



Curriculum

Hochschullehrgang

Digitale Grundbildung

(30 ECTS-Anrechnungspunkte)

Studienkennzahl 720 714

Version 2.0

12. Januar 2023

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	3
2.1	Zielsetzung des Studiums	3
2.2	Qualifikation und Employability	3
2.3	Lehr-Lern-Beurteilungskonzept und erwartbare Lernergebnisse	3
2.4	Kooperationsverpflichtung	3
3	Kompetenzkatalog	4
4	Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen	5
4.1	Zulassungsbedingungen	5
4.2	Zielgruppe	5
5	Reihungskriterien	5
6	Modulübersicht	6
7	Modulbeschreibungen	8
7.1	Modul 1	8
7.2	Modul 2	9
7.3	Modul 3	11
7.4	Modul 4	12
7.5	Modul 5	13
8	Prüfungsordnung	15
9	Inkrafttreten und allfällige Übergangbestimmungen	15

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 2.0 wurde am 12.01.2023 erlassen.

1.3 Datum der Genehmigung durch das Rektorat

Das Curriculum in der Version 2.0 wurde am 12.01.2023 durch das Rektorat genehmigt

1.4 Umfang und Dauer des Hochschullehrgangs

Der Hochschullehrgang besteht aus 5 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 6 Semester.

2 Qualifikationsprofil

2.1 Zielsetzung des Studiums

Die Folgen der Digitalisierung prägen wesentlich Selbstbilder, Lebenswelt, Kommunikation, Kultur, Weltverständnis und Gesellschaft, Arbeitswelt, Wirtschaft, Produktion und Technik. Ziele der Digitalen Grundbildung sind die Förderung von Medienkompetenz, Anwendungskompetenzen und informatischen Kompetenzen, um Orientierung und mündiges Handeln im 21. Jahrhundert zu ermöglichen.

Die Absolvent*innen dieses Hochschullehrgangs erwerben eine Vielzahl an methodischen Zugängen zum Unterrichten des Pflichtgegenstands Digitale Grundbildung unter Berücksichtigung der Heterogenität der Zielgruppe. Lehrende sind angehalten, unmittelbare Konsequenzen für Wissen und Bildung zu berücksichtigen sowie im Sinne von lebenslangem Lernen aktuelle Themen und Entwicklungen kritisch und reflektiert aufzugreifen und adäquat zu vermitteln.

2.2 Qualifikation und Employability

Der Hochschullehrgang bietet eine Zusatzqualifikation für bereits im Dienst stehende Lehrer*innen und berechtigt zum Einsatz im Pflichtgegenstand Digitale Grundbildung.

2.3 Lehr-Lern-Beurteilungskonzept und erwartbare Lernergebnisse

Der Workload des Hochschullehrganges umfasst 750 Echtstunden (30 ECTS-AP) Gesamtarbeitszeit.

Das Studium besteht zu 20 bis 40 % aus betreuten Studienanteilen gem. § 42a Abs. 3

Hochschulgesetz idGF. Die unbetreuten Selbststudienanteile in den einzelnen Modulen überschreiten 50 % des Gesamtworkloads. Die Überschreitungen begründen sich in einem erhöhten Erfordernis an Eigenleistungen, wie umfassende Lektüre unterschiedlicher Fachliteratur, reflexive Dokumentationen oder Projektarbeiten, Lehr-/Lernsettings oder Portfolios.

Im Curriculum sind folgende Lehrveranstaltungstypen festgelegt:

- **Proseminare (PS)** sind Seminare mit einfachem Komplexitätsniveau.
- **Vorlesungen mit Übung (VÜ)** sind Vorlesungen mit Diskurs- und Übungsphasen.
- **Übungen (UE)** dienen der praktischen Anwendung von theoretisch erlerntem Wissen.

