegium	2
1.4	Datum der Genehmigung durch das Rektorat	2
1.5	Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs	2
2	Qualifikationsprofil	2
2.1	Zielsetzung des Studiums	2
2.2	Qualifikationen / Ausbildungsziele.....	3
2.3	Bedarf (Employability).....	3
2.4	Lehr-Lern-Beurteilungskonzept.....	3
2.5	Erwartete Lernergebnisse/Kompetenzen	4
3	Kompetenzkatalog.....	5
4	Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen.....	6
5	Reihungskriterien	7
6	Modulübersicht	7
7	Modulbeschreibungen	9
7.1	Modul 1	9
7.2	Modul 2	10
7.3	Modul 3	11
7.4	Modul 4	12
7.5	Modul 5	13
7.6	Modul 6	14
8	Prüfungsordnung.....	15
9	Inkrafttreten und allfällige Übergangsbestimmungen	15

1.2 Zuordnung

Der Hochschullehrgang ist dem öffentlich-rechtlichen Bereich zugeordnet.

1.3 Datum der Erlassung durch das Hochschulkollegium

Die Einreichversion des Curriculums in der Version 1.0 wurde am 07.01.2020 erlassen.

1.4 Datum der Genehmigung durch das Rektorat

Das Curriculum in der Version 1.0 wurde am 07.01.2020 durch das Rektorat genehmigt.

1.5 Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs

Der Hochschullehrgang besteht aus 6 Modulen und weist eine Workload von 30 ECTS-AP bei einer Mindeststudiendauer von 4 Semestern auf. Die gemäß § 39 (6) HG 2005 festgelegte Höchststudiendauer beträgt 8 Semester.

2 Qualifikationsprofil

2.1 Zielsetzung des Studiums

Der Hochschullehrgang soll die Studierenden für den Unterricht des Faches *Digitale Grundbildung* qualifizieren. Dabei zielt die inhaltliche Ausrichtung des Hochschullehrganges auf die Aspekte der Bildung *mit* digitalen Medien, der Bildung *über* digitale Medien, der Bildung *trotz* digitaler Medien und der Bildung *gesteuert durch* digitale Medien ab. Die Strukturierung der Module und der Lehrveranstaltungen des Hochschullehrganges orientiert sich an den Anforderungen, die sich für Lehrende aus dem Lehrplan für Digitale Grundbildung in der Sekundarstufe I ergeben¹. Dementsprechend werden bei den Inhalten und Aufgabenstellungen sowohl die technologische Perspektive, die gesellschaftlich-kulturelle Perspektive wie auch die anwendungsbezogene Perspektive der Bildung in einer digital vernetzten Welt gleichermaßen berücksichtigt.²

Das Studienangebot beachtet folgende Aspekte als durchgehende Prinzipien:

Design for All: Die Studierenden lernen die Chancen durch *digitale Medien für alle* kennen. Bedürfnisse für Menschen mit speziellen Begabungen aber auch speziellen Bedürfnissen werden bei den verschiedenen Themenbereichen berücksichtigt. Durch adäquate Aufbereitung der Informationen werden - aufgrund von Beeinträchtigungen, Alter oder Krankheit - verschlossene Kommunikationskanäle überbrückt und Information weitgehend barrierefrei zugänglich gemacht.

Nachhaltigkeit: Fragen der nachhaltigen Ressourcennutzung bei der Arbeit mit digitalen Medien werden in den Lehrveranstaltungen thematisiert und sind Teil des Lehrgangskonzeptes.

¹ BGBl. II Nr. 71/2018. <https://www.ris.bka.gv.at/eli/bgbl/II/2018/71/20180419>

² Gesellschaft für Informatik. (2016). Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digitalen vernetzten Welt.

Open Educational Resources (OER): Mit der Nutzung digitaler Medien kann auf unterschiedliche Lehr- und Lernmaterialien zurückgegriffen werden. Im Hochschullehrgang wird auf die Möglichkeiten, die sich durch die Nutzung von online frei verfügbaren Materialien (OER) ergeben, erprobt. In den einzelnen Lehrveranstaltungen werden bevorzugt OER-Materialien verwendet und im Hochschullehrgang erzeugte Materialien unter eine entsprechende Lizenz gestellt.

