

BUNDESGESETZBLATT

FÜR DIE REPUBLIK ÖSTERREICH

Jahrgang 2023

Ausgegeben am 2. Juni 2023

Teil II

163. Verordnung: Änderung der Verordnung über die Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen

163. Verordnung des Bundesministers für Bildung, Wissenschaft und Forschung, mit der die Verordnung, mit welcher die Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen erlassen werden, geändert wird

Auf Grund des Schulorganisationsgesetzes, BGBl. Nr. 242/1962, zuletzt geändert durch das Bundesgesetz BGBl. I Nr. 37/2023, insbesondere dessen §§ 6, 10 und 23, wird verordnet:

Die Verordnung, mit welcher die Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen erlassen werden, BGBl. Nr. 134/1963, zuletzt geändert durch die Kundmachung BGBl. II Nr. 1/2023, wird wie folgt geändert:

1. Der Titel lautet:

„Verordnung des Bundesministers für Bildung, Wissenschaft und Forschung über die Lehrpläne der Volksschule und der Sonderschulen“

2. Dem Art. I § 5 wird folgender Abs. 29 angefügt:

„(29) Der 5. und 8. Teil der Anlage C 1 sowie der 6. und 9. Teil der Anlagen C 2 und C 3 in der Fassung der Verordnung BGBl. II Nr. 163/2023 treten mit 1. September 2023 in Kraft.“

3. In Anlage C 1 (Lehrplan der Allgemeinen Sonderschule) 5. Teil (Stundentafeln) Abschnitt B (Stundentafeln der Sekundarstufe I) 1. Unterabschnitt (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der Stundentafel nach der die Berufsorientierung betreffende Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	mind. 1	mind. 1	mind. 1	mind. 1	4-11“
------------------------	---------	---------	---------	---------	-------

4. In Anlage C 1 5. Teil Abschnitt B 2. Unterabschnitt (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der Stundentafel nach der die Berufsorientierung betreffende Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	x	x	x	x“	
------------------------	---	---	---	----	--

5. In Anlage C 1 5. Teil Abschnitt B wird in dem die Ergänzenden Anmerkungen betreffenden Unterabschnitt im 1. Unterabschnitt (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) folgender Absatz nach dem die Berufsorientierung betreffenden Absatz eingefügt:

„Digitale Grundbildung: Es kann schulautonom als eigene Verbindliche Übung oder als Verbindliche Übung teilweise integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen, wobei eine Wochenstunde 32 integrierten Jahresstunden entspricht, oder als Pflichtgegenstand geführt werden.“

6. In Anlage C 1 5. Teil Abschnitt B wird in dem die Ergänzenden Anmerkungen betreffenden Unterabschnitt im 2. Unterabschnitt (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) nach dem die Berufsorientierung betreffenden Absatz folgender Absatz eingefügt:

„Digitale Grundbildung: Integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden.“

7. In Anlage C 1 wird dem 8. Teil (Bildungs- und Lehraufgaben sowie didaktische Grundsätze und Lehrstoff der Verbindlichen Übungen) folgender Abschnitt angefügt:

„Digitale Grundbildung

Bildungs- und Lehraufgabe (5. bis 8. Schulstufe):

Die Folgen der Digitalisierung prägen wesentlich Selbstbilder, Lebenswelt, Kommunikation, Kultur, Weltverständnis und Gesellschaft, Arbeitswelt, Wirtschaft, Produktion und Technik. Ziele der Digitalen Grundbildung sind die Förderung von Medienkompetenz, Anwendungskompetenzen und informatischen Kompetenzen, um Orientierung und mündiges Handeln im 21. Jahrhundert zu ermöglichen.