2.4 Kooperationsverpflichtung

Die Kooperationsverpflichtung gemäß § 10 HG 2005 wurde wahrgenommen. Vorliegendes Rahmencurriculum wurde unter Mitwirkung einer Arbeitsgruppe aus Vertreter*innen von Universitäten und Pädagogischen Hochschulen erstellt.

Univ.-Prof. DI Dr. Andreas BOLLIN (Alpen-Adria Universität), HS-Prof. Mag. Dr. Sonja GABRIEL, MA MA (Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems), Univ.-Prof. DI Dr. techn. Fares KAYALI (Universität Wien), Prof. Marlis SCHEDLER, MSc. (Pädagogische Hochschule Vorarlberg), Prof. Gerlinde SCHWABL, MEd, BEd (Pädagogische Hochschule Tirol), Prof. IL Ing. Martin TEUFEL, MA (Pädagogische Hochschule Steiermark), Prof. Dr. Petra TRAXLER, BEd BA MSc (Private Pädagogische Hochschule der Diözese Linz).

3 Kompetenzkatalog

Im Hochschullehrgang erwerben die Studierenden Kompetenzen und Wissen in Bezug auf mediendidaktische, individuelle und gesellschaftliche Aspekte, Programmierung, Computer-Systeme und Anwendungen. Dabei erarbeiten sie sich Kompetenzen zu den drei zentralen Perspektiven des Frankfurt Dreiecks (technisch-medial, gesellschaftlich-kulturell und interaktionsbezogen) und kombinieren diese mit den nötigen Grundlagen der Medienbildung und Informatik.

Zudem bauen die Studierenden Wissensinhalte und Kompetenzen in Bezug auf wesentliche Themenbereiche des Unterrichts der Digitalen Grundbildung auf. Sie thematisieren die fachdidaktische Umsetzung dieser Kenntnisse und Fähigkeiten, üben diese ein und bereiten sich auf den Unterricht vor.

Absolvent*innen sind nach Abschluss des Hochschullehrgangs Digitale Grundbildung u.a. in der Lage,

- Schüler*innen zu befähigen, ethische Grundfragen und Werthaltungen, die durch digitale Medien und Technologien aufgeworfen werden, für sich persönlich fundiert zu klären.
- zur Auseinandersetzung mit gesellschaftsrelevanten Einflüssen aktuell relevanter digitaler Medien und Technologien anzuregen und zu befähigen, diese in ihrer Bedeutung für die Welt der Schüler*innen einschätzen zu können.
- grundlegende Kenntnisse, Methoden und Fähigkeiten zu entwickeln, die für die Vermittlung von Programmierkompetenzen und das Erarbeiten von Informatischem Denken benötigt werden.
- Kompetenzen zu vermitteln, welche das Arbeiten an Projekten in Teams unterstützen.
- praxisrelevante Kompetenzen im Umgang mit digitalen Daten sowie Informations-, Kommunikations- und Netzwerktechnologien aufzubauen.
- situationspezifische und didaktisch-pädagogisch angepasste Software/Hardware unter Berücksichtigung von Diversität und Inklusion einzusetzen.
- gesammelte Daten zu organisieren und visuell darzustellen, umzuwandeln und zu präsentieren, um Zusammenhänge aufzuzeigen und Behauptungen zu untermauern sowie diese nützlicher und zuverlässiger zu machen.
- mit bereitgestellten Medien und Software-Applikationen zielgerichtet und kreativ gestaltend zu interagieren.
- visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte kollaborativ zu erzeugen, zu adaptieren, zu analysieren und zu veröffentlichen, unter Berücksichtigung der dafür nötigen rechtlichen Rahmenbedingungen.

4 Zulassungsvoraussetzungen und Zielgruppen

4.1 Zulassungsbedingungen

Die Zulassung zum Hochschullehrgang setzt nach § 52f Abs. 2 HG 2005 ein aktives Dienstverhältnis sowie die Anmeldung auf dem Dienstweg voraus.

