

DIGITALE GRUNDBILDUNG

Digitale Kompetenzen und informatische Bildung sind in den österreichischen Lehrplänen bereits seit Jahren fest verankert. Das digi.komp-Kompetenzmodell ist ein wesentlicher Faktor bei der verlässlichen Umsetzung dieser Kompetenzen. Hier ist festgeschrieben, welche Fertigkeiten konkret mit „eigenverantwortlicher, reflektierter Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien“ gemeint sind, damit diese von den LehrerInnen planvoll im Unterricht DGB und integrativ vermittelt werden können.

Das Kompetenzmodell „digi.komp“ umfasst folgende Teilaspekte:

Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft - Hier erwerben Schülerinnen und Schüler die notwendigen Kompetenzen, digitale Medien verantwortungsbewusst und reflektiert zu nutzen und Schaden für sich selbst und andere zu vermeiden. Sie hinterfragen kritisch den Nutzen digitaler Medien für Leben und Gesellschaft und lernen die Mechanismen kennen, nach denen im Internet Informationen verarbeitet und kommuniziert werden. Zu diesen Kompetenzen zählt etwa, sich sicher im Internet zu bewegen und zu kommunizieren, die eigene digitale Identität aktiv zu gestalten, grundlegende Rechte und Pflichten anzuwenden, persönliche Daten zu schützen und wichtige Dateien sicher zu archivieren bzw. die eigene Weiterentwicklung im Bereich digitaler und informatischer Kompetenzen proaktiv zu gestalten.

Der Bereich **Informatiksysteme** umfasst alle notwendigen Kompetenzen, digitale Technologien zügig und effizient zu bedienen und grundlegende Einstellungen zu treffen bzw. anzupassen, um Informationen computerunterstützt zu verarbeiten, zu strukturieren, ein- und auszugeben sowie etwa über Netzwerke auszutauschen. In diesen Bereich fällt auch die grundlegende Einweisung in zur Verfügung stehende Technologien am Schulstandort, um diese sicher und produktiv zu nutzen.

Der Bereich der **Anwendungen** umfasst das Beherrschen gängiger Standardanwendungen, wie sie im Bereich kommerzieller, aber auch freier Software zur Verfügung stehen. Diese Anwendungen ermöglichen es Schülerinnen und Schülern, sich mittels digitaler Technologien zu äußern, ihre Meinung darzustellen, kreative Prozesse zu gestalten und Medienartefakte zu produzieren, etwa im Bereich Text, Bild, Audio oder Bewegtbild. Auch Kompetenzen rund um Manipulation und Visualisierung von Daten, etwa mittels eines Tabellenkalkulationsprogramms, gehören zu dieser Kategorie. Schülerinnen und Schüler lernen hier beispielsweise, digitale Texte, Bilder, Audio- und Videodaten in aktuellen Formaten mit verschiedenen Geräten und Anwendungen zu nutzen und zu gestalten, Informationen und Medien im Internet unter Verwendung unterschiedlicher Dienste und Angebote gezielt zu recherchieren bzw. internetbasierte Kommunikationsdienste reflektiert und effizient zu nutzen.

Der Bereich der **Konzepte** befasst sich vorwiegend mit informatischen Grundkompetenzen, also mit Grundlagen des Kodierens und Dekodierens. Schülerinnen und Schüler erwerben hier die notwendigen Grundlagen, um zu verstehen, wie Programme bzw. automatisierte Abläufe grundsätzlich funktionieren. Dies hilft ihnen, im Alltag etwa die automatisiert verarbeitete Auswahl von Informationen zu hinterfragen und für die Auswahl genutzter digitaler Inhalte selbst die Verantwortung zu übernehmen. Schülerinnen und Schüler unternehmen überdies erste eigene Schritte im Bereich des computational thinking, des Problemlösens mit Hilfe informatischer Modelle.

Quelle: <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/dgb/digikomp.html>