Unsere komplexe, von Medien, Algorithmen und digitalen Technologien durchdrungene Welt lässt sich an ausgewählten Beispielen (mit entsprechenden Phänomenen, Strukturen, Funktionen und Problemstellungen) konkretisieren und im Unterrichtsgegenstand Digitale Grundbildung mit Aspekten aus der informatischen Bildung und Medienbildung erarbeiten. Solche Beispiele aus der digitalen und technisierten Welt kann man in ihrer Beschaffenheit und Funktionalität als digitale Artefakte bezeichnen. Diese weisen technologisch-mediale, gesellschaftlich-kulturelle und interaktionsspezifische Bezüge auf. Durch die Bearbeitung von Beispielen sollen Kompetenzen entwickelt werden, um digitale Artefakte zu erkunden, zu hinterfragen, verantwortungsvoll zu nutzen und zu gestalten. Dabei ist eines der Ziele ein sicherer Umgang mit Medien und digitalen Technologien im Sinne des Kinderschutzes.

Die Digitale Grundbildung bietet vielfache Möglichkeiten zum fächerverbindenden Unterricht, unter der besonderen Berücksichtigung der Schnittstellen von der digitalen zur analogen Welt. Lehrende sind angehalten, unmittelbare Konsequenzen der Digitalisierung für Wissen und Bildung zu berücksichtigen sowie aktuelle Themen und Entwicklungen kritisch und reflektiert aufzugreifen.

Didaktische Grundsätze (5. bis 8. Schulstufe):

Zur Umsetzung der Digitalen Grundbildung bieten sich didaktische Konzepte und Prozesse an, die einen ganzheitlichen Zugang zu digitalen Artefakten gewährleisten. Dazu gehören ko-konstruktive, erfahrungs-, gestaltungs- sowie reflexions- und problemlösungsorientierte Methoden wie Critical Thinking (kritisches Denken: vernünftiges reflektierendes Denken), Design Thinking (iterative Methode für die Lösung von Problemen und die Entwicklung neuer Ideen), forschendes Lernen und Playful Learning (spielerisches Lernen). Digitale Grundbildung erfordert fächerverbindende und fächerübergreifende Arbeitsformen unter Berücksichtigung der besonderen Lernbedingungen der Schülerinnen und Schüler. Daraus ergeben sich insbesondere: die Arbeit mit individuellen Förderplänen, eine zieldifferente Strukturierung, eine binnendifferenzierte Organisation des Lernprozesses und eine Sicherung der Lernmotivation. Digitale Medien stellen für Kinder mit Behinderungen eine zentrale Möglichkeit zur sozialen Teilhabe dar. Dazu zählen unter anderem Kontaktaufnahme, sich mitteilen zu können und Hilfe kompensatorisch zu bekommen. Im Sinne der Barrierefreiheit werden geeignete Werkzeuge, entsprechende Konfigurationen sowie assistierende Systeme eingesetzt, um Schülerinnen und Schülern mit Lernbehinderungen unter der Berücksichtigung ihrer individuellen Voraussetzungen Zugang zu den Inhalten zu ermöglichen. Des Weiteren gilt zu beachten, dass je nach Lernbehinderung der Schülerinnen und Schüler für die Erarbeitung der Inhalte ausreichend Zeit zur Verfügung gestellt wird.

Die folgenden Bereiche sind dabei in ausgewogener, kreativer und integrativer Weise miteinander zu verknüpfen:

- Medienbildung umfasst die Beschäftigung mit der Entstehung, Entwicklung und Zukunft digitaler Medienkonstellationen. Reflexion und Kritik betreffen beispielsweise medienbiografische Entwicklungen bzw. Bedingungen der Mediensozialisation sowie digitaler Inklusions- und Exklusionsdynamiken. Medienbildung geht vom Zusammenspiel von Nutzung und Teilnahme an aktueller Medienkultur aus.
- Informatische Bildung umfasst das Analysieren, Interagieren, Modellieren, Codieren und Testen im Umgang mit Informatiksystemen, Software, Automatisierung, Daten und Vernetzung. Die Entwicklung informatischer und medientechnischer Kompetenzen orientiert sich besonders an didaktischen Prinzipien der sogenannten 21st Century Skills, der 4 Ks (kritisches Denken, Kreativität, Kommunikation und Kollaboration) und des Computational Thinking (problemorientiertes informatisches Denken).
- Gestaltungskompetenz geht von einem Zusammenspiel von informatischer Bildung und Medienbildung aus und bietet vielfältige analytische, produktive und kreative Zugänge zu funktionalen Medieneinsätzen und ästhetischen Medienformaten in globalisierten digitalen Kulturen.