4.2 Zielgruppe

Zielgruppe sind Absolvent*innen oder ordentliche Studierende eines Lehramtsstudiums oder Personen, die eine Lehrberechtigung erhalten haben.

5 Reihungskriterien

Das Rektorat kann Reihungskriterien verordnen, welche dann im Mitteilungsblatt/auf der Website der Pädagogischen Hochschule zu veröffentlichen sind.

6 Modulübersicht

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

P/W	LV-Art	Titel	ECTS-AP	Semester- Wochenstunde(n)	Selbststudium in Stunden	Prüfung		Semester
						Prüfungsart	Beurteilung	
		Modul M1: Verständnis und Gestaltung der eigenen Mediennutzung (8 ECTS-AP)						
P	VÜ	M1-1 Medien verstehen, Nutzung gestalten 1	4	2,5	71,875	pi	N	1
P	VÜ	M1-2 Medien verstehen, Nutzung gestalten 2	4	2,5	71,875	pi	N	3
		Modul M2: Digitalität und Gesellschaft (6 ECTS-AP)						
P	VÜ	M2-1 Gesellschaftsrelevante Einflüsse durch digitale Medien	4	2,5	71,875	pi	N	2
P	UE	M2-2 Projektarbeit zu gesellschaftsrelevanten Einflüssen durch digitale Medien	2	1	38,75	pi	N	4
		Modul M3: Programmierung (7 ECTS-AP)						
P	VÜ	M3-1 Programmierung – Grundlagen I	2	1	38,75	pi	N	1
P	VÜ	M3-2 Programmierung – Grundlagen II	2	1	38,75	pi	N	2
P	VÜ	M3-3 Programmierung – Fachdidaktik	1	1	13,75	pi	N	3
P	UE	M3-4 Programmierung – Projektarbeit	2	1	38,75	pi	N	4

Modul M4: Computersysteme (4 ECTS-AP)								
P	VÜ	M4-1 Computersysteme – Grundlagen	2	1	38,75	pi	N	1
P	PS	M4-2 Computersysteme – Vertiefung	2	1	38,75	pi	N	2
Modul M5: Anwendung (5 ECTS-AP)								
P	VÜ	M5-1 Angewandte Computeranwendungen	2	1	38,75	pi	N	2
P	VÜ	M5-2 Angewandte Mediengestaltung inklusive Projektarbeit	3	2	52,50	pi	N	3

Beurteilung: E (mit Erfolg teilgenommen) N (Noten)

LV Lehrveranstaltungen

P/W Pflicht- bzw. Wahlfach

Prüfungsart: pi (prüfungsimmanent), S (schriftlich) M (Mündlich) K (kombinierte Prüfung)

