Digitales Konzept für VS/Ist-Stands-Analyse

Schulen benötigen für eine einheitliche, digitale Schulentwicklung eine strukturierte, dokumentierte Vorgangsweise. In jeder Schule gibt es mit Sicherheit Lehrpersonen, die digitale Medien gezielt und sinnvoll im Unterricht einsetzen. Daneben existieren mit Sicherheit Lehrpersonen, die bisher mit analogen Lehrmethoden vollkommen das Auslangen gefunden haben und deren Unterricht aber trotzdem im höchsten Maße erfolgreich und anerkannt ist. Die Covid19-Lern- und Lehrerfahrung zeigte jedoch, dass ausschließlich analoge Lehrmethoden, so gut sie auch sein mögen, entscheidende Nachteile gegenüber digitalen Einsatzszenarien haben. Durch die Corona-bedingten Maßnahmen wurden unterrichtsbegleitende Lehrmittel wie Schulkreidetafel, Face2Face-Unterricht, Papierkopien oder vielfach das Führen von analogen Schulheften schwierig bis unmöglich zu organisieren.

Auch die Erreichbarkeit von Schüler/innen außerhalb des persönlichen Kontaktes mittels schriftlicher Mitteilungen oder Telefonaten konnte nicht gesichert werden. Eine bessere Möglichkeit hierfür wären E-Mails und/oder datenschutzrechtlich gesicherte Lernplattformen mit der Möglichkeit zur Interaktion.

Ein vorhandenes digitales Konzept muss durch ein eEducation-Team mit Beteiligung von Direktion und Verwaltung laufend evaluiert und weiterentwickelt werden, immer im Abgleich mit einem Schulentwicklungskonzept

Ein digitales Konzept sichert bzw. fordert:

* eine Weiterentwicklung der Schule
* eine laufende Ist-Stands-Analyse der Schule
* eine Sicherstellung von Blended Learning samt Distance Learning und Teaching
* eine laufende Berücksichtigung von Berufsorientierung und Talente-Checks
* eine laufende Fortbildung von Lehrpersonen
* eine Digitalisierung von Verwaltungsabläufen in der Schule
* eine bessere Kommunikation mit Eltern, Elternverein, SGA, BMBWF, Bildungsdirektionen und anderen Schulbeteiligten
* einen gesicherten Schulbetrieb (Distance Teaching/Learning) bei Lockdowns oder ähnlichen Ausnahmesituationen

# Ausgangssituation und Mindesterfordernisse

## Säule 1 Infrastruktur

### Baustein IT-Ausstattung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ausbaufähiger Internetanschluss (z.B. Glasfaser) | 2 PC in der Klasse vorhanden | WLAN für Lehrpersonen Schüler/innen flächendeckend vorhanden | Endgeräte mit multimedialen Ausgabe-Möglicheiten (Bilder, Video, Sound mit Kopfhörer/Lautsprecher etc.) vorhanden |

### Bausteine IT-Betreuung und technische Fortbildung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| IT-Betreuung vorhanden/gesichert mit zentraler Gerätebetreuung | Vernetzter des Ansprechpartners für digitale Bildung in der Schule vorhanden | Technische Weiterentwicklung/Schulung gesichert (auch befasste Lehrpersonen) | Ev. mobile Gerätebetreuung geregelt/fixiert (sofern Geräte vorh.) |
| Namen der IT-Betreuer/innen?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Name des Ansprechpartners für digitale Bildung in der Schule selbst?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Schulungsmöglichkeiten?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Wie ist die mobile Gerätebetreuung organisiert?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. |

## Säule 2 Schulorganisation

### Bausteine „digitales Konzept“, Kommunikation, Sharing und Personal-/Schulentwicklung

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Schule ist Mitglied bei Initiative „eEducation Austria“ | eEducation-/eLearning-Team vorhanden mit Direktion und Verwaltung | Einheitliche Lehr-/Sharing-/Kommunikationsplattform vorhanden für Verwaltung und Lehrpersonen  | Lehrpersonen und Schüler/innen haben Schul-E-Mail-Adressen, Schule mit Webauftritt | Digitales Konzept ist Teil der Schul- und Personalentwicklung |
| Welchen Status hat die Schule (Member, Expert, Expert+)?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Namen und Funktionen der Mitglieder:Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Welcher Lern- und Kommunikationsplattform(en) werden genutzt?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Domain der Schulwebsite und eine gültige E-Mailadresse der Ansprechperson der Schule:Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Wie ist das Digitale Konzept eingebunden (auszugsweise)?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. |