Bei der Erarbeitung der unterschiedlichen Kompetenzen ist jeweils von der Lebenswirklichkeit und den Vorkenntnissen der Schülerinnen und Schüler unter Berücksichtigung der Heterogenität individueller Medienbiographien auszugehen. Dabei gilt es, die aus der jeweiligen Lernbehinderung erwachsenden Einschränkungen besonders zu berücksichtigen. In koedukativen Gruppen ist darauf zu achten, dass Buben und Mädchen gleichberechtigte Zugänge und Möglichkeiten der Teilhabe erhalten. Die Dynamik der digitalen Welt erfordert es, Inhalte und Methoden kontinuierlich zu evaluieren und anzupassen. Die Förderung der Chancengleichheit und der Abbau von stereotypen Zuschreibungen sind stets im Blick zu behalten.

Zentrale fachliche Konzepte (5. bis 8. Schulstufe):

Durch die Digitalisierung, Datafizierung, Automatisierung und Medialisierung befinden wir uns in einem Veränderungsprozess mit all seinen Problemen und Chancen, welcher auch Grundlagen, Aufbau und Ordnung von Wissen betrifft. Die drei zentralen fachlichen Konzepte beruhen, basierend auf dem Frankfurt Dreieck, auf folgenden Perspektiven: der technisch-medialen (T), der gesellschaftlich-kulturellen (G) und der interaktionsbezogenen (I). Mit diesen können digitale Phänomene unserer Gesellschaft beispielhaft auf unterschiedlichen Ebenen und in verschiedenen Graden der Abstraktion didaktisch bearbeitet werden.

Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge (T)

Diese beinhalten informatische Funktions- und Wirkprinzipien sowie die Reflexion ihrer nichtunmittelbar sichtbaren Einflüsse auf Kultur, Politik, Gesellschaft und Lebenswelt, Technik und Produktion.

Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien (G)

Diese betreffen etwa soziale Umgangsformen, die politische Organisation, Machtstrukturen, ökonomische Interessen oder die Kommunikation. Die historische Perspektive erlaubt es, Kontinuitäten und Entstehungsprozesse sowie damit verbundene Traditionen zu verstehen.

Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung (I)

Sie erlaubt die Analyse, Reflexion und kreative Gestaltung persönlicher und kollektiver Handlungsrepertoires. Dies beinhaltet auch die Frage, wie und mit welchen Zielen Menschen Medien erstellen, gestalten und Systeme nutzen.

Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche (5. bis 8. Schulstufe):

- **Orientierung:** gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren
- **Information:** mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen
- **Kommunikation:** Kommunizieren und Kooperieren unter Nutzung informatischer, medialer Systeme
- **Produktion:** Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren: Zerlegen von Problemen, Muster erkennen, Verallgemeinern/Abstrahieren und Algorithmen entwerfen
- **Handeln:** Angebote und Handlungsmöglichkeiten in einer von Digitalisierung geprägten Welt einschätzen und verantwortungsvoll nutzen

Lehrstoff (5. bis 8. Schulstufe):

Es wird auf die Anwendungsbereiche des Lehrplanes Digitale Grundbildung der Mittelschule (BGBl. II Nr. 267/2022) verwiesen. Die konkreten Anwendungsbereiche des Unterrichtsgegenstandes Digitale Grundbildung sind unter der Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler mit Lernbehinderung so zu wählen, dass sie sich an der Lebenswirklichkeit und Umsetzbarkeit orientieren und die Kompetenzen und Möglichkeiten der Schülerinnen und Schüler zu eigenständiger Reflexion und Kritik, informatischem Arbeiten und Gestalten im digitalen Raum und mit digitalen Medien aufbauen, festigen und erweitern.

5. Schulstufe:

Kompetenzbereich Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe eines digitalen Endgeräts beschreiben.