7 Modulbeschreibungen

7.1 Modul 1

Kurzzeichen	Modultitel					
DGB01	M1 Verständnis und Gestaltung der eigenen Mediennutzung					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x			x		2	8
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Ziel dieses Moduls ist es, interdisziplinär Kompetenzen zu entwickeln, um digitale Artefakte zu erkunden, kritisch zu hinterfragen, verantwortungsvoll zu nutzen und zu gestalten.						
LV	Lehrveranstaltung					LV-Art
1	M1-1 Medien verstehen, Nutzung gestalten 1					VÜ
2	M1-2 Medien verstehen, Nutzung gestalten 2					VÜ
Bildungsinhalte						
<ul style="list-style-type: none"> • Medienrezeption • Medienwirkung (hinsichtlich Emotionen, Wissen, Realitätsvorstellungen, Verhalten und Wertorientierungen) • Populäre Medienkulturen, Medienkonvergenz • Mediale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen (Medienangebote kennen, Mediennutzung, insbesondere soziale Medien und digitale Spiele) • Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung (technische und ökonomische Bedingungen, rechtliche Bedingungen sowie institutionelle und politische Bedingungen) • Identitätskonstruktion, Stereotype und Normativität in sozialen Medien • Nutzung von digitalen Medien zur Förderung von Diversität und Inklusion • Informationsrecherche im Internet, Quellenkritik • Manipulation in und durch (digitale) Medien • Ökonomie des Internets (personalisierte Suchergebnisse und Social Media Streams, Free-to-play Games, etc) • Medienbiografie – persönliches Nutzungsverhalten reflektieren • Auswirkungen der eigenen Mediennutzung auf Körper und Psyche • Ökologische Implikationen der eigenen Mediennutzung • Rechtliche Grundlagen (Urheberrecht, Recht am eigenen Bild) und Lizenzmodelle (Creative Commons, OER) • Grundlagen der Betroffenenrechte im Datenschutz, datenschutzrechtliche Rechtsgrundlagen (DSGVO und DSG) • Didaktische Grundsätze für die digitale Grundbildung 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolvent*innen des Moduls sind in der Lage,						
<ul style="list-style-type: none"> • digitale Medien sachgerecht, verantwortungsvoll und reflektiert zu nutzen. • über die aktuellen Trends in den medialen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen reflektiert vorurteilsfrei zu diskutieren. • mit den Schülerinnen und Schülern über potentielle Wirkungen von Medien und Medieninhalten zu reflektieren, um ihnen Handlungsoptionen aufzuzeigen und situationsadäquat darauf zu reagieren. • Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und der Veröffentlichung sowie des Medienkonsums zu analysieren. • häufig im Internet vorzufindende Geschäftsmodelle zu identifizieren und Fakten sowie individuelle Entscheidungskompetenz zu vermitteln. • ihr digitales Selbst- und Fremdbild zu reflektieren. 						

- die digitale Identität bewusst zu gestalten, zu schützen und vermitteln wie Identitäten in sozialen Netzwerken konstruiert werden.
- unterschiedliche Suchstrategien im Internet zur Informationsrecherche zu verwenden und Quellen zu bewerten.
- Strategien zu vermitteln, um unterschiedliche (digitale) Medieninhalte auf Glaubwürdigkeit und Authentizität zu überprüfen.
- Stereotype und Normativität in sozialen Medien zu erkennen, darauf hinzuweisen und situationsadäquat zu reagieren.
- das persönliche Nutzungsverhalten vergleichend zu analysieren, zu hinterfragen und sinnvolle Möglichkeiten der Veränderung zu benennen.
- verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge und -dienste zu benennen, zu beschreiben und sinnvolle Nutzungsszenarien aufzuzeigen.
- zwischen digitalen Angeboten und eigenen Bedürfnissen abzuwägen und persönliche Handlungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung gesundheitlicher, ökonomischen und ökologischer Aspekte zu gestalten.
- Urheberrecht und Lizenzmodelle (Creative Commons, OER, ...) anzuwenden.
- im Kontext der Modul Inhalte zu verortende, didaktisch und fachdidaktisch begründete Lehr- und Lernsettings zu bearbeiten, zu präsentieren und im Spiegel einer möglichen Realisierung kritisch zu diskutieren.

Lehr- und Lernformen

Siehe Lehrveranstaltungsbeschreibungen in PH-Online

Leistungsnachweise und Beurteilungsmodi

Einzelbeurteilung aller Lehrveranstaltungen des Moduls nach der fünfstufigen Beurteilungsskala, vgl. § 8, Abs. 1-5: mündliche, schriftliche und praktische Leistungsnachweise gemäß § 7 und den Angaben der Lehrveranstaltungsprofile (<https://www.ph-online.ac.at>)

Sprache(n)

Deutsch

7.2 Modul 2

Kurzzeichen	Modultitel					
DGB02	M2 Digitalität und Gesellschaft					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x			x		2	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Ziel dieses Moduls ist es, Auswirkungen aktueller Entwicklungen der Digitalisierung hinsichtlich ethischer Grundfragen und Werthaltungen auf gesellschaftlicher Ebene zu erfassen, zu reflektieren und im eigenen unterrichtlichen Handeln zu berücksichtigen sowie an konkreten und aktuellen Beispielen situationsadäquat im Unterricht erfahrbar zu thematisieren.						
LV	Lehrveranstaltung					LV-Art
1	M2-1 Gesellschaftsrelevante Einflüsse durch digitale Medien					VÜ
2	M2-2 Projektarbeit zu gesellschaftsrelevanten Einflüssen durch digitale Medien					UE
Bildungsinhalte						