Change Management: Auch wenn der Hochschullehrgang abgeschlossen ist, so muss das Unterrichten von Digitaler Grundbildung als andauernder Lernprozess ohne definierten Endzustand verstanden werden. Das individuelle Wissen und Handeln muss aufgrund der rasch fortschreitenden Entwicklungen immer wieder neu geplant und erworben bzw. adaptiert werden. Mit dem im Hochschullehrgang erstellten E-Portfolio soll ein wesentlicher Beitrag zur Entwicklung einer diesbezüglichen Strategie geleistet werden. Es braucht dazu aber auch die Bereitschaft zur Wissenskooperation, die in diesem Studienangebot immer wieder gefordert und gefördert wird und zu einer andauernden, motivierten Grundhaltung in Bezug auf das eigene Lernen führen soll.

2.2 Qualifikationen / Ausbildungsziele

Der Hochschullehrgang wendet sich an Lehrerinnen und Lehrer aller Schultypen. Sie sollen nach Absolvierung dieses Hochschullehrgangs die Fähigkeit besitzen, digitale Medien zielgerichtet im Unterricht einsetzen zu können und die Kompetenz der Schüler/innen im Umgang und in der reflektierten Auseinandersetzung mit digitalen Medien erhöhen. Auf Grundlage von einschlägigen erziehungs- und sozialwissenschaftlichen Analysetechniken ist ein Ausbildungsziel der Erwerb bildungswissenschaftlicher Handlungskompetenz unter Berücksichtigung von Bildungs- und Informationstechnologien und der Fähigkeit, Schulentwicklungsprozesse zu digitalem Lehren und Lernen zu initiieren und zu begleiten.

2.3 Bedarf (Employability)

Der Bedarf an dem Hochschullehrgang Digitale Grundbildung ergibt sich aus der Einführung des Gegenstandes *Digitale Grundbildung* in der Sekundarstufe I, der Implementierung der Nutzung digitaler Medien in allen Fächern im Zuge der Weiterentwicklung der Lehrpläne im Rahmen des Pädagogischen Pakets des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2018)³ und des Masterplans Digitalisierung des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2019)⁴. Darüber hinaus ist das digitale Lehren und Lernen ein zentrales Thema der Schulentwicklung. Die Absolventinnen und Absolventen sollen Unterrichtsentwicklung, Personalentwicklung sowie Organisationsentwicklung als Teilaspekte der Schulentwicklung in Bezug auf die digitale Transformation professionell begleiten können.

2.4 Lehr-Lern-Beurteilungskonzept

Der Hochschullehrgang besteht aus 6 Modulen. Während die Phasen des nicht-betreuten Selbststudiums das eigenverantwortliche Auseinandersetzen mit den Lerninhalten erfordern, lernen die Teilnehmer/innen in den Präsenzphasen und in den Onlinephasen die Fachinhalte in Theorie und Praxis kennen und entwickeln die Kompetenz, diese anzuwenden und zu vermitteln. In den Phasen des

³ Pädagogik-Paket, <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/pp.html>

⁴ Masterplan für die Digitalisierung im Bildungswesen, <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi.html>

Selbststudiums sind Aufgabenstellungen wie z.B. vorbereitendes Literaturstudium, eigenständige Informationssammlung, Übungsaufgaben, Erstellung von Unterrichtsmaterialien etc. vorgesehen.

E-Learning als die Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien für Lehr- und Lernprozesse findet sowohl in den Präsenzphasen als auch in den Onlinephasen und im Selbststudium statt⁵.

Learning Community: Der gesamte Hochschullehrgang wird vom Lehrgangsteam kontinuierlich begleitet und weist eine inhaltlich-didaktische Verschränkung der Lehrveranstaltungen auf, sodass gemeinsame Reflexionsräume für Lernende und Lehrende ermöglicht werden.

