

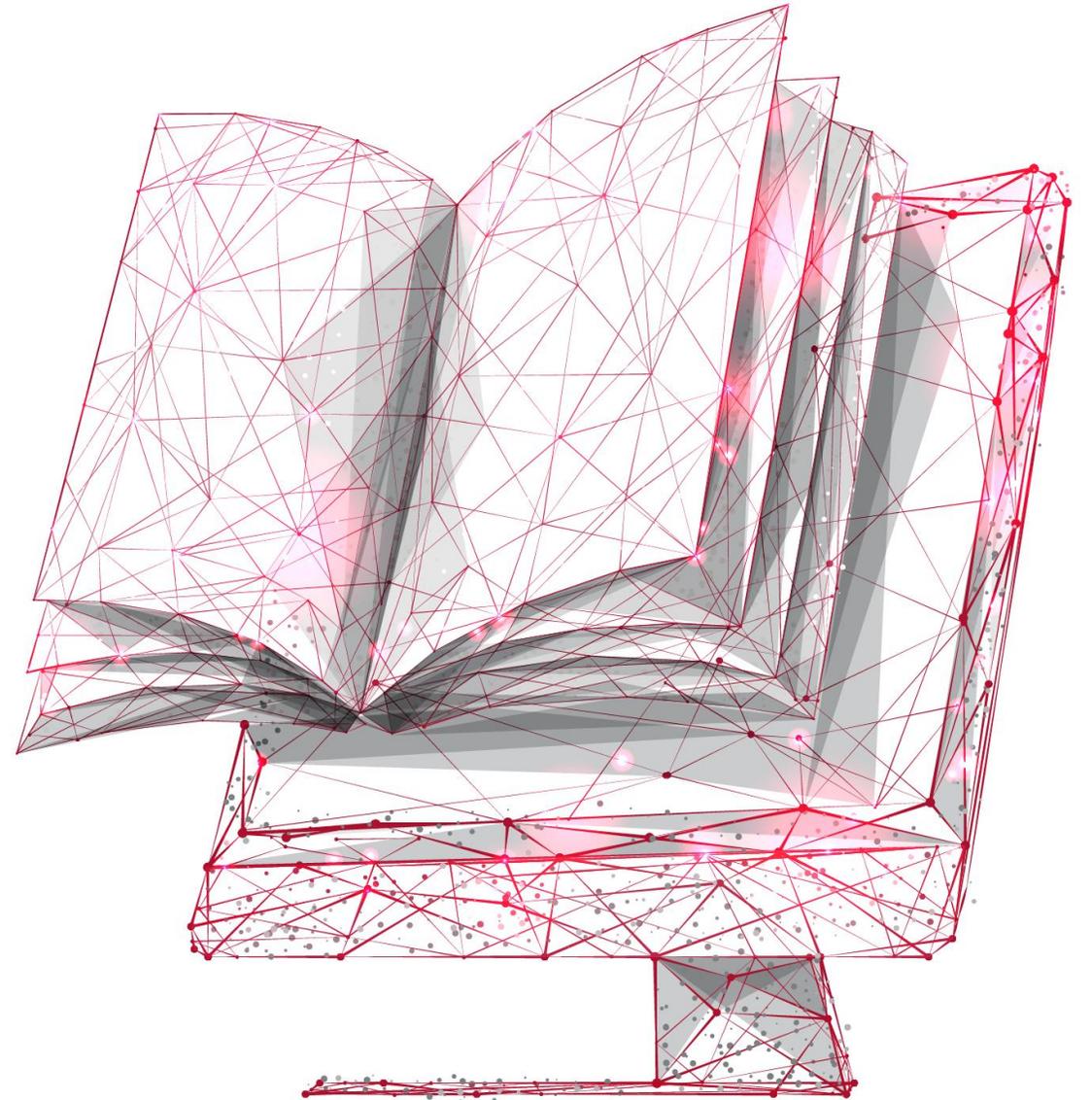
bit media
member of **eee group**

**„AI im Schulwesen:
Förderung einer nachhaltigen
digitalen Grundbildung“**

eEducation Austria Didaktik Praxistagen, 18.03.2023

Denise Ragger

bit media education solutions GmbH

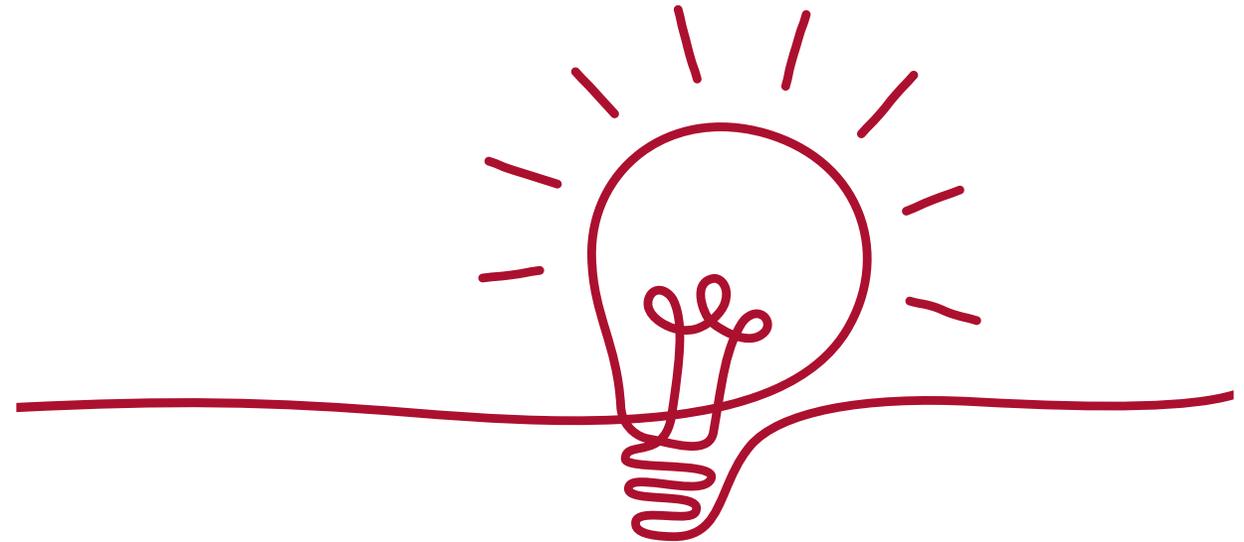


Unsere Vision

bit media gehört zu den führenden europäischen EdTech-Unternehmen und führt weltweit Projekte im Bereich der Digitalisierung der Bildung und Verwaltung durch.

Unser Ziel ist die Digitalisierung von Schulen sowie die Schaffung ganzheitlicher Lösungen für den gesamten Bildungssektor.

Wir wollen das Vorhaben „Digitale Schule“ von morgen neugestalten und dabei die Anwender:innen in den Mittelpunkt stellen.



Verwaltungssysteme



SOKRATES
Schulverwaltungssystem



SOKRATES
Teacher Assistant



SOKRATES
Kinderbetreuungssoftware



SchoolUpdate
Kommunikationstool

E-Learning



LONA Education



digi.skills

E-Testing



ITS Prüfungssystem



ITS Zertifizierung

digi.skills

Digitalkompetenzen
in der Bildung



Digitale Kompetenz der Menschen ...

... ist der Schlüssel zur erfolgreichen Transformation!



Warum Digitalkompetenz in der Bildung?

- › In einer immer stärker digitalisierten Welt sind digitale Fähigkeiten von entscheidender Bedeutung.