- Medienwandel
- Politische und gesellschaftliche Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung
- Ethische Werte und moralisches Handeln im Zeitalter der Digitalisierung
- Chancengleichheit und Diversität
- Sensibilisierung für sprachliche, sensorische und motorische Einschränkungen bei der Nutzung digitaler Medien
- Einfluss des Internets auf demokratische Prozesse
- Digitalisierung und Nachhaltigkeit, ökologische Auswirkungen
- Internetgestützte Kommunikation und Kollaboration, Crowdsourcing
- Netzwerkbasierte, medial vermittelte Kommunikation (Social Media)
- Risiken in Zusammenhang mit digitalen Medien (Cyber-Mobbing, Fake News, Filterblasen, Desinformation, Mutproben - Challenges, Suchtpotential, ...)
- Meinungsfreiheit vs. Hate Speech
- Kommerzialisierung (Werbung in digitalen Medien, Influencer, ...)
- Tracking und Privatsphäre
- Big Data
- Künstliche Intelligenz und Machine Learning
- Automatisierung und Einsatz von Robotern
- Trends und Weiterentwicklungen (Blockchain Technologie, Kryptowährungen, NFT, ...)

Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen

Die Absolvent*innen des Moduls sind in der Lage,

- Themen der Digitalisierung kritisch und faktenbasiert zu vermitteln.
- technologische Entwicklungen vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Prozesse kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren.
- neue und bewegliche Themenlagen der Digitalisierung zu identifizieren, zu verstehen und in den Unterricht zu integrieren.
- euphorische und kulturpessimistische Haltungen gegenüber Technologie- und Medienwandel wahrzunehmen und ihnen argumentativ zu begegnen.
- mediales Handeln im Hinblick auf Wertschätzung und Wertorientierung in der Gesellschaft zu hinterfragen und Schülerinnen und Schüler in diesem Prozess zu unterstützen.
- über Chancen, Herausforderungen und Ambiguitäten verschiedener Begleiterscheinungen der Digitalisierung (z. B. Kommunikation, Kollaboration, ...) zu informieren und darauf situationsadäquat zu reagieren.
- die Bedeutung sowie Herausforderung digitaler Medien in Hinsicht auf Diversität und Inklusion zu vermitteln und entsprechende Maßnahmen zu ergreifen.
- durch ihren reflektiven und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien aktiv an gesellschaftlichen und demokratischen Prozessen zu partizipieren.
- Kommunikationsmedien nach ihrer Verwendung zu unterscheiden und Einflüsse auf das eigene Lebensumfeld und die Gesellschaft aufzuzeigen.
- Möglichkeiten der Meinungsbildung und Manipulation zu erkennen.
- nachzuvollziehen, dass Digitalisierung einen Beitrag zu nachhaltigen Entwicklungen der Gesellschaft (sozial, ökonomisch und ökologisch) leisten muss.
- theoretisch erworbenes Wissen zur Entwicklung altersgemäßer Unterrichtsszenarien umzusetzen.
- ein im Kontext der Modulhalte zu verortendes, didaktisch und fachdidaktisch begründetes Lehr-/Lernsetting zu bearbeiten, zu präsentieren und im Spiegel einer möglichen Realisierung kritisch zu diskutieren.

