

efit21 - digitale Agenda für Bildung, Kunst und Kultur

Beirat für Informationsgesellschaft 21.9.2011



Europäischer Rahmen – strategische Leitkonzepte

- **IT-Kompetenzen für das 21. Jahrhundert**
 - eine langfristige Strategie für IT-Kompetenzen fixieren
- **Neue Kompetenzen für neue Beschäftigungen**
 - IT-Kompetenzen und e-skills sind unverzichtbare Grundlagen für den Übergang in den Arbeitsmarkt
 - breite Qualifizierung Teamfähigkeit, offener gesellschaftlicher Zugang, Berücksichtigung der Genderfrage



Europäischer Rahmen – strategische Leitkonzepte

- **E-Inclusion**

- Digitale Integration: Barrieren abbauen, niemand soll aufgrund fehlender digitaler Kompetenzen ausgeschlossen sein
- IT bietet neue Chancen, benachteiligte Personen in die Gesellschaft zu integrieren und benachteiligte Regionen zu fördern

- **Digitale Agenda**

- langfristige Politik für digitale Qualifikationen und Kompetenzen umsetzen und einschlägige Initiativen fördern
- elektronisches Lernen soll in nationalen Maßnahmen zur Modernisierung des Bildungssystems zum Leitthema werden
- **Schlüsselaktion 11: Verbesserung der digitalen Kompetenzen, Qualifikationen und Integration**



efit21 - strategische Wirkungsziele

- 1. Qualität des Unterrichts steigern**
- 2. Digitale Kompetenzen vermitteln**
- 3. Arbeitsmarkterfolg fördern**
- 4. Effizienz der Verwaltung steigern**
- 5. Gesellschaft integrieren**
- 6. Kunst und Kultur fördern**



Handlungsfelder

- A. Bildung & Qualität
- B. IT & Arbeitsmarkt
- C. Verwaltung & Infrastruktur
- D. Gesellschaft & Partizipation
- E. Kunst & Kultur



IKT als Treiber für die Qualitätsentwicklung im Bildungswesen

- Wirkungsorientierung
- Kompetenzorientiertes Lehren und Lernen
- PädagogInnenbildung NEU – Vermittlung von digitalen Kompetenzen
- e-Learning in den Neuen Mittelschulen
- Individualisierung des Unterrichts durch e-Learning
- Tagesbetreuung
- Modularisierung der Abendschule
- Neue Reifeprüfung – Unterstützung durch IKT
- Vereinheitlichung der Schülerverwaltungssoftware



Aktivitäten zur digitalen Kompetenz

- mit zentralen Services wie Lernplattformen, Content- und Gegenstandsportalen Rahmenbedingungen schaffen
- Weiterentwicklung der LehrerInnenausbildung, -fort- und -weiterbildung:
 - Ausarbeitung eines strategischen Konzepts
 - EPICT – IT-Zertifikat in der Lehrerausbildung
 - Virtuelle Pädagogische Hochschule
- zwei E-Learning-Cluster: 350 Schulstandorte
- technologische Entwicklungen in Pilotprojekten testen, evaluieren und Ergebnisse umsetzen
 - digitale Schulbücher
 - Tablet-PCs, Netbooks



Aktivitäten zur digitalen Kompetenz

- Bildungsstandards für digitale Kompetenzen für 8. Schulstufe wurden entwickelt und werden erprobt
- Kooperation mit Saferinternet.at – Vermittlung Medienkompetenz
- Informationserlass „Digitale Kompetenz“
- Erwachsenenbildung: IKT-basierte Lernformen, E-Learning-Tools, IKT-Fertigkeiten integraler Bestandteil in den Angeboten zur Basisbildung und zum Nachholen von Bildungsabschlüssen



Bildungsstandards für digitale Kompetenzen

Sekundarstufe I (8.te Schulstufe)				
Referenzrahmen für Digitale Kompetenzen - Kompetenzraster für Informatische Bildung				
Klassifikationsschema Version 1.0				
		Grundlegende Kompetenzen Stufe I	Erweiterte Kompetenzen Stufe II	Besondere Kompetenzen Stufe III
Medienreflexion Umfeldthemen	1. Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft			
	1.1. Nutzen und Risiken	Reflexion der Computernutzung und deren Auswirkungen. Orientierungswissen im rechtlichen, sozialen und historischen Kontext.	Reflektierte und begründete Nutzen- und Risikoabschätzungen. Solide Kenntnisse in Umfeldthemen. Grundlegendes berufliches und historisches Verfügungswissen.	Tieferes Verständnis von Zusammenhängen. Bewertung des Einsatzes digitaler Medien.
	1.2. Datenschutz, Recht und Verantwortung			
	1.3. Historische und berufliche Aspekte			
Medienkunde	2. Informatiksysteme			
	2.1. Hardware	Grundlegende IT-Kenntnisse und Bedientechniken.	Detailliertes IT-Wissen und routinierte Computer-Bedienkompetenz. Kenntnis von Zusammenhängen bei Informatiksystemen.	Erweiterte Kenntnis fachsystematischer Grundlagen. Verständnis von Konzepten und einfachen Modellen. Bewertung von Informatiksystemen. Beratungskompetenz.
	2.2. Software, Betriebssystem und Dateimanagement			
	2.3. Netzwerke			
Mediennutzung u. -produktion	3. Anwendungen			
	3.1. Dokumentation, Publikation und Präsentation	Grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten in der Bedienung des Computers bei der Bewältigung von Standardaufgaben aus Freizeit und Schule.	Routinierte Nutzung von Anwendersoftware. Lösung von Standardaufgaben des Alltags unter Verwendung geeigneter Anwenderprogramme. Einfache Transferleistungen.	Erweiterte Werkzeugkenntnisse. Konzeptuelles Verständnis von Anwendersoftware. Problemlösekompetenz. Dynamische Fähigkeiten.
	3.2. Tabellenkalkulation und Visualisierung			
	3.3. Information, Kommunikation und Kooperation			
Fachliche Grundlagen	4. Informatikkonzepte			
	4.1. Digitalisierung	Grundlegende Kenntnis informatikrelevanter Grundbegriffe und elementarer Zusammenhänge. Ausführung und Beschreibung einfacher Handlungsanweisungen.	Solide begriffliche Kenntnisse und grundlegendes Verständnis der Mensch-Maschine Kommunikation. Einfache Modellbildung informatischer Aufgaben und deren Implementation. Einfache Transferleistungen.	Erweiterte Kenntnisse und Verständnis des Programmierens. Solide Abstraktions- und Transferleistungen sowie kreative Lösungswege bei algorithmischen Problemstellungen.
	4.2. Daten, Beziehungen und Strukturen			
	4.3. Algorithmen, Programmierung und Automatisierung			

