



Curriculum

Hochschullehrgang

Digitale Medien in der Primarstufe

(12 ECTS-Anrechnungspunkte)

PC 710 790

Version 1.0

11.12.2024

1	Allgemeines	2
1.1	Zuordnung	2
1.2	Datum der Erlassung durch das Hochschulkollegium	2
1.3	Datum der Genehmigung durch das Rektorat	2
1.4	Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs	2
2	Qualifikationsprofil	2
2.1	Zielsetzung des Studiums	2
2.2	Qualifikation / Ausbildungsziele	3
2.3	Bedarf (Employability)	3
2.4	Lehr-Lern-Beurteilungskonzept	3
2.5	Erwartete Lernergebnisse	4
2.6	Vergleichbarkeit mit Curricula gleichartiger Studien	4
3	Kompetenzkatalog	5
4	Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen	6
5	Reihungskriterien	6
6	Modulübersicht	7
7	Modulbeschreibungen	8
7.1	Modul 1	8
7.2	Modul 2	10
8	Prüfungsordnung	12
9	Inkrafttreten und allfällige Übergangbestimmungen	12

1 Allgemeines

1.1 Zuordnung

Der Hochschullehrgang ist dem öffentlich-rechtlichen Bereich zugeordnet.

1.2 Datum der Erlassung durch das Hochschulkollegium

Das Curriculum in der Version 1.0 wurde am 11.12.2024 erlassen.

1.3 Datum der Genehmigung durch das Rektorat

Das Curriculum in der Version 1.0 wurde am 11.12.2024 durch das Rektorat genehmigt

1.4 Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs

Der Hochschullehrgang besteht aus zwei Modulen und weist eine Workload von 12 ECTS-AP bei einer Mindeststudiendauer von zwei Semestern auf. Die gemäß § 39 (6) HG 2005 festgelegte Höchststudiendauer beträgt vier Semester.

2 Qualifikationsprofil

2.1 Zielsetzung des Studiums

Die Absolvierenden sollen die Kompetenz erlangen, digitale Medien und Technologien reflektiert, verantwortungsvoll und innovativ im Unterricht der Primarstufe einzusetzen. Sie lernen, die mediale Lebenswelt der Kinder zu verstehen, digitale Kompetenzen gezielt in die Unterrichtsplanung zu integrieren und ethische sowie rechtliche Aspekte zu berücksichtigen. Zudem sollen sie in der Lage sein, Schüler*innen für einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet zu sensibilisieren und eine transparente Kommunikation mit Eltern zu gewährleisten. Durch den kreativen Einsatz digitaler Ressourcen, die Gestaltung interaktiver Lernübungen und die Förderung des informatischen Denkens sollen sie differenzierte Lernumgebungen schaffen, die das Verständnis und die Begeisterung der Schüler*innen für digitale und informatische Inhalte nachhaltig stärken.

Das Studienangebot beachtet folgende Aspekte als durchgehende Prinzipien:

- **Verzahnung von theoretischem (pädagogischem bzw. technischem) Hintergrundwissen und praktischen Anwendungen** samt Reflexion des persönlichen Nutzungsverhaltens und dessen Auswirkungen.
- **Design for All:** Die Studierenden lernen Chancen von digitalen Medien für alle kennen. Bedürfnisse für Menschen mit speziellen Begabungen aber auch speziellen Beeinträchtigungen werden bei den verschiedenen Themenbereichen mitbedacht. Durch adäquate Aufbereitung der Informationen werden nicht einsetzbare Kommunikationskanäle (aufgrund von Behinderungen, Alter oder Krankheit) überbrückt und Informationen möglichst barrierefrei zugänglich gemacht.
- **Open Educational Resources (OER):** Bei der Nutzung digitaler Medien kann auf unterschiedliche Lehr- und Lernmaterialien zurückgegriffen werden. Im Hochschullehrgang werden 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 im Sinne von lebensbegleitendem Lernen:** Auch wenn das Studienangebot nach zwei Semestern abgeschlossen werden kann, so muss mediendidaktisches Handeln als andauernder Lernprozess ohne definierten Endzustand verstanden werden.