- (G) erkunden, was das Digitale im Unterschied zum Analogen ausmacht, und an Beispielen aufzeigen, welche Elemente/Komponenten und Funktionen dazugehören.
- die individuelle Nutzung digitaler Geräte in ihrem persönlichen Alltag vergleichen, hinterfragen und sinnvolle Möglichkeiten der Veränderung benennen sowie vergleichen, wie Menschen vor und nach der Einführung oder Übernahme der Digitalisierung leben und arbeiten.

Kompetenzbereich Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) verschiedene Suchmaschinen nennen und beschreiben, wie eine Suchmaschine prinzipiell funktioniert.
- (G) Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für sich selbst erkennen.
- unter Nutzung der grundlegenden Funktionen einer Suchmaschine einfache Internetrecherchen durchführen sowie die Qualität der gefundenen Informationen anhand grundlegender Kriterien einschätzen.
- mit einem digitalen Gerät Informationen speichern, kopieren, suchen, abrufen, ändern und löschen und die gespeicherten Informationen als Daten definieren.

Kompetenzbereich Kommunikation: Kommunizieren und Kooperieren unter Nutzung informatischer, medialer Systeme

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) beschreiben, wie personenbezogene Informationen verwendet und geteilt werden können, und Vorkehrungen treffen, um ihre personenbezogenen Daten zu schützen.
- (G) an Beispielen der Nutzung von Software aufzeigen, wie digitale Technologien neue Formen der Zusammenarbeit ermöglichen, sowie respektvoll und verantwortungsbewusst mit anderen online zusammenarbeiten.
- verschiedene digitale Kommunikationswerkzeuge, Kollaborationswerkzeuge und Kollaborationsdienste benennen und sinnvolle Nutzungsszenarien aufzeigen.

Kompetenzbereich Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) erkennen und ausführen
- (G) verschiedene Darstellungsformen von Inhalten und die Wirkung auf sich und andere beschreiben.
- einzeln und gemeinsam Texte und Präsentationen (unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten) gestalten.

Kompetenzbereich Handeln: Angebote und Handlungsmöglichkeiten in einer von Digitalisierung geprägten Welt einschätzen und verantwortungsvoll nutzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) gängige physische Komponenten von Computersystemen (Hardware) benennen
- (G) Mediennutzungsformen sowie deren historische Entwicklung und gesellschaftliche Etablierung im Zuge des Medienwandels beschreiben.
- Hilfesysteme bei der Problemlösung nutzen.

6. Schulstufe:

Kompetenzbereich Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) nach vorgegebenen Kriterien bewerten, wie die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit von Technologieprodukten für unterschiedliche Bedürfnisse von Nutzerinnen und Nutzer verbessert werden kann.
- (G) Interessen der Medienproduktion und der Veröffentlichung sowie des Medienkonsums beschreiben.
- (G) geeignete Software (auch freie Software) auswählen und bedienen, um unterschiedliche Aufgaben auszuführen.

- an Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder Umwelt verändert. Sie können erkennen, dass Medien und Technologien nie „neutral“ sind.

Kompetenzbereich Information: mit Daten Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) Daten erfassen, filtern, sortieren und darstellen.
- Lizenzmodelle, insbesondere offene (Creative Commons, Open Educational Resources, Open Source) benennen und anwenden.

Kompetenzbereich Kommunikation: Kommunizieren und Kooperieren unter Nutzung informatischer, medialer Systeme

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) darstellen, wie Informationen in kleinere Teile zerlegt, als Pakete durch mehrere Geräte über Netzwerke und das Internet übertragen und am Zielort wieder zusammengesetzt werden.
- (G) Kommunikationsmedien nach ihrer Verwendung unterscheiden und Einflüsse auf das eigene Lebensumfeld und die Gesellschaft aufzeigen. Sie können Möglichkeiten der Meinungsbildung und Manipulation beschreiben.
- den Begriff „Social Media“ erklären und verstehen, welche Interessen das anbietende Unternehmen hat.

