

Digital Competency Framework For Primary Years 3-6

- Home
- Help
- Contents

Citizenship

- Identity, Image & Reputation
- Health & Well being
- Digital Rights, Licensing and Ownership
- Online Behaviour & Cyberbullying

Interacting & Collaborating

- Communication
- Collaboration
- Storing & Sharing

Producing

- Planning, Sourcing & Searching
- Creating
- Evaluating & Improving

Data & Computational Thinking

- Problem Solving & Modelling
- Data & Information Literacy

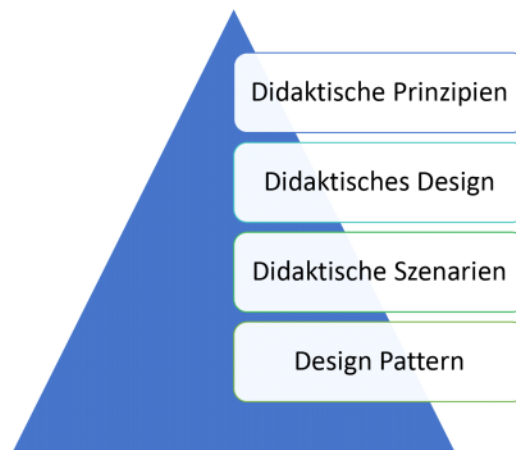
Rob-bot Resources™ 4

Vgl. 21st Century Skills

Didaktische Gestaltungsebenen

[CO-LAB Workshop NMS Roboter Storyteller](#)

Didaktische Gestaltungsebenen



Didaktische Prinzipien

Education Innovation Studio

entdecken & überlegen
erforschen & entwickeln
experimentieren & gestalten
präsentieren & erzählen teilen
verändern & anwenden



an der PH & mobil für Schulen



Didaktische Szenarien

Workshop- Frosch Metamorphose

<https://phwien.sharepoint.com/sites/leis/SiteAssets/Notizbuch%20für%20LEIS%20-%20Linked%20Files/WeDo-Frog.mov>



Didaktische Konzepte

LEGO WeDo Workshop...
LEGO WeDo Workshop...
SujetVorschlag_Bsp.F...
SujetVorschlag_Welta...

LEGO WeDo Workshop...



Lego WeDo
Worksho...



Lego WeDo
Worksho...



SujetVorsch
lag_Bsp.F...



SujetVorsch
lag_Welta...



Lego WeDo
Worksho...