Im Präsenzstudium (Seminare und Arbeitsgemeinschaften) werden der Input durch reflektierten Transfer in die konkrete professionelle Erfahrungswelt der Teilnehmer/innen kontextualisiert und die individuell zu erwerbenden Kompetenzen identifiziert. Durch differenzierte Angebote werden diese von den Vortragenden sowie Teilnehmerinnen und Teilnehmern in einem gemeinsamen Prozess konstruiert und personalisiert (Kompetenzerwerbsprofil). Während der Präsenzphasen werden Erfahrungsräume eröffnet, in denen sich die Teilnehmer/innen unmittelbar als anwendungskompetent erleben und die Fähigkeit erwerben, Kompetenzen im Fachbereich zu demonstrieren und zu erweitern.

Die Onlinephasen in Lehrveranstaltungen werden über Webkonferenzplattformen, Lernplattformen und E-Portfolio-Systeme abgewickelt. Diese Phasen bestehen aus synchronen und asynchronen Elementen. Für das Selbststudium erhalten die Teilnehmer/innen weitere reflexions- und forschungsorientierte Impulse für ein vertiefendes Literaturstudium.

Die Gesamtstruktur der Lehrveranstaltungen entspricht somit einem Blended Learning Konzept mit Selbststudium. Die Semesterwochenstunden werden zu 57 % in Präsenzphasen stattfinden, und die restlichen 43 % werden als Fernstudium in Form von Onlinephasen abgehalten.

2.5 Erwartete Lernergebnisse

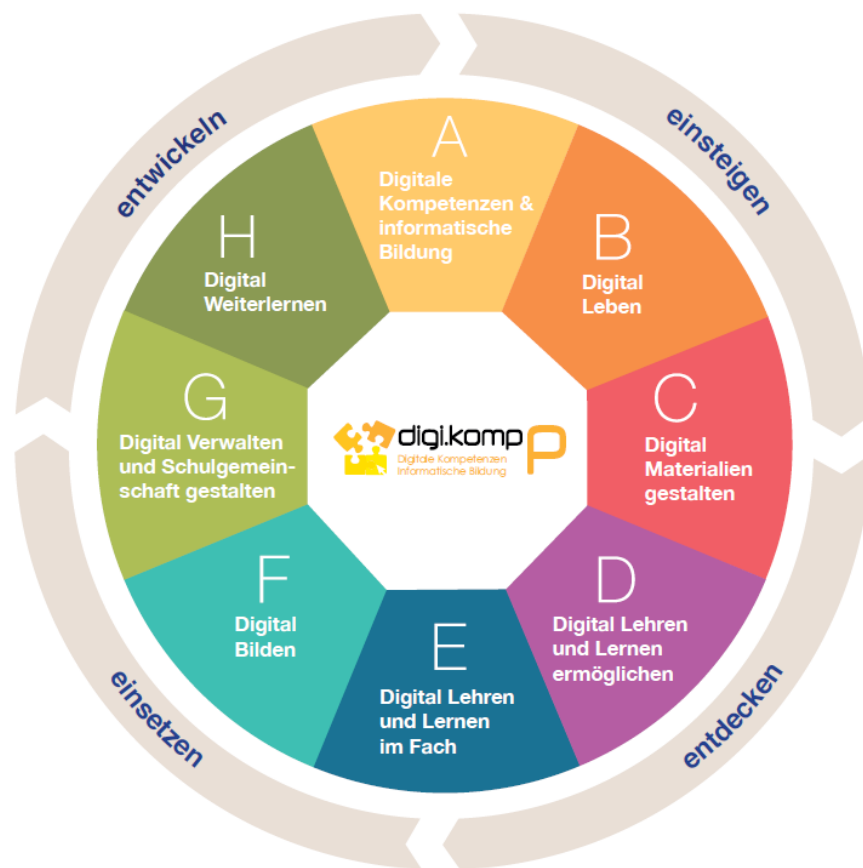
Die Absolventinnen und Absolventen des Hochschullehrgangs können digitale Lernumgebungen gestalten; sie sind befähigt, das Lernen über digitale Medien in einem eigenen Fach wie auch in andere Fächer integriert anzuleiten; sie können die Aufgaben einer Kustodin/eines Kustoden an einer Schule übernehmen und als Multiplikator/in an ihrer Schule arbeiten. Für diese Arbeiten besitzen sie die Fähigkeit, aktuelle Studien und Forschungsergebnisse auf ihre Arbeit anzuwenden. Das Studienangebot trägt somit auch zu einer nachhaltigen Verankerung von digitalen Medien im Schulwesen bei. Dabei liegt der Schwerpunkt auf kollaborativen Formen der Wissenserarbeitung, -aneignung und fächerübergreifender Vernetzung von Wissen.