- › Die Fähigkeit, mit digitalen Technologien umzugehen, verbessert die späteren Berufschancen erheblich.
- › Informations- und Digitalkompetenz fördert kritisches Denken.
- › Digitale Kompetenz ermöglicht es allen Menschen, aktiv an der digitalen Gesellschaft teilzunehmen.
(Kommerzielle Online-Dienste, E-Government, Gesundheit, Sozial Interaktion, u.v.m.)



digi.skills – Ziele

- › Plattform zur Förderung von Digitalkompetenzen in der Bildung.
- › Möglichkeit der individuellen Analyse und Positionsbestimmung (Kompetenz-Checks).
- › Grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Werkzeugen und Medien erwerben.
- › Schüler:innen und Lehrkräfte für die Schule von heute und morgen fit machen.
- › Lehrpersonenfortbildung zum Thema AI.



Strategisches Konzept von digi.skills

**Bildung und Ausbildung
stärken**

Bedarf an digitalen Kompetenzen erheben und Digitalkompetenz fördern.

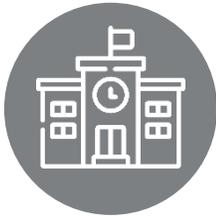
**Technologiekompetenz
erhöhen**

Verständnis für IT und digitale Methoden im Allgemeinen, sowie Kenntnisse zu KI, Online-Sicherheit und kritischer Medienkompetenz.

**Berufschancen
verbessern**

Einstieg in den Arbeitsmarkt oder Karrieremöglichkeiten verbessern.

Für wen ist digi.skills?



Lehrer:innen-Fortbildung

Um Lehrer:innen das digitale Unterrichten und Arbeiten zu erleichtern.