## Säule 3 Lernmanagement

### Bausteine Lernplattformen und Assessment

|  |  |
| --- | --- |
| Einheitliche Lern- und Kommunikationsplattform vorhanden für L-S | Auf „Distance Learning/Teaching“ vorbereitet? |
| Welche einheitlichen Lern- und Kommunikationsplattformen für Lehrpersonen und Schüler/innen werden genutzt?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Wie sind Sie auf Distance Learning/Teaching digital vorbereitet?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. |

## Säule 4 Mediennutzung

### Bausteine Informationskompetenz und Multimedia-Einsatz

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Standard-Software (Office365, Cloudspeicherung, Mails etc.) ist den Lehrpersonen bekannt bzw. Unterrichtsthema  | Informationskompetenz gegeben (z.B. Internetrecherchen, EduTube, Eduthek, Portal „Digitale Schule“, Medienverleih) | Einsatz von digitalen Multimedia-Inhalten (z.B. YouTube, Streaming von VOBS-Medienverleih etc.) in der Schule möglich |
| Welche Office-Programme bzw. welche Cloudspeicherungen werden verwendetKlicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Welche digitalen Quellen werden regelmäßig eingesetzt?Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. | Welche technischen Ausgabegeräte werden konkret verwendetKlicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. |

## Säule 5 Medienrecht

### Bausteine Urheberrecht, Datenschutz und sichere Mediennutzung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Urheberrechtliche Bestimmungen den Lehrpersonen bekannt bzw. sind Unterrichtsthema | Datenschutzrechtliche Bestimmungen den Lehrpersonen bekannt bzw. sind Unterrichtsthema | Sichere Mediennutzung (Viren, Internet- Policy, Passwörter etc.) den Lehrpersonen bekannt bzw. sind Unterrichtsthema | Mind. eine SaferInternet-Aktivität pro Jahr wird durchgeführt |

## Säule 6 Medienproduktion

### Bausteine „Print/Bild/Text“, Video, Website-Erstellung und Audio

|  |
| --- |
| Einfache Print-, Bild- und Textbearbeitung sind den Lehrpersonen bekannt und sind Unterrichtsthema |
| Nennen Sie exemplarische BeispieleKlicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben. |

## Säule 7 Computational Thinking

### Bausteine „angewandte Informatik“, Coding (auch Visuelle Programmierung)

|  |
| --- |
| Einfaches Coding (z.B. mit visuellen Editoren wie Scratch, AppInventor etc.) mit Variablen, Anweisungen, Schleifen, Abfragen werden unterrichtet |

# Ziele der Schulen, wo wollen wir hin?

## Wo sind wir erfolgreich bzw. was sind unsere Stärken

Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben.

## Wo sind wir weniger erfolgreich bzw. wo benötigen wir Unterstützung

Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben.

## Kurzfristige Ziele

Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben.

## Mittelfristige Ziele

Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben.