Begleitforschung

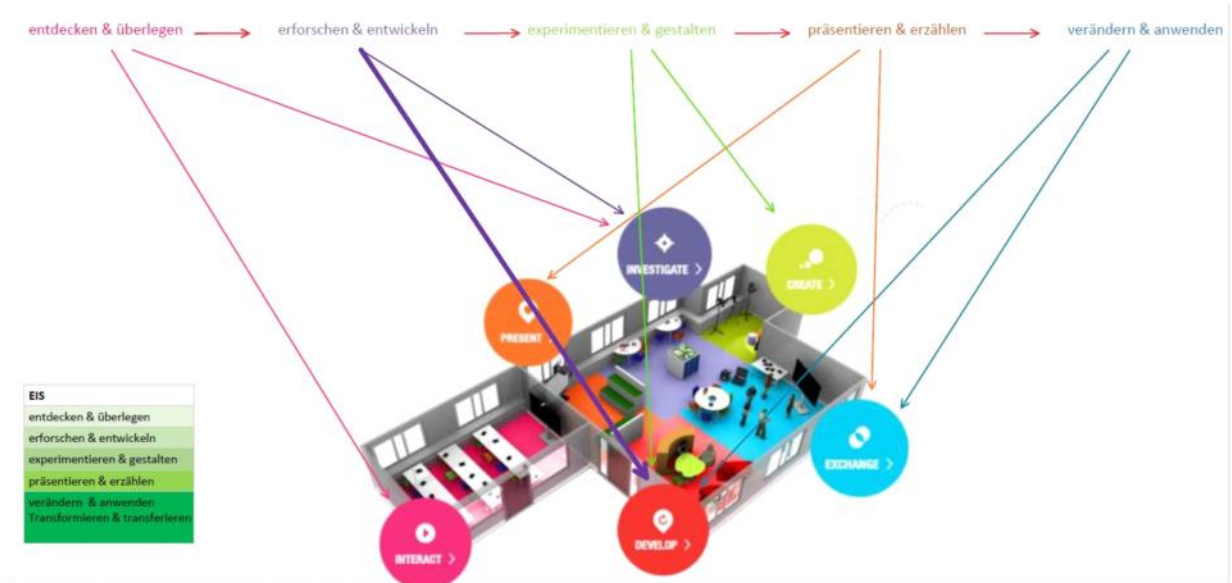


EISWorksho
p-Erfahru...

Didaktische Designs

EIS (Lego)	Co-Lab	FCL	Computational Thinking	Design Thinking
<i>Co-Lab / Lego</i>	<i>eu schoolnet</i>	<i>eu schoolnet</i>	<i>BBC /CSTA / Lego Wedo Behelf</i>	<i>Stanford Kids</i>
entdecken & überlegen	Dream & map	Investigate	Decomposition	Problemfeld & Empathie
erforschen & entwickeln	explore	interact	Pattern Recognition & Abstraction	Beobachten & interpretieren
experimentieren & gestalten	Make	create	Identifying possible Solutions Algorithm Design	Ideen generieren Prototyping & Test
präsentieren & teilen	Show & ask	present & exchange	Evaluation	teilen & reflektieren
verändern & anwenden transformieren & transferieren	remake	develop	Generalize patterns and trends into rules, principles, or insights	Lösung verfeinern, anwenden & integrieren

Didaktisches Design (EIS) - lernzonenorientiert



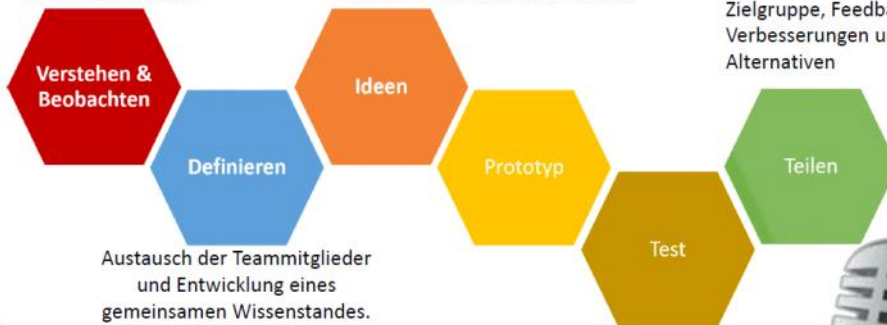
Vorgehen

Design Thinking Process Deutsch Adaption

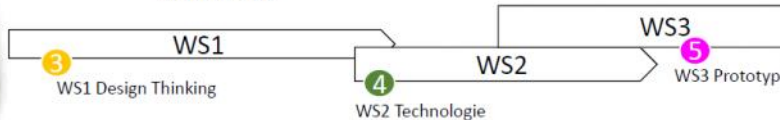
Beobachten und Auseinandersetzung mit der Zielgruppe und deren Bedürfnissen.

Produzieren möglichst vieler Ideen unter Verwendung von Kreativitätstechniken Auswahl hinsichtlich Attraktivität

Dialog mit der Zielgruppe, Feedback, Verbesserungen und Alternativen



Austausch der Teammitglieder und Entwicklung eines gemeinsamen Wissenstandes. Problemfeld verstehen und beschreiben.



BY KIDS

<http://blog.noplag.com/technologies-that-will-define-the-classroom-of-the-future/>

Die Regelstandards informatische Bildung bestehen aus einem Kompetenzraster. Die Kompetenzbeschreibungen folgen den Schulstufen und sind auf sieben pädagogische Handlungsfelder aufgeteilt:

1. Auswählen, Beurteilen, Vorbeugen
2. Kommunizieren, Kooperieren
3. Recherchieren, Ordnen, Visualisieren
4. Präsentieren, Publizieren
5. Interagieren, Strukturieren, Programmieren
6. Kreieren, Komponieren, Gestalten
7. Lernen, Verarbeiten, Transferieren