Kompetenzbereich Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (G) die Rechte am geistigen Eigentum erkennen und Quellen angeben.
- visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen und adaptieren. Sie können Möglichkeiten der Veröffentlichung benennen.
- mit Daten einfache Berechnungen durchführen sowie in verschiedenen (visuellen) Formaten sammeln und präsentieren.

Kompetenzbereich Handeln: Angebote und Handlungsmöglichkeiten in einer von Digitalisierung geprägten Welt einschätzen und verantwortungsvoll nutzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) beschreiben, wie interne und externe Teile von digitalen Geräten funktionieren und ein System bilden.
- (T) digitale Geräte mit einem Netzwerk verbinden und Daten zwischen verschiedenen digitalen Medien austauschen.
- zwischen digitalen Angeboten und eigenen Bedürfnissen abwägen und persönliche Handlungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung gesundheitlicher und ökologischer Aspekte gestalten.

7. Schulstufe:

Kompetenzbereich Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) an Beispielen Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für gesellschaftliche Gruppen und kulturelle Kontexte berücksichtigen.
- (G) Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens erkennen sowie Chancen und Gefahren der personalisierten Mediennutzung beschreiben.

Kompetenzbereich Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden.
- (G) Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für die Gesellschaft erklären.

- zielgerichtet die Suche nach Informationen und Daten mit Hilfe geeigneter Strategien und Methoden durchführen, geeignete Quellen nutzen und gefundene Informationen vergleichend überprüfen.

Kompetenzbereich Kommunikation: Kommunizieren und Kooperieren unter Nutzung informatischer, medialer Systeme

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) erklären, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren, und auf kritische Faktoren achten (zB Standort des Servers, Datenschutz und Datensicherheit).
- (G) einen Kompromiss zwischen der Veröffentlichung von Informationen und der Geheimhaltung und Sicherheit von Informationen benennen.
- (I) bei der Erstellung digitaler Projekte mit mehreren Mitwirkenden zusammenarbeiten.
- (I) eigene digitale Identitäten gestalten sowie die eigene digitale Reputation verfolgen und schützen.

Kompetenzbereich Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) beschreiben, wie Programme Daten speichern und verarbeiten, indem sie Zahlen oder andere Symbole zur Darstellung von Informationen verwenden.
- (G) verschiedene populäre Medienkulturen benennen sowie Möglichkeiten verschiedener Darstellungsformen von Inhalten erproben.
- medialen Produktionen auf Barrierefreiheit überprüfen.
- Einstellungen in Softwareapplikationen den persönlichen Bedürfnissen entsprechend anpassen.

Kompetenzbereich Handeln: Angebote und Handlungsmöglichkeiten in einer von Digitalisierung geprägten Welt einschätzen und verantwortungsvoll nutzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) am Beispiel erklären, wie Computersysteme in Alltagsgegenständen bestimmte Funktionen erfüllen und welche Chancen und Risiken damit verbunden sind.
- (G) ökologische Problemkonstellation wie Energie und Rohstoffe im Zusammenhang mit Digitalisierung benennen.
- (G) aufzeigen, wie digitale Kommunikation zur Beteiligung an gesellschaftlichen Diskurs- und Entscheidungsprozessen genutzt werden kann.
- (I) entsprechende Vorkehrungen treffen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen.

8. Schulstufe:

Kompetenzbereich Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) beschreiben, wie künstliche Intelligenz viele Software- und physische Systeme steuert.
- (G) euphorische und kulturpessimistische Haltungen gegenüber Technologie- und Medienwandel wahrnehmen.
- (I) die Normativität von digitalen Technologien (zB Filterblase) und Medieninhalten (zB Stereotype, Klischees) erkennen.

Kompetenzbereich Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) Datensicherungen und -wiederherstellungen ausführen.
- (G) Gefahren der Erhebung, Auswertung und Verknüpfung von Nutzerdaten im Sinne von Fahrlässigkeit, Missbrauch und Überwachung erkennen und sich dazu verantwortungsvoll verhalten.