Lehr- und Lernformen

Siehe Lehrveranstaltungsbeschreibungen in PH-Online

Leistungsnachweise und Beurteilungsmodi

Einzelbeurteilung aller Lehrveranstaltungen des Moduls nach der fünfstufigen Beurteilungsskala, vgl. § 8, Abs. 1-5: mündliche, schriftliche und praktische Leistungsnachweise gemäß § 7 und den Angaben der Lehrveranstaltungsprofile (<https://www.ph-online.ac.at>)

Sprache(n)
Deutsch

7.3 Modul 3

Kurzzeichen	Modultitel					
DGB03	M3 Programmierung					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x			x		4	
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Ziel dieses Moduls ist es, grundlegende Kenntnisse, Methoden und Fähigkeiten zu entwickeln, die für die Vermittlung von Programmierkompetenzen und das Erarbeiten von Informatischem Denken benötigt werden. Dabei sollen insbesondere Kompetenzen vermittelt werden, welche das Arbeiten an Projekten in Teams unterstützen und welche die Relevanz von Programmiersprachen und Werkzeugen im schulischen Kontext beurteilen helfen.						
LV	Lehrveranstaltung					LV-Art
1	M3-1 Programmierung – Grundlagen I					VÜ
2	M3-2 Programmierung – Grundlagen II					VÜ
3	M3-3 Programmierung – Fachdidaktik					VÜ
4	M3-4 Programmierung – Projektarbeit					UE
Bildungsinhalte						
<ul style="list-style-type: none"> • Informatisches Denken und Informatische Arbeitsprinzipien (etwa Entwurfsprinzipien, Strukturierte Programmierung, Abstrakte Datentypen, Modularisierung, Hierarchisierung, Prototyping, Debugging) • Blockorientierte und textbasierte Programmiersprachen • Programmierkonzepte (Variablen, Schleifen, Verzweigungen, Ereignisse, Prozeduren, Funktionen) • Kognitive Entwicklungsstufen beim Erlernen von Programmieren • Entwicklungsumgebungen im schulischen Kontext und deren Unterrichtsrelevanz • Entwicklungsprozesse (insbesondere agile Projekte) • Roboter, Ein-Platinen-Rechner und andere elektronischen Materialien des informatischen Denkens 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolvent*innen des Moduls sind in der Lage,						
<ul style="list-style-type: none"> • Teilbereiche des Informatischen Denkens benennen und Bezüge zur Lebenswelt von Schüler*innen herzustellen. • informatische Arbeitsprinzipien zu erklären und damit Probleme zu analysieren, Problemlösungen unter Benutzung geeigneter Methoden zu beschreiben und diese zu realisieren. • unterschiedliche Programmiersprachen-Paradigma und Darstellungsformen sowie deren Vor- und Nachteile im Schulunterricht zu benennen. • gängige Entwicklungsumgebungen zu nennen und wissen über deren Vor- und Nachteile Bescheid. • unterschiedliche Programmierkonzepte in einer blockorientierten bzw. textorientierten Programmiersprache anzuwenden und zu reflektieren. • Programmiersprachen in kreativer Art und Weise zur Verwirklichung von Projekten zu nutzen. • kognitive Entwicklungsstufen (zum Beispiel: pre-tracing, tracing, post-tracing) beim Erlernen von Programmierfähigkeiten im Unterricht zu berücksichtigen. • klassische und agile Entwicklungsmethoden zu nennen und diese im Schulunterricht mit den Schüler*innen in Projekten umzusetzen. 						

- ein im Kontext der Modulinhalte zu verortendes, didaktisch und fachdidaktisch begründetes Projekt mit Robotern, Ein-Platinen-Rechner oder anderen elektronischen Materialien des informatischen Denkens, zu planen, umzusetzen und die erstellten Unterrichtsszenarien kritisch zu reflektieren.