2.2 Qualifikation / Ausbildungsziele

Der Hochschullehrgang wendet sich an Lehrpersonen der Primarstufe. Sie sollen nach Absolvierung dieses Hochschullehrgangs die Fähigkeit besitzen, digitale Medien in der Primarstufe gezielt und verantwortungsvoll einzusetzen. Im Hochschullehrgang erlernen sie praxisnah, wie sie digitale Kompetenzen altersgerecht vermitteln, rechtliche und ethische Fragestellungen im digitalen Kontext berücksichtigen und die sichere Internetnutzung für Schüler*innen fördern können. Durch die kreative Nutzung digitaler Ressourcen, die Entwicklung interaktiver Lernübungen und die Förderung des informatischen Denkens gestalten sie inspirierende und kindgerechte Lernumgebungen, die das digitale Verständnis und die Selbstständigkeit der Schüler*innen stärken.

2.3 Bedarf (Employability)

Der Bedarf ergibt sich aus der Implementierung digitaler Kompetenzen im Lehrplan der Volksschule¹ in Form der beiden fächerübergreifenden Kompetenzen **Informatische Bildung** und **Medienbildung** sowie der Umsetzung des 8-Punkte-Plans für die Digitalisierung österreichischer Schulen² des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung.

2.4 Lehr-Lern-Beurteilungskonzept

Der Hochschullehrgang besteht aus 2 Modulen und folgt einem stark vorstrukturierten handlungsorientierten Gesamtkonzept von Ziel-, Inhalts-, Methoden- und Medienangeboten. Die Gesamtstruktur der Lehrveranstaltungen entspricht einem Blended-Learning-Konzept mit Selbststudium. 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 statt.³ Die fachdidaktische Arbeit und die Schulpraxis ziehen sich begleitend durch alle Module.

Während die Phasen des nicht-betreuten Selbststudiums das eigenverantwortliche Sich-Auseinandersetzen mit den Lerninhalten erfordern, lernen die Teilnehmer*innen in den

¹ Volksschul-Lehrplan, https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/lp/lp_vs.html

² 8-Punkte-Plan für die Digitalisierung, <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi.html>

³ E-Learning wird im Curriculum und im HLG entsprechend der Definition von Bratengeyer et al. verwendet: „Der Begriff ELearning 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 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).

Präsenzphasen (Typ 1 und 2 entsprechend der Kategorisierung der PH NÖ⁴) und in den asynchronen Onlinephasen (Typ 4) die Fachinhalte in Theorie und Praxis kennen und entwickeln die Kompetenz, diese anzuwenden und zu vermitteln. 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. In den Phasen des unbetreuten Selbststudiums sind Aufgabenstellungen wie z.B. vorbereitendes Literaturstudium, eigenständige Informationssammlung, Übungsaufgaben, Erstellung von Unterrichtsmaterialien etc. vorgesehen. Für dieses Selbststudium erhalten die Teilnehmer*innen zudem Impulse für eine vertiefende praktische Arbeit. Als Leistungsnachweis sammelt jede*r Studierende Unterrichtskonzepte für den eigenen Unterricht.

2.5 Erwartete Lernergebnisse

Nach erfolgreicher Absolvierung des Hochschullehrgangs wird von den Absolvierenden erwartet, dass sie...

- digitale Medien reflektiert und verantwortungsvoll in den Unterricht der Primarstufe integrieren, dabei ethische und rechtliche Fragestellungen berücksichtigen und Maßnahmen für Datenschutz und Online-Sicherheit umsetzen,
- altersgerechte, motivierende Lerninhalte entwickeln, die digitale Kompetenzen der Schüler*innen fördern und den Lehrplan berücksichtigen,
- Schüler*innen für einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien sensibilisieren und eine transparente, datenschutzkonforme digitale Kommunikation mit Eltern pflegen,
- kreative, interaktive und mediendidaktisch fundierte Unterrichtsmaterialien sowie digitale Medienproduktionen selbstständig gestalten und nutzen,
- die Grundprinzipien des informatischen Denkens altersgerecht vermitteln und digitale Tools zur individuellen Förderung und Differenzierung effizient einsetzen.