Kompetenzbereich Kommunikation: Kommunizieren und Kooperieren unter Nutzung informatischer, medialer Systeme

Die Schülerinnen und Schüler können

- (G) ein Verständnis für die Konstruktion von Medienwirklichkeit durch die Erhebung von Informationen und Daten bzw. die Mechanismen der Bild-, Ton- oder Datenmanipulation entwickeln.
- (G) bei der Auswahl von Social Media bedenken, welchen Einfluss die Interessen von Unternehmen auf das eigene Welt- und Selbstbild haben.
- verantwortungsvoll in digitalen Medien kommunizieren und unter Berücksichtigung des Rechts am eigenen Bild Daten austauschen.

Kompetenzbereich Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) unter Nutzung einer geeigneten Entwicklungsumgebung einfache Programme erstellen, diese testen und debuggen (Fehler erkennen und beheben).
- (G) Möglichkeiten verschiedener Darstellungsformen von Inhalten erproben und deren Einfluss auf die Wahrnehmung des Inhalts hinterfragen.
- mit bereitgestellten Medien und Software-Applikationen zielgerichtet und kreativ gestaltend kooperieren.

Kompetenzbereich Handeln: Angebote und Handlungsmöglichkeiten in einer von Digitalisierung geprägten Welt einschätzen und verantwortungsvoll nutzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) Software zur Verschlüsselung von Daten benennen und unterstützt einsetzen.
- (G) aufzeigen, wie digitale Kommunikation zu zivilgesellschaftlicher Partizipation und Engagement genutzt wird.“

8. In Anlage C 2 (Lehrplan der Sonderschule für gehörlose Kinder) 6. Teil (Studentafeln) Abschnitt C (Studentafeln der Sekundarstufe I) 1. Unterabschnitt (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der Studentafel nach der die Berufsorientierung betreffende Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	mind. 1	mind. 1	mind. 1	mind. 1	4-11“
------------------------	---------	---------	---------	---------	-------

9. In Anlage C 2 6. Teil Abschnitt C 2. Unterabschnitt (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der Studentafel nach der die Berufsorientierung betreffende Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	x	x	x	x“	
------------------------	---	---	---	----	--

10. In Anlage C 2 6. Teil Abschnitt C wird in dem die Ergänzenden Anmerkungen betreffenden Unterabschnitt folgender Absatz nach dem die Berufsorientierung betreffenden Absatz eingefügt:

„Digitale Grundbildung: Integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden. Es kann schulautonom als eigene Verbindliche Übung oder als Verbindliche Übung teilweise integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen, wobei eine Wochenstunde 32 integrierten Jahresstunden entspricht, oder als Pflichtgegenstand geführt werden.“

11. In Anlage C 2 wird im 9. Teil (Ergänzende Ausführungen zu den Pflichtgegenständen, den Verbindlichen und Unverbindlichen Übungen sowie den Freigegegenständen der Vorschulstufe, der Grundschule und Mittelschule) dem Abschnitt 9B) (Grundstufe I und II; Sekundarstufe I) im Pflichtgegenstände und Verbindliche Übungen betreffenden Abschnitt folgender Abschnitt angefügt:

„Digitale Grundbildung

Didaktische Grundsätze:

Bei Erarbeitung der Kompetenzen Medienbildung, Informatische Bildung und Gestaltungskompetenz ist auf die Lebenswirklichkeit und die Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler sowie ihre individuellen Möglichkeiten Bedacht zu nehmen. Es sollen auf Basis ausgewogener, integrativer und kreativer Zugänge möglichst verschiedenartige altersgemäße, fach- und beeinträchtigungsspezifische (ganzheitliche) Lehr- und Lernmethoden zur Anwendung kommen.

Auf die unterschiedliche Lebens- und Lernerfahrung bei gehörlosen bzw. hochgradig schwerhörigen Schülerinnen und Schülern ist in besonderem Maße zu achten.

Die für den Spracherwerb definierten Zugangsweisen sind im Unterrichtsgegenstand Digitale Grundbildung zu berücksichtigen, da sich das durch die Hörbehinderung meist eingeschränkte Sprachvermögen auch hier erschwerend auswirkt.

