

## ■ Module

- 1) **Informatische Grundbildung**
  - Informatische Grundlagen
  - Coding und Robotik 1
  - Coding und Robotik 2
- 2) **Medienbildung**
  - Digitale Medien in der Öffentlichkeitsarbeit
  - Lebenswelt und Medienbildung
- 3) **Mediendidaktik**
  - Deutsch Digital
  - Mathematik Digital
  - Kreativität 1 – Ton und Text
  - Kreativität 2 – Bild und Video
- 4) **Pädagogisch-praktische Studien**
  - Informatische Praxis
  - Fachbezogene Praxis
- 5) **Wahlmodul**
  - Englisch Digital

## ■ Unterrichtssprache

Deutsch

## ■ Kontaktpersonen

Dr. Gerhard Brandhofer | [gerhard.brandhofer@ph-noe.ac.at](mailto:gerhard.brandhofer@ph-noe.ac.at)  
Mag. Walter Wegscheider | [walter.wegscheider@ph-noe.ac.at](mailto:walter.wegscheider@ph-noe.ac.at)

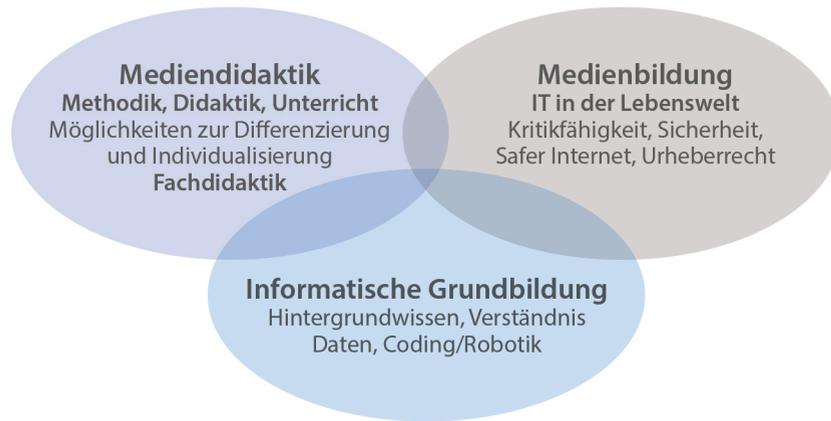


Schwerpunkt Medienpädagogik

# Digitale Bildung

# Kreativität und Medien

## ■ Medienpädagogik – 3 Themenfelder im Fokus



## ■ Schwerpunkt Medienpädagogik

In einer Gesellschaft, in der alle Lebensbereiche mit digitaler Kommunikationstechnologie durchdrungen sind, gewinnt die Medienpädagogik immer mehr an Bedeutung und muss sich stets weiterentwickeln.

## ■ Ziele

Das übergeordnete Ziel jedes medienpädagogischen Bemühens ist immer die gewonnene Medienkompetenz.

Sie wird erreicht durch

- Vermittlung von Wissen über Medien und deren Einsatz sowie deren Einfluss und Auswirkung
- Aufklärung, um möglichen negativen Wirkungen und Gefahren der Mediennutzung entgegenzuwirken
- Erziehung zu einer kritisch-hinterfragenden Nutzung von Medien und deren Inhalten
- Erziehung zu eigenständig, kreativ und innovativ agierenden Medienproduzent/innen.

## ■ Der Schwerpunkt Medienpädagogik befähigt die Absolvent/innen

- Schülerinnen und Schüler dabei zu unterstützen, digitale Kompetenzen altersgemäß für ein fachlich kompetentes, sozial verantwortliches und kreatives Handeln in der heutigen Medien- und Wissensgesellschaft aufzubauen.
- medienpädagogische Konzepte für schulische Aufgaben zu entwickeln.
- Medienprojekte mit dem Ziel, die informatische Bildung der Schülerinnen und Schüler zu unterstützen, in Abstimmung mit der vorhandenen räumlichen, technischen und sozialen Situation zu planen und durchzuführen.
- exemplarische multimediale Materialien zu erzeugen.
- unterschiedliche Formen von Präsentation im eigenen Unterricht einzusetzen und für die Schülerinnen und Schüler als Ausdrucksmedium in kreativer Vielfalt zugänglich zu machen.
- Medien und Informationstechnologien für Lernen und Lehren zu gestalten, anzuwenden, zu evaluieren und kritisch zu reflektieren.
- mediale Informationen zu recherchieren, zu bewerten und zu strukturieren.
- die Verwendung von digitalen Medien vor dem Hintergrund ethischer, sozialer und gesundheitlicher Fragestellungen und Problemkreise zu verstehen und zu diskutieren.
- das mediale Handeln in der Schule vor dem Hintergrund der aktuellen Gesetzeslage zu bewerten und zu gestalten.
- die Komplexität der Durchdringung der täglichen Lebenswelt durch das Internet der Dinge zu erfassen.
- Coding und Robotik mit der besonderen Berücksichtigung der Problemlösung in den Unterricht der Primarstufe einzubinden.
- altersgerecht mit spielerischen Ansätzen didaktisch fundiert einfache Aspekte der Programmierung und Robotik in den Unterricht einzubringen.



Lernen mit dem Tablet



Erstes Programmieren mit Bee Bot