2.6 Vergleichbarkeit mit Curricula gleichartiger Studien

Das vorliegende Curriculum ist eine Weiterentwicklung des seit vielen Jahren an der PH NÖ bestehenden Hochschullehrgangs „Prima(r) Medien“. Es implementiert darüber hinaus Elemente aus dem Schwerpunkt „KI verändert Lernen“ im aktuellen Curriculum Lehramt Primarstufe an der PH NÖ. Vergleichbare Hochschullehrgänge finden sich an vielen anderen Pädagogischen Hochschulen in Österreich, wie etwa der HLG „Digitale Medienbildung in der Primarstufe“ an der Pädagogischen Hochschule Wien.

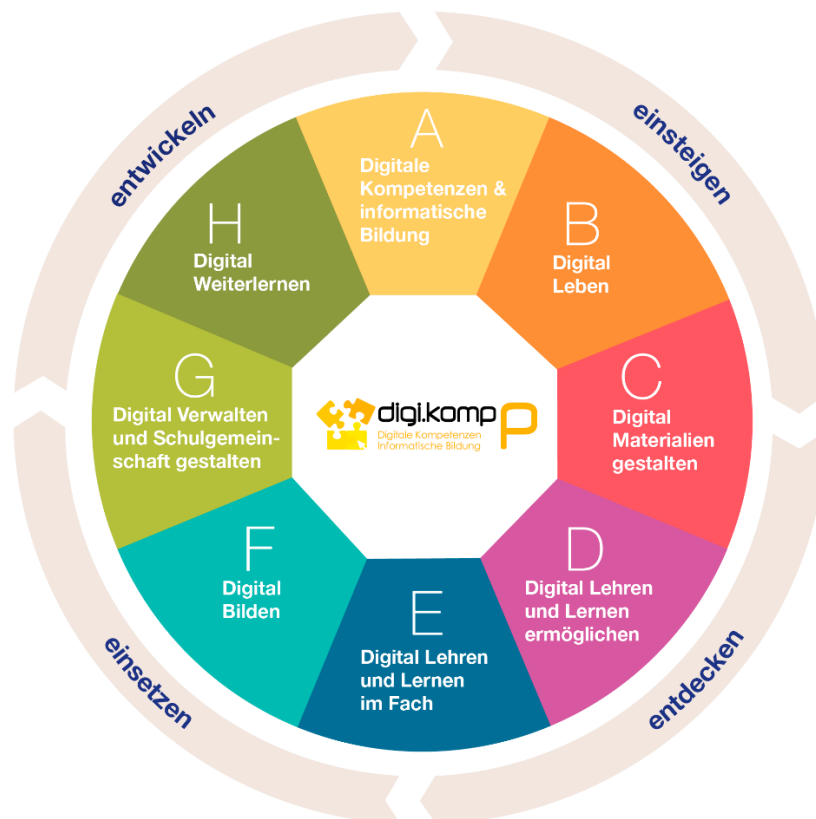
⁴ Was ist E-Learning? 4 Typen der Lehre, <https://www.ph-noe.ac.at/de/ph-noe/wir-ueber-uns/departments/departament4/hochschule-digital/was-ist-e-learning>

3 Kompetenzkatalog

Der Hochschullehrgang wurde auf Grundlage des digi.kompP-Kompetenzmodells für Lehrende entwickelt. Die Kategorisierung aus digi.compP 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 Entwicklungsphasen (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 zum digitalen 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. hinsichtlich der Nutzung von digitalen Medien.

Die inhaltliche Schwerpunktsetzung des Hochschullehrgangs liegt in den Kategorien B bis G des Kompetenzmodells.



Kompetenzkatalog digi.kompP.

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

4 Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen

Die Zulassung zum Hochschullehrgang setzt nach § 52f (2) HG 2005 ein aktives Dienstverhältnis sowie die Anmeldung auf dem Dienstweg voraus. Zielgruppe sind Lehrer*innen der Primarstufe mit abgeschlossenem Lehramtsstudium.