⁵ *E-Learning* wird im Curriculum und im HLG entsprechend der Definition von Bratengeyer et al. verwendet: „Der Begriff E-Learning ist im weitestgehenden Sinne zu verstehen. Er umfasst alle Lehr- und Lernaktivitäten unter Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien, sowohl im Kontext von Präsenzveranstaltungen als auch in der Fernlehre bzw. der Kombination von beiden (Blended Learning)“ (Bratengeyer, E., Steinbacher, H.-P., Friesenbichler, M., Neuböck, K., Kopp, M., Gröblinger, O. et al. (2016). Die österreichische Hochschul-E-Learning-Landschaft. Studie zur Erfassung des Status quo der E-Learning-Landschaft im tertiären Bildungsbereich hinsichtlich Strategie, Ressourcen, Organisation und Erfahrungen. Norderstedt).

3 Kompetenzkatalog

Der Hochschullehrgang wurde auf Grundlage des digi.kompP-Kompetenzmodells für Lehrende entwickelt⁶. Die Kategorisierung aus digi.kompP wird für die Module und Lehrveranstaltungen des Hochschullehrganges übernommen. Das digi.kompP-Kompetenzmodell umfasst acht Kategorien (A-H); der Kompetenzerwerb selbst erstreckt sich über vier Entwicklungsstufen (Einsteigen, Entdecken, Einsetzen und Entwickeln). Kategorie A umfasst digitale Kompetenz und informatische Bildung. Leben, Lehren und Lernen im Zeichen der Digitalität, Fragen der Technikethik, Medienbildung und -biographie sowie Barrierefreiheit sind Inhalte der Kategorie B. Kategorie C enthält das Gestalten, Verändern und Veröffentlichen von Unterlagen für den Unterricht, Werknutzungs- und Urheberrecht. Die Kategorie Digital Lehren und Lernen ermöglichen (D) spannt den Bogen vom Planen, Durchführen und Evaluieren von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Medien und Lernumgebungen bis zum Durchführen von formativer und summativer Beurteilung. Kategorie E befasst sich mit der fachspezifischen Nutzung von digitalen Medien, Software und digitalem Content. Kategorie F beinhaltet Kompetenzbeschreibungen zu Digital Bilden (Förderung der digitalen Kompetenzen der Lernenden) und Kategorie G jene zur digitalen Schulverwaltung und digitalen Schulgemeinschaft. Kategorie H betrifft schließlich die Fort- und Weiterbildung des Lehrenden mit bzw. zu digitalen Medien.

⁶ <http://www.virtuelle-ph.at/digikom/>



A
Digitale Kompetenz und informatische Bildung (digi.komp12)

B
Leben, Lehren und Lernen im Zeichen der Digitalität; Fragen der Technik-Ethik; Medienbildung und -biografie; Barrierefreiheit

C
Gestalten, Verändern und Veröffentlichen von Materialien für den Unterricht; Werknutzungs- und Urheberrecht

D
Planen, Durchführen und Evaluieren von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Medien und Lernumgebungen; Formative und Summative Beurteilung

E
Fachspezifische Nutzung von digitalen Medien, Software und digitalem Content

F
Förderung der digitalen Kompetenzen von Lernenden

G
Effiziente und verantwortungsbewusste digitale Klassen- und Schulverwaltung. Kommunikation und Kollaboration in der Schulgemeinschaft

H
Lebenslanges Lernen (LLL); Fort- und Weiterbildung mit bzw. zu digitalen Medien

Kompetenzkatalog digi.kompP.