# Abgleich mit 7Digi-Säulen (Auszug)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Säule** | **Medienproduktion** |  |  |  |
| **Bausteine** | **Audio**  | **Video**  | **Webseiten erstellen/bearbeiten**  | **Bild/Print/Text** |
| **Lernmodule** | Audio erstellen/bearbeiten  | Erklärvideos  | Blogs erstellen | Fotos erstellen und bearbeiten  |
|  | Hörspielproduktion  | StopMotion | Wikis | Fotodatenbanken\* |
|  | Podcasts | Realfilme  | Homepagebaukästen  | Social Media |
|  | Audiosammlung\* | Screencast | CMS  | Textsorten |
|  |  | Tutorials  | HTML/CSS | test zusatz |
|  |  | Datenbanken\* | PHP\* |  |
| **Säule**  | **Mediennutzung**  |  |  |  |
| **Bausteine**  | **Informationskompetenz**  | **Einsatz von Multimedia**  | **virtuelle und erweiterte Realitäten (VR und AR)** | **Künstliche Intelligenz** |
| Lernmodule  | Webseiten nutzen  | QR-Codes | AR-Apps an Tablet und Handy |  |
|  | Fake News - Quellenkritik | Mulitmediale Schnitzeljagd erstellen |  |  |
|  | Materialdatenbanken  |  |  |  |
|  | Kindersuchmaschinen: whitelist -blacklist |  |  |  |
| **Säule**  | **Infrastruktur**  |  |  |  |
| **Bausteine**  | **IT-Ausstattung**  | **Betreuung/Wartung**  | **Fortbildung technisch**  |  |
|  | Beratung Breitbandausbau | ... | ...  |  |
| **Säule**  | **Schulorganisation**  |  |  |  |
| **Bausteine** | **Digitales Konzept**  | **Kommunikation**  | **Sharing** | **Personalentwicklung**  |
| Lernmodule | Erste Schritte zum digitalen Schulkonzept  | Synchron: Videokonferenz  | Gemeinsame Dateiablage - Ordnersystem | Fortbildungskonzept: Wer kann was, wer lernt was? |
|  |  | Asynchron: Padlet, gemeinsame Dateien, Mail\* | Kollaboratives Arbeiten (Office 365, Padlet...)  | Mikrofortbildungen im Lehrkörper |
|  |  | Erziehungsberechtigte - Lehrperson(en) | Google Drive, Onedrive | Schilf: Was müssen alle können/wissen |
|  |  |  | Schul-Wiki: Wo finde ich was, Abläufe |  |
|  |  |  | Urheberrecht\* |  |
| **Säule**  | **Medienrecht**  |  |  |  |
| **Baustein**  | **Urheberrecht**  | **Datenschutz**  | **sichere Mediennutzung**  |  |
| Lernmodule | Wie betrifft das Urheberrecht meinen Unterricht | Datenschutz im Unterricht  | Grooming |  |
|  | Homepage | Homepage | Passwörter und Authentifizierung |  |
|  |  |  | Sexting |  |
|  |  |  | Cyber-Mobbing  |  |
|  |  |  | Fake News |  |
| **Säule**  | Lernmanagement  |  |  |  |
| **Baustein**  | **Assessment** | **Lernplattform L S**  |  |  |
| Lernmodule | zeitunabhängige LZK im Unterricht (Schulbuch, socrative, Quizlet) | Punktesummation Bewertungstools  |  |  |
|  | digitale Kompetenzen (Prüfungen, Schularbeiten)  | Aufbau einer Struktur (Schulebene, Lehrerebene)  |  |  |
|  |  | Interaktivität in der Lernplattform |  |  |
|  |  | Lernpfade  |  |  |
|  |  | LM im Lernprozess in der Schule  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| **Säule**  | **Computational thinking**  |  |  |  |
| **Bausteine**  | **Informatisches Denken**  | **Coding** | **Robotik**  | **Making**  |
| Lernmodule | Problemelösefähigkeiten (zB. Tabellenkalkulation)  | Realisierung von Coding  | WeDo  | MakeyMakey |
|  | Steuerungsprozesse  | Visuelles Programmieren  | BeeBot | micro:bit |
|  | Messtechnik  | Textbasiertes Programmieren  | Ev3 | Calliope |
|  | CS Unplugged  | PHP\* | RoboWunderkind | Arduino |
|  | Informatische Grundlagen als Knobelaufgaben und Geschichten  | LiveCode | Sphero | Raspberry Pi |
|  |  |  | MakeBlock |  |
|  |  |  | OzoBot  |  |

## Zu welchen Lernmodulen benötigen wir Beratungen oder Fortbildungen

Klicken oder tippen Sie hier, um Text einzugeben.

Datum und Unterschrift Unterschrift Direktor/in Unterschrift Ansprechperson der Schule