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		

P/W	LV-Art	Titel	ECTS-AP	Semester- Wochenstunde(n)	Selbststudium in Stunden	Prüfung		Semester
						Prüfungsart	Beurteilung	
		Modul 1: Lehren und Lernen im Zeitalter der Digitalität	5	3	91,25			
P	VO	Konzepte für das Lehren und Lernen im Zeitalter der Digitalität	2	1,2	36,50	S	N	1
P	VO	Rechtliche Grundlagen für das Lehren und Lernen im Digitalen Raum	1	0,6	18,25	S	N	1
P	SE	Sicherer Umgang mit digitalen Medien	1	0,6	18,25	pi	N	1
P	SE	Classroom Management und Schulentwicklung mit digitalen Medien	1	0,6	18,25	pi	N	2
		Modul 2: Digitale Medien im Unterricht	7	4,2	127,75			
P	SE	Digital Lehren und Lernen in den Fächern der Primarstufe	2	1,2	36,50	pi	N	1
P	SE	Gestaltung von digitalen Lehr- und Lernmaterialien	2	1,2	36,50	pi	N	2
P	SE	Geschichten erzählen mit digitalen Medien	1	0,6	18,25	pi	N	2
P	SE	Informatisches Denken, Coding und Robotik in der Primarstufe	2	1,2	36,50	pi	N	2

Beurteilung: E (mit Erfolg teilgenommen) N (Noten)
 LV Lehrveranstaltungen
 P/W Pflicht- bzw. Wahlfach
 Prüfungsart: pi (prüfungsimmanent), npi (nicht prüfungsimmanent)

7 Modulbeschreibungen

7.1 Modul 1

Kurzzeichen		Modultitel					
DIMP01		Lehren und Lernen im Zeitalter der Digitalität					
Pflichtmodul		Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x				x		2	5
Voraussetzungen für die Teilnahme							
Keine							
Modulziel							
Das Modul Lehren und Lernen im Zeitalter der Digitalität vermittelt den Absolvierenden umfassende Kompetenzen für einen reflektierten und verantwortungsvollen Einsatz digitaler Medien in der Primarstufe. Sie lernen, die mediale Lebenswelt der Kinder zu verstehen, digitale Kompetenzen gezielt in der Unterrichtsplanung zu verankern und ethische sowie rechtliche Fragestellungen zu berücksichtigen. Sie können Schüler*innen für einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet sensibilisieren und sind in der Lage eine sichere, transparente digitale Kommunikation mit Erziehungsberechtigten und Schüler*innen zu gewährleisten.							
LV	Lehrveranstaltung						LV-Art
1	Konzepte für das Lehren und Lernen im Zeitalter der Digitalität						VO
2	Rechtliche Grundlagen für das Lehren und Lernen im Digitalen Raum						VO
3	Sicherer Umgang mit digitalen Medien						SE
4	Classroom Management und Schulentwicklung mit digitalen Medien						SE
Bildungsinhalte							
LV 1 • Leben, Lehren und Lernen im Zeitalter von KI und Digitalität • Mediale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen, Medienbildung und -biografie, critical literacy • Künstliche Intelligenz, deren Funktionsweise und Anwendungsbereiche • Didaktische Grundlagen bei der Nutzung digitaler Medien							
LV 2 • Grundsatzerlass Medienbildung • Verankerung von digitalen Kompetenzen im Lehrplan der VS • Fragen des Urheber- und Bildnisschutzrechts sowie der Datenschutzgrundverordnung • Nutzung lizenzfreier Quellen bei Veröffentlichungen							
LV 3 • Soziale Medien und ihre Phänomene, insbesondere die Auswirkungen der Mediennutzung auf Körper und Psyche • Manipulation in und durch Medien • Sensibilisierung für die Bedeutung von Verhaltensvereinbarungen, Sicherheit und Datenschutz beim Umgang mit digitalen Endgeräten • Planung und Umsetzung von Unterrichtssequenzen mit Hilfe von frei erhältlichen Unterlagen (z. B. Safer Internet), Evaluation und Reflexion							
LV 4 • Verwaltungssoftware zur Organisation des Schulalltags dem Schul- und Dienstrecht folgend • Plattformen zur digitalen Kommunikation mit Eltern • Kollaborative Erstellung von Jahresplänen und Lernzielkontrollen (LZK) unter Nutzung digitaler Werkzeuge • Entwicklung medienpädagogischer Konzepte							
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen							
Die Absolvent*innen besitzen die Kompetenz, ...							
LV 1 • sich fundiert mit der Bedeutung von Digitalität für das Leben, Lehren und Lernen auseinanderzusetzen und digitale Transformationen in ihrem pädagogischen Alltag zu reflektieren, • die medialen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen zu analysieren und ein Bewusstsein für die eigene Medienbiografie sowie für die Förderung von Critical Literacy zu entwickeln, • grundlegende Funktionsweisen und Anwendungsbereiche künstlicher Intelligenz zu verstehen und deren Potenzial sowie mögliche Herausforderungen im Bildungskontext zu reflektieren.							