Lehr- und Lernformen

Siehe Lehrveranstaltungsbeschreibungen in PH-Online

Leistungsnachweise und Beurteilungsmodi

Einzelbeurteilung aller Lehrveranstaltungen des Moduls nach der fünfstufigen Beurteilungsskala, vgl.§ 8, Abs. 1-5: mündliche, schriftliche und praktische Leistungsnachweise gemäß § 7 und den Angaben der Lehrveranstaltungsprofile (<https://www.ph-online.ac.at>)

Sprache(n)

Deutsch

7.4 Modul 4

Kurzzeichen	Modultitel					
DGB04	M4 Computersysteme					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x			x		2	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Ziel dieses Moduls ist es, grundlegende Kenntnisse, Methoden und Fertigkeiten erlernen, die für einen pädagogisch orientierten Einsatz von Computer, Internet und digitalen Medien im Unterricht benötigt werden. Die Teilnehmer*innen verfügen über praxisrelevante Kompetenzen im Umgang mit digitalen Daten sowie Informations-, Kommunikations- und Netzwerktechnologien und sind in der Lage situationsspezifische und didaktisch-pädagogisch angepasste Software/Hardware unter Berücksichtigung von Diversität und Inklusion einzusetzen.						
LV	Lehrveranstaltung					LV-Art
1	M4-1 Computersysteme – Grundlagen					VÜ
2	M4-2 Computersysteme – Vertiefung					PS
Bildungsinhalte						
<ul style="list-style-type: none"> • Codierung und Informationstheorie • Rechnerarchitektur • Betriebssysteme • Peripherie von Rechenanlagen • Rechnernetze • IT-Sicherheitsmanagement 						
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen						
Die Absolvent*innen des Moduls sind in der Lage,						
<ul style="list-style-type: none"> • Eigenschaften von gängigen Speicher-, Ein-, und Ausgabegeräten sowie deren Einsatzmöglichkeiten und Einschränkungen zu erklären. • aktuelle Betriebssysteme und deren Komponenten und Anwendungsbereiche zu nennen sowie diese für den Einsatz im Schulunterricht passend zu konfigurieren. 						

- Hardwarekomponenten digitaler Endgeräte zu identifizieren und mit Schüler*innen einfache Hardwareprobleme zu lösen.
- Verbesserungen für die User Experience in Bezug auf die Interaktion der Benutzer*innen (Inklusion, Diversität, Ergonomie) mit den Systemen zu empfehlen.
- Daten hinsichtlich ihrer Formate, Größe und binären Struktur zu beschreiben und darzustellen.
- Hard- und Softwarevoraussetzungen für den Datenaustausch in Netzwerken zu erklären, eigene (einfach) lokale Netzwerke mit den Schüler*innen aufzubauen, und grundlegende Probleme zu lösen.
- mit den Schüler*innen über reale Probleme der Cybersicherheit zu diskutieren und Vorkehrungen dafür zu treffen, wie persönliche Daten und Geräte geschützt werden können (Stichwort Viren/Schadsoftware, Verschlüsselung, Passwort-Manager).
- die grundlegende Funktionsweise von Server- und Cloud-basierten Systemen zu erklären und kritische Faktoren zu benennen (z. B. Standort des Servers, Datenschutz und Datensicherung).
- ein im Kontext der Modulinhalte zu verortendes, didaktisch und fachdidaktisch begründetes Projekt zu entwerfen, das Hardware- und Softwarekomponenten kombiniert, um Daten zu sammeln und auszutauschen und die erstellten Unterrichtsszenarien kritisch zu reflektieren.

Lehr- und Lernformen

Siehe Lehrveranstaltungsbeschreibungen in PH-Online

Leistungsnachweise und Beurteilungsmodi

Einzelbeurteilung aller Lehrveranstaltungen des Moduls nach der fünfstufigen Beurteilungsskala, vgl. § 8, Abs. 1-5: mündliche, schriftliche und praktische Leistungsnachweise gemäß § 7 und den Angaben der Lehrveranstaltungsprofile (<https://www.ph-online.ac.at>)

Sprache(n)