Grafik: Onlinecampus Virtuelle PH im Auftrag des bmbwf; Version 2.0

4 Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen

Zielgruppe sind Lehrer/innen aller Schularten mit abgeschlossenem Lehramtsstudium bzw. abgeschlossenem Bachelorstudium Lehramt für Primarstufe oder Lehramt für Sekundarstufe Berufsbildung im Umfang von 240 ECTS-AP.

Die Zulassung zum Hochschullehrgang setzt gemäß § 52f (2) ein aktives Dienstverhältnis als Lehrer/in sowie den Abschluss eines mindestens sechsemestrigen Lehramtsstudiums für den Bereich der Primarstufe oder Sekundarstufe voraus.

5 Reihungskriterien

Gibt es mehr Anmeldungen als verfügbare Plätze, erfolgt die Teilnahme aufgrund der Reihung im Zuge des Dienstauftragsverfahrens.

6 Modulübersicht

1. Semester	Modul 1	Modul 2				
2. Semester			Modul 3			
3. Semester				Modul 4	Modul 5	
4. Semester						Modul 6

P/W	LV-Art	Titel	EA	SWS	Prüfung		Semester	Selbststudium in Stunden
					Prüfungsart	Beurteilung		
		Modul 1: Gesellschaft und Technik	5	4,0				68,75
p	SE	Gesellschaftliche Aspekte der digitalen Transformation	1	1,0	pi	N	1	13,75
p	SE	Mathematisch technische Grundlagen, PC Technik und Netzwerktechnik	4	3,0	pi	N	1	55,00
		Modul 2: Mediengestaltung	5	4,0				68,75
p	SE	Informations-, Daten- und Medienkompetenz, Medienrecht	2	2,0	pi	N	2	27,50
p	SE	Medienerstellung, Medienbearbeitung: Text, Grafik, Audio und Video	3	2,0	pi	N	1	41,25
		Modul 3: Digitale Kommunikation	5	4,0				68,75
P	SE	Digitale Kommunikation und Social Media	2	2,0	pi	N	2	27,50
P	SE	Accessibility, Usability	1	1,0	pi	N	2	13,75
P	SE	Digitale Sicherheit	2	1,0	pi	N	2	27,50
		Modul 4: Anwendungen und Plattformen	5	4,0				68,75
p	SE	Tabellenkalkulation und Datenbanken	2	2,0	pi	N	3	27,50
p	SE	Content-Management-Systeme, Lernplattformen und Instructional Design	3	2,0	pi	N	3	41,25
		Modul 5: Bildungstechnologien und Programmieren	5	3,0				91,25
p	SE	Computational Thinking und Coding I	3	2,0	pi	N	3	52,50
p	SE	Bildungstechnologien	2	1,0	pi	N	4	38,75
		Modul 6: Schule und Innovation	5	2,0				102,50
p	UE	Schulentwicklung, Planung der schulpraktischen Umsetzung	1	1,0	pi	N	4	13,75
p	UE	Innovation und Privatissimum	1	1,0	pi	N	4	13,75
p		Leistungsportfolio	3		S	N	4	75,00
		Summen:	30	21				468,75

Beurteilung: E (mit Erfolg teilgenommen) N (Noten)
 LV Lehrveranstaltungen
 P/W Pflicht- bzw. Wahlfach
 Prüfungsart: pi (prüfungsmanent), U (schriftlich und mündlich)