Lernmittel für Schüler:innen

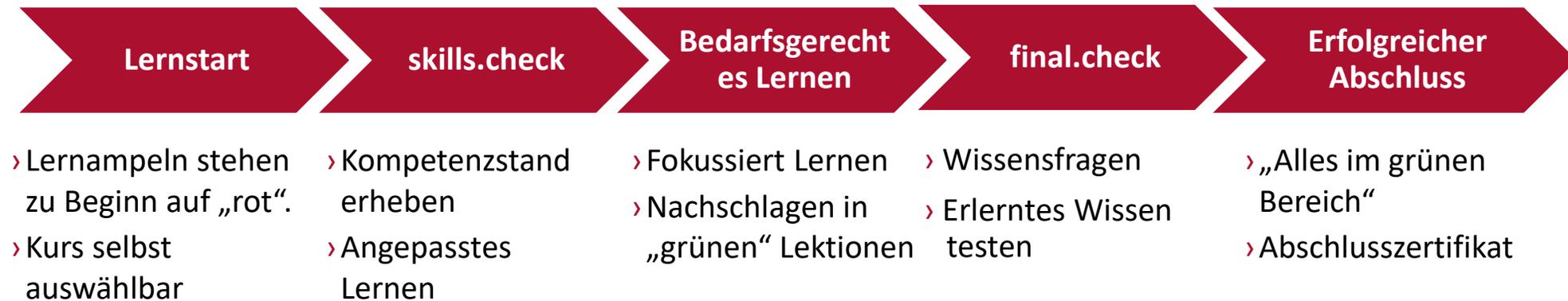
Auf die unterschiedlichen Voraussetzungen (Lerntempo, Lerntypen) sowie individuelle Bedürfnisse einzugehen.



Schulentwicklung

Für alle Bildungsakteure, die „Digitale Grundbildung“ erlangen und / oder weitergeben möchten

Wie funktioniert digi.skills?



Einstieg in digi.skills



digi.skills Packages im Überblick

digi.skills education



digi.skills student base



digi.skills teacher base



digi.skills AI



digi.skills education

- › **digi.skills education** bietet ein maßgeschneidertes Unterrichtsmittel für die „digitale Grundbildung“ an Schulen (Fokus: Sekundarstufe 1). Enthalten sind ca. 35 Lernstunden.
- › Durch Action-Tipps und Levelempfehlungen wird die zielgerichtete Verwendung im Unterricht gefördert.
- › **Inhalte:**
 - › Modul 1: Einstieg - Digitales Arbeiten
 - › Modul 2: Medienwandel und Gesellschaft
 - › Modul 3: Daten, Informationen und Informationssysteme
 - › Modul 4: Digitale Kommunikation und Social Media
 - › Modul 5: Computational Thinking - Digitale Inhalte entwerfen und erstellen
 - › Modul 6: Möglichkeiten der Digitalisierung nutzen



Modul 2 – Medienwandel und Gesellschaft – skills.check



Modul 2 – Medienwandel und Gesellschaft: (L1) Die eigene Medienbiografie

Klicke auf die Spots, um mehr zu erfahren.



Verbinde die Sätze so, dass sie zur Abbildung der JIM-Studie passen.

☰ Tageszeitungen in gedruckter Form oder als E-Paper (online),	gleich oft genutzt.
☰ 70% der Jugendlichen geben an, dass sie	E-Books gelesen.
☰ Selten werden von den Jugendlichen	täglich Musik hören.
☰ Online-Videos und Fernsehen werden als Medien beinahe	werden von den Jugendlichen selten genutzt.
☰ Digitale Spiele werden im Gegensatz zu Video-Streaming-Dienste	etwas öfter genutzt.