Deutsch

7.5 Modul 5

Kurzzeichen	Modultitel					
DGB05	M5 Anwendung					
Pflichtmodul	Wahlpflichtmodul	Wahlmodul	Basismodul	Aufbaumodul	Semesterdauer	EC
x			x		2	5
Voraussetzungen für die Teilnahme						
Keine						
Modulziel						
Ziel dieses Moduls ist es, aufbauend auf den allgemeinen Grundlagen der Computeranwendung vertiefende Inhalte vor allem im Bereich Text, Daten, Bild, Audio und Video und deren webbasierten Präsentation aufzubauen. Kooperativ und kollaborativ digital erstellte und veröffentlichte Arbeitstechniken und Inhalte können die Angebote und Handlungsmöglichkeiten in einer von Digitalisierung geprägten Welt transparent machen und zu einem verantwortungsvollen Nutzen beitragen.						
LV	Lehrveranstaltung					LV-Art
1	M5-1 Angewandte Computeranwendungen					VÜ
2	M5-2 Angewandte Mediengestaltung inklusive Projektarbeit					VÜ
Bildungsinhalte						
<ul style="list-style-type: none"> • Darstellung und Präsentation bzw. Veröffentlichung von Inhalten und Daten • Webbasierte Präsentation von Inhalten (Blogs, Podcasts, ...) • Webbasierte Datenbanken bzw. aktuelle Cloud-Services • Mediengestaltung (Text, Bild, Audio, Video) • Barrierefreiheit in Anwendungen und Dokumenten • Kooperative und kollaborative Arbeitstechniken 						

Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen

Die Absolvent*innen des Moduls sind in der Lage,

- mit bereitgestellten Medien und Software-Applikationen zielgerichtet und kreativ gestaltend zu interagieren.
- visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte zu erzeugen, zu adaptieren und zu analysieren und zu veröffentlichen. Sie kennen die dafür nötigen rechtlichen Rahmenbedingungen.
- verschiedene Darstellungsformen von Inhalten (gestalterische Prinzipien) zu erproben und deren Einfluss auf die Wahrnehmung des Inhalts kritisch zu hinterfragen.
- individuell und kollaborativ Inhalte unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten zu visualisieren.
- Informationen und Inhalte zu aktualisieren, zu verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufzuarbeiten und diese (sprachlich) unter besonderer Berücksichtigung der Diversität in bestehende Wissensorganisationsformate einzubinden.
- Einstellungen in Software Applikationen den persönlichen Bedürfnissen entsprechend anzupassen und Hilfesysteme bei der Problemlösung zu nutzen.
- Daten zu erfassen, zu filtern, zu sortieren, zu interpretieren und zu visualisieren, sowie Muster in Datenvisualisierungen wie Diagrammen oder Grafiken erkennen und beschreiben, um Vorhersagen zu treffen, Zusammenhänge aufzuzeigen und Behauptungen zu untermauern.
- Datensicherungen und -wiederherstellungen auszuführen.
- Daten in webbasierten Datenbanken bzw. Cloud-Services zu verwalten.
- ein im Kontext der Modulinhalte zu verortendes, didaktisch und fachdidaktisch begründetes Projekt mit visuellen/audiovisuellen/auditiven Inhalte zu planen, umzusetzen und die erstellten Unterrichtsszenarien kritisch zu reflektieren.

Lehr- und Lernformen

Siehe Lehrveranstaltungsbeschreibungen in PH-Online

Leistungsnachweise und Beurteilungsmodi

Einzelbeurteilung aller Lehrveranstaltungen des Moduls nach der fünfstufigen Beurteilungsskala, vgl. § 8, Abs. 1-5: mündliche, schriftliche und praktische Leistungsnachweise gemäß § 7 und den Angaben der Lehrveranstaltungsprofile (<https://www.ph-online.ac.at>)

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 Übergangbestimmungen

Das Curriculum des Hochschullehrganges *Digitale Grundbildung* tritt mit 01.03.2023 nach Veröffentlichung im Mitteilungsblatt in Kraft und behält Gültigkeit bis zur Veröffentlichung einer neuen Version.