7 Modulbeschreibungen

7.1 Modul 1

Kurzzeichen	Modultitel					
LDG01	Gesellschaft und Technik					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		1	5
Modulziel						
<p>Das Modul thematisiert die Auswirkungen des Einsatzes digitaler Medien auf die gesellschaftliche Realität. Historische Entwicklungen der elektronischen Datenverarbeitung, der Aufbau von Computeranlagen und Grundlagen der Netzwerktechnik und assistierender Technologien sind Basis für Softwarewerkzeuge täglicher Arbeiten mit digitalen Medien. Mathematisch-technische Grundlagen der Informatik befähigen zur Identifikation von Problemen und zur Entwicklung von Lösungsstrategien.</p>						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Gesellschaftliche Aspekte der digitalen Transformation					SE
2	Mathematisch technische Grundlagen, PC Technik und Netzwerktechnik					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Der Einsatz digitaler Medien in Gesellschaft, Wirtschaft und Verwaltung: E-Democracy, E-Voting, E-Government, Internetsicherheit u.a. ○ Die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft sowie die dadurch entstehenden Möglichkeiten für nachhaltige Bildung ○ Das veränderte Rollenbild von Lehrenden und dessen Auswirkungen 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Codieren von Information, Zahlensysteme, identifizieren und modellieren von Problemstellungen ○ Organisation und Software zum Betrieb von Computern in der Schule, Betriebssystemerweiterungen, Konfigurationssoftware ○ Grundlegende Einführung in die Netzwerkadministration: Netzwerktopologien, Netzwerkprotokolle, aktive und passive Netzwerkinfrastruktur, Netzwerknormen 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ analysieren und stellen die Möglichkeiten und die Gefahren der Nutzung digitaler Medien in Gesellschaft, Wirtschaft und Verwaltung dar. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ codieren Informationen, identifizieren Problemstellungen, modellieren diese abstrakt und zerlegen sie dabei in Teilschritte. ○ organisieren die IKT-Infrastruktur von Schulen unter Berücksichtigung assistierender Technologien durch fachgerechte Auswahl der einzusetzenden Hard- und Software. ○ bereiten die technischen Grundlagen von Hard- und Software als Inhalt für den Unterricht auf und setzen das im Unterricht um. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, Arbeitsaufträge, Forenbeiträge, Präsentationen.						

Leistungsnachweise
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.
Sprache(n)
Deutsch

7.2 Modul 2

Kurzzeichen	Modultitel					
LDG02	Mediengestaltung					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		1, 2	5
Modulziel						
Das Modul zeigt die Medienwirkung und die manipulativen Gefahren multimedialer Inhalte und Präsentationen auf. Es werden Rahmenbedingungen bei der Erstellung und Nutzung von Multimedia-Objekten (Medienrecht) definiert und Multimedia-Objekte mit ausgewählten kommerziellen und/oder Open-Source-Produkten erstellt und bearbeitet. Dabei erarbeiten die Teilnehmer/innen grundlegende Prinzipien der Textgestaltung, der pixel- und vektorbasierten Bildbearbeitung, der Audibearbeitung und der Videobearbeitung.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Informations-, Daten- und Medienkompetenz, Medienrecht					SE
2	Medienerstellung, Medienbearbeitung: Text, Grafik, Audio und Video					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Medienlandschaft in Österreich, Manipulation durch Medien ○ Rechtliche Bedingungen: Datenschutz und Urheberrecht ○ Medienwirkung und Medienwirksamkeit 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Arbeiten mit Texten, Bildern, Audio- und Videodaten 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ sind in der Lage, den Medienkonsum zu reflektieren, mit Medienangeboten kritisch umzugehen und die Medienlandschaft sicherheitsbewusst zu nutzen. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ erstellen, bearbeiten, bewerten und reflektieren Text, Grafik, Audio- und Videodaten kritisch. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, Arbeitsaufträge, Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.3 Modul 3