	• didaktische Methoden für den gezielten Einsatz digitaler Medien zu kennen und situationsgerecht anzuwenden, um Lernprozesse zu unterstützen und zu fördern.
LV 2	• den Grundsatz erlass Medienbildung zu verstehen und dessen Bedeutung für die pädagogische Praxis sowie für die Förderung digitaler Kompetenzen einzuordnen, • die Verankerung digitaler Kompetenzen im Lehrplan der Volksschule zu analysieren und gezielt in ihren Unterrichtsplanungen umzusetzen, • grundlegende Fragen des Urheberrechts und des Bildnisschutzrechts sowie die Vorgaben der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) zu beurteilen und in ihrer Praxis verantwortungsbewusst mit digitalen Inhalten umzugehen, • lizenzfreie Quellen zu identifizieren und diese rechtssicher in Veröffentlichungen und Unterrichtsmaterialien zu nutzen.
LV 3	• Phänomene Sozialer Medien zu analysieren und deren Auswirkungen auf die körperliche und psychische Gesundheit sowie das Verhalten und die Kommunikation von Kindern und Jugendlichen zu bewerten, • Formen der Manipulation in und durch Medien zu erkennen, kritisch zu reflektieren und entsprechende Sensibilisierungsstrategien für den Unterricht zu entwickeln, • die Bedeutung von Verhaltensvereinbarungen, Sicherheitsmaßnahmen und Datenschutzregeln beim Einsatz digitaler Endgeräte zu vermitteln und praktische Anwendungen für den Schutz von Lernenden zu erarbeiten, • Unterrichtssequenzen unter Nutzung frei zugänglicher Materialien gezielt zu planen, durchzuführen und deren Effektivität kritisch zu evaluieren und zu reflektieren.
LV 4	• Verwaltungssoftware zur Organisation des Schulalltags im Einklang mit Schul- und Dienstrecht kompetent zu nutzen und administrative Prozesse effizient zu gestalten, • digitale Kommunikationsplattformen professionell einzusetzen, um einen transparenten und datenschutzkonformen Austausch mit Eltern zu fördern, • Jahrespläne und Lernzielkontrollen (LZK) gemeinsam mit anderen Lehrkräften unter Einsatz digitaler Werkzeuge kollaborativ zu erstellen und so eine abgestimmte und effiziente Planung zu unterstützen, • medienpädagogische Konzepte zu entwickeln, die eine reflektierte und verantwortungsvolle Mediennutzung in der Schule fördern und den Medienkompetenzerwerb der Schüler*innen unterstützen.
Lehr- und Lernformen	
Vortrag, Einzel-, Partner-, Gruppenarbeiten, Input- und Reflexionseinheiten, Selbststudium, Einzel- und Gruppenpräsentationen, Arbeitsaufträge.	
Leistungsnachweise	
Aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen des Moduls; schriftliche Prüfung, Übungs- und Konzeptentwicklung, schriftliche und mündliche Reflexionen. Die konkreten Beurteilungskriterien werden den Studierenden zu Beginn des Moduls nachweislich zur Kenntnis gebracht. Es wird auf die geltende Prüfungsordnung verwiesen.	
Sprache(n)	
Deutsch	