Der Wortschatz des Unterrichtsgegenstandes Digitale Grundbildung ist sukzessiv aufzubauen und zu festigen, wobei sich die Unterrichtssprache am Sprachvermögen der einzelnen Schülerin bzw. des einzelnen Schülers ausrichtet.

Siehe dazu auch die speziellen didaktischen Grundsätze des Unterrichtsgegenstandes Deutsch, Lesen, Schreiben, Kommunikation.

Digitale Medien stellen für Kinder mit Behinderungen eine zentrale Möglichkeit zur sozialen Teilhabe dar. Dazu zählen unter anderem Kontaktaufnahme, sich mitteilen zu können und Hilfe kompensatorisch zu bekommen.

Im Sinne der Barrierefreiheit werden geeignete Werkzeuge, entsprechende Konfigurationen sowie assistierende Systeme eingesetzt, um Schülerinnen und Schülern mit Hörbehinderungen unter der Berücksichtigung ihrer individuellen Lernvoraussetzungen Zugang zu den Inhalten zu ermöglichen.

Des Weiteren gilt zu beachten, dass Schülerinnen und Schülern mit einer Sinnesbehinderung für die Erarbeitung der Inhalte ausreichend Zeit zur Verfügung gestellt wird.

Lehrstoff:

Die konkreten Anwendungsbereiche des Unterrichtsgegenstandes Digitale Grundbildung sind unter der Berücksichtigung der sprachlichen Kompetenzen und individuellen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler so zu wählen, dass sie sich an der Lebenswirklichkeit und Umsetzbarkeit für gehörlose und hochgradig schwerhörige Schülerinnen und Schüler orientieren und ihre Möglichkeiten zu eigenständiger Reflexion und Kritik, informatischem Arbeiten und Gestalten im digitalen Raum und mit digitalen Medien festigen und erweitern.

Dabei gilt es, die aus der Sinnesbehinderung erwachsenden Einschränkungen im Bereich von Sprache und Umwelterfahrung besonders zu berücksichtigen und die Anwendungsbereiche mit den individuellen (Kommunikations-) Bedürfnissen der Schülerin bzw. des Schülers zu verbinden. Die Arbeit mit alternativen Kommunikationsformen ist zeitaufwändig und benötigt ggf. Hilfestellung durch die Lehrerin bzw. den Lehrer.“

12. In Anlage C 3 (Lehrplan der Sonderschule für blinde Kinder) 6. Teil (Studentafeln) Abschnitt C (Studentafeln der Sekundarstufe I) 1. Unterabschnitt (Ermächtigung für schulautonome Lehrplanbestimmungen) wird in der Studentafel nach der die Berufsorientierung betreffende Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	mind. 1	mind. 1	mind. 1	mind. 1	4-11“
------------------------	---------	---------	---------	---------	-------

13. In Anlage C 3 6. Teil Abschnitt C 2. Unterabschnitt (Soweit keine schulautonomen Lehrplanbestimmungen bestehen) wird in der Studentafel nach der die Berufsorientierung betreffende Zeile folgende Zeile eingefügt:

„Digitale Grundbildung	x	x	x	x“	
------------------------	---	---	---	----	--

14. In Anlage C 3 6. Teil Abschnitt C wird in dem die Ergänzenden Anmerkungen betreffenden Abschnitt folgender Absatz nach dem die Berufsorientierung betreffenden Absatz eingefügt:

„Digitale Grundbildung: Integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen im Ausmaß von je 32 Jahresstunden. Es kann schulautonom als eigene Verbindliche Übung oder als Verbindliche Übung teilweise integriert in den Unterricht von Pflichtgegenständen, wobei eine Wochenstunde 32 integrierten Jahresstunden entspricht, oder als Pflichtgegenstand geführt werden.“

15. In Anlage C 3 wird im 9. Teil (Ergänzende Ausführungen zu den Pflichtgegenständen, den Verbindlichen und Unverbindlichen Übungen sowie den Freigegegenständen) dem Abschnitt 9B) (Grundstufe I und II, Sekundarstufe I) im Pflichtgegenstände und Verbindliche Übungen betreffenden Abschnitt folgender Abschnitt angefügt:

