

Digitale Medienbildung in der Primarstufe – Leitprämissen

Studienkennzahl: 710 790

Der Lehrgang verpflichtet sich zu folgenden Prämissen, die für die Planung und Gestaltung aller Module sowie für die Betreuung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer leitend sind:

Medienbildung als umfassende Aufgabe

Medienbildung ist mehr als der Einsatz digitaler Medien in Lehr-/Lernprozessen. Sie umfasst alle Ebenen von Schule: von der Unterrichts- zur Schulentwicklung, von der Leistungsbeurteilung zu Rollenfragen, von Kollaborationsstrukturen zu Informationsmanagement, usw. Der Aufgabe *Medienbildung* muss sich der gesamte schulische und außerschulische Bildungsbereich widmen. So werden im Sinne des ‚Service-Learning-Ansatzes‘ („Lernen durch Engagement“) Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu angeregt, ihre studentische Arbeit zur Leistungserbringung als Projekt für eine andere Institution als die Pädagogische Hochschule Wien (z. B. Förderangebote für Schülerinnen und Schüler, für Asylwerberinnen und Asylwerber, Medienbildung für ältere Menschen) oder am eigenen Schulstandort in einem, deutlich über das eigentliche Aufgabenspektrum als Lehrkraft hinausgehenden Projekt durchzuführen (z. B. klassen- oder schulübergreifende Medienprojekte, Konzeption und Koordinierung von Schulentwicklungsprozessen mit dem Kollegium). Die Lehrgangsleitung sorgt in Zusammenarbeit mit den Lehrenden des Lehrgangs für Kooperationsmöglichkeiten mit unterschiedlichen Institutionen.

Gelebter Einsatz digitaler Medien

In allen Modulen wird ein vielfältiger Einsatz digitaler Medien angestrebt. Die Lehrveranstaltungen werden entlang mediendidaktischer Prinzipien konzipiert und durchgeführt. Lehrende des Lehrgangs sind dazu angehalten, digitale Medien in der Lehre einzusetzen und Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu anzuregen, ebenfalls digitale Medien zu verwenden. Dies betrifft insbesondere den Einsatz einer digitalen Lernplattform, eines E-Portfolios sowie von digitalen Spielen und Werkzeugen für kollaborative Lehr-/Lernprozesse. In Modul 3 liegt der Schwerpunkt auf der eigenen Medienproduktion, um Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu zu befähigen, digitale Medien alltäglich in die eigenen Arbeitsprozesse zu integrieren und ihre eigenen Medienkompetenzen zu stärken.

Spielerisch-forschendes Erkunden in Projekten

In der Primarstufe steht besonders die Förderung des Interesses sowie der Methoden von Schülerinnen und Schülern zum selbstständigen Erarbeiten von Themenbereichen als Grundlage für die weitere Schulbiografie im Zentrum. Dies kann durch selbstständiges, projektorientiertes, forschendes und insbesondere spielerisches Erkunden von Themenkomplexen – individuell und kollaborativ – unter der Begleitung der Lehrperson erfolgen. Digitale Medien und Spiele bieten hierfür weitreichende

Möglichkeiten und fördern die digitalen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler. Der Lehrgang vermittelt die Relevanz von forschendem, projektorientiertem und spielerischem Entdecken und regt Lehrpersonen dazu an, den Unterricht dementsprechend zu gestalten sowie digitale Medien dafür einzusetzen. Um dies zu erreichen werden die Lerninhalte des Lehrgangs nach Möglichkeit in die Praxis der Teilnehmerinnen und Teilnehmer rückgeführt und Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu angeregt, selbst den Einsatz digitaler Medien im Lehrgang auszuprobieren sowie forschend und spielerisch zu erkunden.

„Open Educational Resources“ als Querschnittsthematik

Der Einsatz digitaler Medien erlaubt auf unterschiedliche Lehr-/Lernmaterialien zuzugreifen. Insbesondere werden Möglichkeiten der Nutzung von online frei verfügbaren Materialien eröffnet („Open Educational Resources – OER“). Lehrende des Lehrgangs werden dazu angehalten, auf online verfügbares Material zurückzugreifen und Teilnehmer/innen darauf hinzuweisen. In den Modulen entstandene Unterlagen können als „Ressource“ online zur Verfügung gestellt werden. Nach Möglichkeit kann hierfür die vom Bundesministerium für Bildung koordinierte Eduthek genutzt werden. Eine Einführung in das Erstellen von „Open Educational Resources“ findet sich in Modul 3.

Flexibilität der Lehre

Das Entwicklungstempo digitaler Medien und Technologien ist hoch. Darauf gilt es dynamisch und flexibel zu reagieren. Der generelle Anspruch des Lehrgangs, Modulziele und -inhalte sind so formuliert, dass ggf. flexibel auf Entwicklungen der Medienlandschaft reagiert werden kann. Darüber hinaus wird die Flexibilität als zentrale Kompetenz der Gegenwart angesprochen und den Teilnehmerinnen und Teilnehmern vermittelt, dies ihrerseits an Schülerinnen und Schüler weiterzutragen.