7.2 Modul 2

Kurzzeichen		Modultitel				
DIMP02		Digitale Medien im Unterricht				
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x			x		2	7
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Im Modul Digitale Medien im Unterricht erwerben die Absolvierenden die Fähigkeit, digitale Ressourcen gezielt in den Unterricht der Primarstufe zu integrieren und interaktive, kindgerechte Lernübungen sowie Unterrichtsszenarien eigenständig zu gestalten. Sie lernen, kreative und mediendidaktisch fundierte Materialien und Anwendungen einzusetzen. Darüber hinaus entwickeln sie Kompetenzen in der digitalen Medienproduktion, einschließlich der Bearbeitung von Bild- und Audiomaterial, und erhalten methodische Anregungen zur Förderung des informatischen Denkens, das von einfachen Problemlösungsstrategien bis hin zu Grundkonzepten der Algorithmen reicht. Das Modul befähigt sie, interaktive Displays und mobile Endgeräte zu verwenden sowie innovative und differenzierte Lernumgebungen zu schaffen, die die Neugier und das Verständnis der Schüler*innen für digitale und informatische Zusammenhänge fördern.						
LV	Lehrveranstaltung					LV-Art
1	Digital Lehren und Lernen in den Fächern der Primarstufe					SE
2	Gestaltung von digitalen Lehr- und Lernmaterialien					SE
3	Geschichten erzählen mit digitalen Medien					SE
4	Informatisches Denken, Coding und Robotik in der Primarstufe					SE
Bildungsinhalte						
LV 1 • Möglichkeiten, wie digitale Ressourcen und Künstliche Intelligenz in Bildungskontexten sinnvoll eingesetzt werden können • Verwendung von interaktiven Whiteboards bzw. Displays • Erstellung und Gestaltung von interaktiven Lernübungen unter Berücksichtigung mediendidaktischer Aspekte • Erstellung von Unterrichtsszenarien unter Verwendung von selbst erstellten Lernbausteinen und die Nutzung von Unterrichtsbeispielen aus dem Referenzrahmen digi.komp 4						
LV 2 • Digitale Materialien erstellen: Gestalten, Verändern und Veröffentlichen von Materialien für den Unterricht • Nutzung von mobilen Endgeräten für Lernszenarien • Bewertung von Apps für den Unterricht in der Primarstufe hinsichtlich ihrer Qualität und Eignung für Kinder • Erstellen von Rätselrallyes und Lernpfaden, Game-based Learning						
LV 3 • Erzeugung, Bearbeitung und Speicherung von Bildmaterial mit geeigneten Softwareprodukten • Digitalisierung von Tönen, Musik und Sprache, Audio- und Videobearbeitung mit kindgerechter Software, Erstellung von Erklärvideos und Podcasts • Gestaltung innovativer Lernumgebungen und kreative Gestaltungsmöglichkeiten mit Künstlicher Intelligenz • Methodisch- didaktische Anregungen für die Medienproduktion mit Kindern im Unterricht						
LV 4 • Spielerisches Herangehen an Rätsel und einfache Problemstellungen, einfache Handlungsanleitungen zur Problemlösung (Pseudocode) • Grundlegende Konzepte von Algorithmen: Sequenzen, Schleifen, und bedingte Anweisungen • Begreifen von Informatik durch haptische Erfahrungen (Physical Computing) • Teilbereiche des informatischen Denkens: Problemzerlegung, Abstraktion, Mustererkennung, Verallgemeinerung, Evaluation, Algorithmen.						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolvent*innen besitzen die Kompetenz...						
LV 1 • Potenziale digitale Ressourcen und Künstlicher Intelligenz für Bildungsprozesse zu erkennen und deren sinnvollen Einsatz im Unterricht und anderen Bildungskontexten zu gestalten, • Unterrichtsbeispiele aus dem Referenzrahmen digi.komp4 in ihre Praxis zu übernehmen und gezielt zur Förderung der digitalen Kompetenzen von Lernenden einzusetzen,						