„Digitale Grundbildung

Didaktische Grundsätze:

Der Unterrichtsgegenstand Digitale Grundbildung als verbindliche Übung setzt den sicheren Umgang mit sehbehinderten- und blindenspezifischen Ein- und Ausgabegeräten voraus. Auf den fächerverbindenden Erwerb und die Vertiefung dieser Anwendungskompetenzen ist auch im Rahmen des Unterrichtsgegenstandes Digitale Grundbildung zu achten.

Bei Erarbeitung der Kompetenzen Medienbildung, Informatische Bildung und Gestaltungskompetenz ist auf die Lebenswirklichkeit und die Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler sowie ihre individuellen Möglichkeiten Bedacht zu nehmen. Es sollen auf Basis ausgewogener, integrativer und kreativer Zugänge möglichst verschiedenartige altersgemäße, fach- und beeinträchtigungsspezifische (ganzheitliche) Lehr- und Lernmethoden zur Anwendung kommen.

Die sensorischen Wahrnehmungen (tasten, spüren, fühlen, hören, riechen, schmecken) sind in den Unterricht stärker einzubeziehen. Auf die unterschiedliche Lebens- und Lernerfahrung bei blinden bzw. hochgradig sehbehinderten Schülerinnen und Schülern ist in besonderem Maße zu achten.

Der Wortschatz des Unterrichtsgegenstandes Digitale Grundbildung ist, ergänzt durch sehbehinderten- und blindenspezifische Fachbegriffe, sukzessiv aufzubauen und zu festigen. Siehe dazu auch insbesondere didaktische Grundsätze des Unterrichtsgegenstandes Deutsch, Lesen, Schreiben, Kommunikation.

Digitale Medien und die Anwendung derer mit blinden- und sehbehindertenspezifischen elektronischen Hilfsmitteln stellen für hochgradig sehbehinderte und blinde Kinder eine zentrale Möglichkeit zur sozialen Teilhabe dar. Dazu zählen unter anderem der Abbau von bestehenden Barrieren, Kontaktaufnahme mit anderen, sich mitteilen zu können und Hilfe kompensatorisch zu bekommen.

Im Sinne der Barrierefreiheit werden geeignete Werkzeuge, entsprechende Konfigurationen sowie assistierende Systeme (Software, Hardware) bereitgestellt und eingesetzt, um blinden und hochgradig sehbehinderten Schülerinnen und Schülern unter der Berücksichtigung ihrer individuellen Lernvoraussetzungen Zugang zu den Inhalten zu ermöglichen. Des Weiteren gilt zu beachten, dass Schülerinnen und Schülern mit einer Sinnesbehinderung für die Erarbeitung der Inhalte ausreichend Zeit zur Verfügung gestellt wird.

Lehrstoff:

Die konkreten Anwendungsbereiche des Unterrichtsgegenstandes Digitale Grundbildung sind so zu wählen, dass sie sich an der Lebenswirklichkeit und Umsetzbarkeit für blinde bzw. hochgradig sehbehinderte Schülerinnen und Schüler orientieren und ihre Möglichkeiten zu eigenständiger Reflexion und Kritik, informatischem Arbeiten und Gestalten im digitalen Raum und mit digitalen Medien festigen und erweitern.

Es können nicht alle Informationen einer grafischen Darstellung auf einen tastbaren Plan bzw. alternative Darstellungsformen übertragen werden. Video- und Bildmaterialien, Grafiken, Skizzen, Diagramme usw. sind sprachlich oder taktil so aufzubereiten, dass ein Nachvollziehen der Informationen gewährleistet ist. Video- und Bildinhalte müssen ggf. vereinfacht, vergrößert oder verbalisiert werden. Die Arbeit mit alternativen Darstellungsformen ist zeitaufwändig und benötigt ggf. Hilfestellung durch die Lehrerin bzw. den Lehrer.“

Polaschek