Kurzzeichen	Modultitel					
LDG03	Digitale Kommunikation					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		2	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Die Möglichkeiten und Grenzen der Kommunikation mit digitalen Medien werden in diesem Modul behandelt. Dazu gehören die Nutzung von Social Media Plattformen und die Berücksichtigung von Accessibility und Usability bei der Arbeit mit digitalen Medien und die vielfältigen Aspekte der Sicherheit für Personen und Institutionen bei der Nutzung digitaler Medien.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Digitale Kommunikation und Social Media					SE
2	Accessibility, Usability					SE
3	Digitale Sicherheit					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Kollektive Intelligenz, reale, virtuelle und projizierte Identität ○ soziale und sozialisierende Auswirkungen der Online-Welt 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Informationsdarstellung unter Berücksichtigung von Accessibility und Usability 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen, Planung von Schutzmaßnahmen 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ entwickeln ein Verständnis für die positiven wie negativen Auswirkungen digitaler Medien und der Online-Welt auf Kinder, Jugendliche und deren soziales Umfeld. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ bereiten Informationen im Hinblick auf Zugänglichkeit, Effektivität und Effizienz auf. 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ erkennen Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen und planen entsprechende Schutzmaßnahmen. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, Arbeitsaufträge, Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.4 Modul 4

Kurzzeichen	Modultitel					
LDG04	Anwendungen und Plattformen					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		3	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
<p>In Bezug auf den Lehrplan für Digitale Grundbildung werden in diesem Modul die Anwendungskennnisse bei der Arbeit mit Tabellenkalkulationsprogrammen und Datenbanken behandelt. Die Nutzung von Content-Management-Systemen und Lernplattformen für die Unterrichtsgestaltung werden erarbeitet. Weiters sind die Erstellung einer Bedarfsanalyse für E-Learning Szenarien, das Formulieren von Zielen und die Entwicklung passender didaktischer Strategien Bestandteil des Moduls 4.</p>						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Tabellenkalkulation und Datenbanken					SE
2	Content-Management-Systeme, Lernplattformen und Instruktionsdesigns					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Grundlagen und Funktionen einer Tabellenkalkulation, Einsatz im Unterricht ○ Entwickeln und Programmieren einer relationalen Datenbank 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Einsatz von Lernplattformen für instruktionistische Lerndesigns ○ Instruktionsdesign, Funktion und Bedeutung von Medien zur Informationsdarstellung ○ Einsatz von Lernplattformen für instruktionistische Lerndesigns 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ nutzen eine Tabellenkalkulation und setzen sie im Unterricht ein. ○ entwickeln und erstellen eine relationale Datenbank. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ analysieren und verwenden Content-Management-Systeme und deren Leistungsbereiche, sie achten dabei auf digitale Sicherheit. ○ planen den Ablauf und die Auswertung multimedialer Lernumgebungen und Lernmaterialien systematisch. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, Arbeitsaufträge, Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.5 Modul 5

Kurzzeichen	Modultitel					
LDG05	Bildungstechnologien und Programmieren					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		3,4	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
<p>Das Modul gibt eine Einführung in Coding mit Hilfe einer visuellen Programmiersprache. Die Strukturierung der Kommunikation mit Automaten wird über den Zugang Coding und über die Handhabung einfacher für den Schulgebrauch konzipierter Roboter eingeübt. Programmierung wird durch die Verwendung spezieller dafür entworfener (blockbasierter) Sprachen, einem stark haptischen Zugang (Robotik) und der intensiven Einbindung von spielerischen Elementen einer altersgemäßen Abstraktionstiefe angepasst. Bildungstechnologien für den Unterricht werden erarbeitet.</p>						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Computational Thinking und Coding I					SE
2	Bildungstechnologien					SE
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Blockbasierte Programmiersprachen ○ Prozedurale Programmierung ○ Einfache Kontrollstrukturen (Schleifen, Verzweigungen) ○ Daten, Listen und Code ○ Beispiele für Rekursion 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Digitale Medien und ihre Möglichkeiten für Differenzierung, Individualisierung und Inklusion 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ lösen einfache prozedural lösbare Problemstellungen mit Hilfe einer blockbasierten Programmiersprache. ○ wenden Werkzeuge an, die Kindern erste Erfahrungen im Programmieren ermöglichen. ○ verstehen grundlegende Kontrollstrukturen beim Coding. ○ gestalten einfache Lernanwendungen/Apps selbst. ○ nutzen einfache Roboter für einen spielerischen Zugang zum Verständnis von Automaten. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ setzen digitale Medien unter den Aspekten von Heterogenität, Differenzierung und Inklusion ein. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, Arbeitsaufträge, Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