	- interaktive Lernübungen unter Berücksichtigung mediendidaktischer Prinzipien zu erstellen und zu gestalten, um den Lernprozess der Schüler*innen durch vielfältige Aufgabenformate zu unterstützen und ihre aktive Beteiligung zu fördern, - Unterrichtsszenarien mit selbst erstellten Lernbausteinen zu entwickeln, die auf die individuellen Lernbedürfnisse der Schüler*innen abgestimmt sind.
LV 2	- digitale Materialien für den Unterricht eigenständig zu gestalten, zu verändern und zu veröffentlichen, um ansprechende und lehrplangerechte Lernressourcen bereitzustellen, - mobile Endgeräte gezielt in Lernszenarien zu integrieren und deren Potenzial für flexible und ortsunabhängige Lernprozesse zu nutzen, - geeignete Apps für den Unterricht in der Primarstufe auszuwählen, didaktisch sinnvoll einzusetzen und deren Qualität sowie Eignung für Kinder kritisch zu bewerten, - Konzepte des Game-based Learning zu verstehen und deren motivierende Wirkung durch gezielte Unterrichtsgestaltung zu nutzen sowie Rätselrallyes und Lernpfade zu erstellen, die spielerisches und entdeckendes Lernen fördern und die Selbstständigkeit der Schüler*innen stärken.
LV 3	- Bildmaterial mithilfe geeigneter Software zu erstellen, zu bearbeiten und sicher zu speichern, um visuelle Inhalte gezielt in den Unterricht einzubinden, - Töne, Musik und Sprache zu digitalisieren, kindgerechte Software zur Audio- und Videobearbeitung einzusetzen und Schüler*innen im kreativen Umgang mit diesen Medien anzuleiten, - innovative Lernumgebungen zu gestalten, die digitale und analoge Elemente sinnvoll verbinden, sowie kreative Gestaltungsmöglichkeiten mit Künstlicher Intelligenz zu nutzen, - methodisch-didaktische Ansätze zur Medienproduktion im Unterricht zu entwickeln und umzusetzen, sodass Kinder aktiv an der Erstellung von Medieninhalten beteiligt werden.
LV 4	- spielerische Methoden zur Heranführung an Rätsel und einfache Problemstellungen anzuwenden und Kinder bei der Entwicklung von Pseudocode zur Problemlösung zu begleiten, - grundlegende Konzepte von Algorithmen, wie Sequenzen, Schleifen und bedingte Anweisungen, zu vermitteln und diese altersgerecht zu vermitteln, - informatische Konzepte durch haptische Erfahrungen (Physical Computing) zu veranschaulichen, um ein praktisches Verständnis der Informatik zu fördern, - Teilbereiche des informatischen Denkens, wie Problemzerlegung, Abstraktion, Mustererkennung, Verallgemeinerung, Evaluation und Algorithmen, gezielt zu fördern und in Unterrichtskontexten anzuwenden.
Lehr- und Lernformen	
Vortrag, Einzel-, Partner-, Gruppenarbeiten, Input- und Reflexionseinheiten, Selbststudium, Einzel- und Gruppenpräsentationen, Arbeitsaufträge.	
Leistungsnachweise	
Aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen des Moduls; Entwicklung von Lernbausteinen und Unterrichtsszenarien, schriftliche und mündliche Reflexion. Die konkreten Beurteilungskriterien werden den Studierenden zu Beginn des Moduls nachweislich zur Kenntnis gebracht. Es wird auf die geltende Prüfungsordnung verwiesen.	
Sprache(n)	
Deutsch	

8 Prüfungsordnung

Die Prüfungsordnung entspricht den Vorgaben der PH NÖ für Hochschullehrgänge bis 29 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 Übergangbestimmungen

Das Curriculum des Hochschullehrganges tritt mit 01.09.2025 nach Veröffentlichung im Mitteilungsblatt in Kraft und behält Gültigkeit bis zur Veröffentlichung einer neuen Version.