7.6 Modul 6

Kurzzeichen	Modultitel					
LDG06	Schule und Innovation					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semester	EA
x			x		4	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Im Modul werden die Veränderungen in Organisationen erörtert und es wird auf aktuelle bildungspolitische Tendenzen Bezug genommen. In der Erarbeitung eines Projektes mit schulpraktischer Umsetzungsplanung nach wissenschaftlichen Gesichtspunkten soll die Verbindung von Theorie und Praxis besondere Berücksichtigung finden.						
LV	Lehrveranstaltungstitel					LV-Art
1	Schulentwicklung, Planung der schulpraktischen Umsetzung					UE
2	Innovation und Privatissimum					PV
3	Leistungsportfolio					
Bildungsinhalte						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Grundlagen der Organisationsentwicklung und aktuelle bildungspolitische Tendenzen im Kontext von digitalen Medien und Schulentwicklung 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Planung, Konzeption und Realisierung von Praxisprojekten zu verschiedenen Bereichen der Kompetenzen bei der Nutzung digitaler Medien 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ Prinzipien einer forschenden Haltung und des wissenschaftlichen Arbeitens durch Projekterstellung mit fachdidaktischer Umsetzung ○ Projektdokumentation mit schulpraktischer Umsetzungsplanung 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolventinnen/die Absolventen ...						
LV 1						
<ul style="list-style-type: none"> ○ begleiten Bildungsprozesse mit der Komplexität zeitgemäßer Wissensstrukturen langfristig und effizient mit Hilfe digitaler Medien. 						
LV 2						
<ul style="list-style-type: none"> ○ gestalten und reflektieren innovative Lernumgebungen. ○ leiten Schülerinnen und Schüler an, fachbezogene digitale Kompetenzen altersgemäß für ein fachlich kompetentes, sozial verantwortliches und kreatives Handeln in der Medien- und Wissensgesellschaft aufzubauen. 						
LV 3						
<ul style="list-style-type: none"> ○ sind in der Lage, sich selbst im Modus des Lernens in der digital vernetzten Welt weiterzuentwickeln. 						
Lehr- und Lernformen						
Die Lehr- und Lernformen umfassen Vorträge, Übungen, Gruppenarbeiten, Peer Teaching, E-Portfolio, Arbeitsaufträge, Forenbeiträge, Präsentationen.						
Leistungsnachweise						
E-Portfolio zur Dokumentation der eigenen Kompetenzentwicklung, Arbeitsaufträge, Reflexion; Sammlung geeigneter Materialien und Dokumentation erarbeiteter Unterrichtssequenzen. Unterrichtsbeiträge, Referate, Präsentationen, Projektarbeit.						
Sprache(n)						
Deutsch						

8 Prüfungsordnung

Die Prüfungsordnung entspricht den Vorgaben der PH NÖ für Hochschullehrgänge ab 30 ECTS-AP, die vom Hochschulkollegium beschlossen und im Mitteilungsblatt der PH NÖ veröffentlicht wurde. Die jeweils gültige Fassung ist der Website der PH NÖ zu entnehmen.

Die in der Satzung festgelegten studienrechtlichen Bestimmungen werden berücksichtigt und sind in aktueller Fassung im Mitteilungsblatt der PH NÖ veröffentlicht.

<https://www.ph-noe.ac.at/de/ph-noe/organisation/mitteilungsblatt.html>

9 Inkrafttreten und allfällige Übergangsbestimmungen

Das Curriculum des Hochschullehrgangs Lehrer/in für Digitale Grundbildung tritt mit 1.10.2020 nach Veröffentlichung im Mitteilungsblatt in Kraft und behält Gültigkeit bis zur Veröffentlichung einer neuen Version.