SENDEN

Modul 2 – Medienwandel und Gesellschaft: (L4) KI - Grenzen und Möglichkeiten

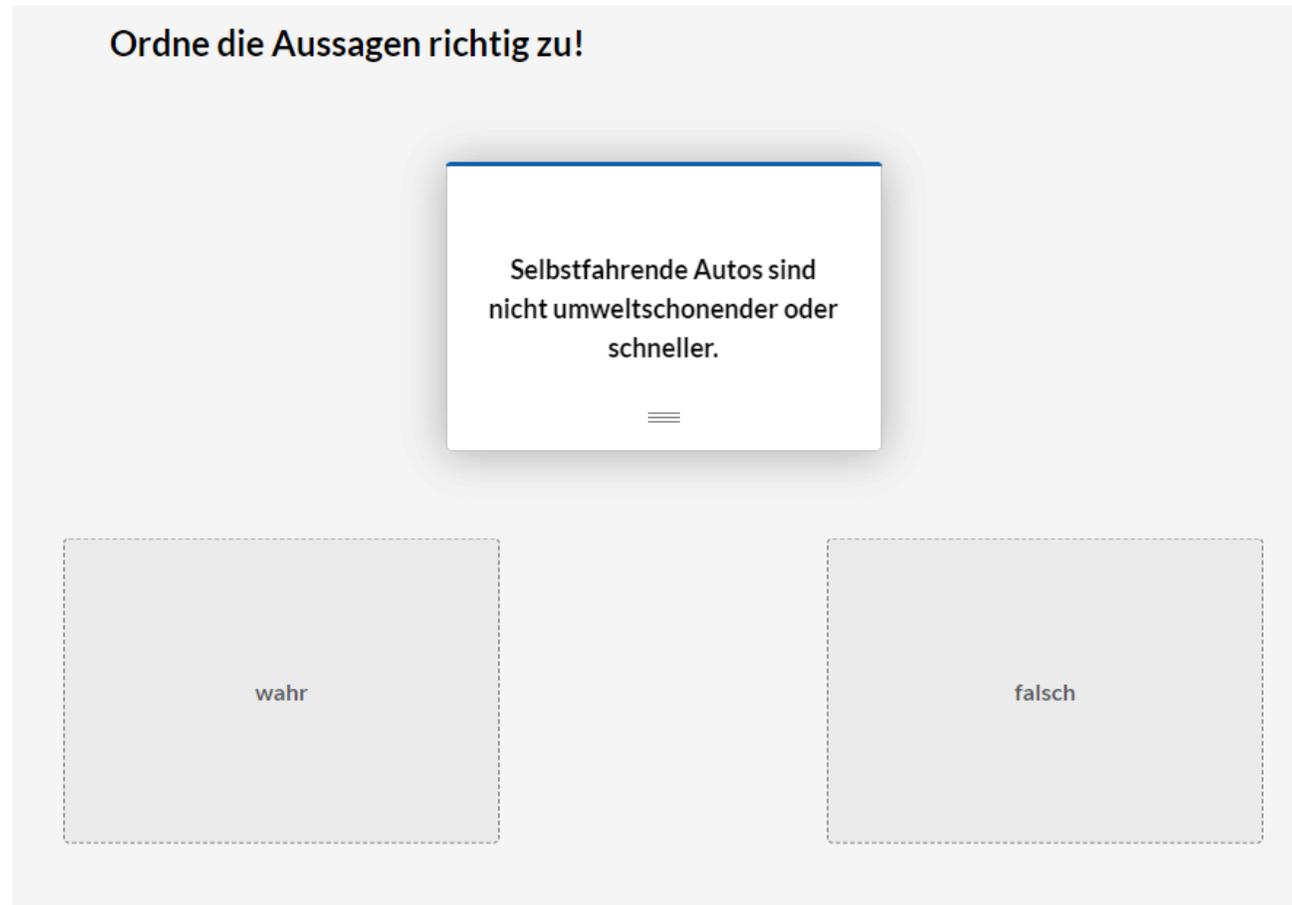
Ordne die Aussagen richtig zu!

Selbstfahrende Autos sind nicht umweltschonender oder schneller.

☰

wahr

falsch

The image shows a digital quiz interface. At the top, it says 'Ordne die Aussagen richtig zu!' (Order the statements correctly!). Below this is a white box containing the statement 'Selbstfahrende Autos sind nicht umweltschonender oder schneller.' (Self-driving cars are not more environmentally friendly or faster.) and a hamburger menu icon (☰). At the bottom of the interface are two dashed-line boxes for answers: 'wahr' (true) on the left and 'falsch' (false) on the right.

Modul 2 – Medienwandel und Gesellschaft: (L3) Künstliche Intelligenz

Action-Tipp: KI-System ausprobieren

- Öffne die Seite [QuickDraw](#) in deinem Browser.
- Mit Klick auf den Button "Und los!", kannst du den genannten Begriff zeichnen.
 - Das KI-System meldet dir während des Zeichnens zurück, was es erkennt.
- Vergleiche am Spielende deine Zeichnungen mit jenen, von denen das System bisher gelernt hat. Was beobachtest du dabei? – Tausche dich gerne mit anderen aus!
 - Was konnte das KI-System erkennen? – Was nicht?
 - Wo liegen deiner Meinung nach die Probleme beim Erkennen bzw. Nicht-Erkennen von Zeichnungen?



Modul 2 – Medienwandel und Gesellschaft: (L4) KI - Grenzen und Möglichkeiten



Cartoon: Unfall mit Fahrrad und Auto

Action-Tipp: Wer übernimmt die Verantwortung?

Wie du im Cartoon nebenan sieht, hat ein selbstfahrendes Auto mit einer radfahrenden Person einen Unfall verursacht.

1. Welches Problem ergibt sich aus dem Cartoon?
2. Nimm Stellung zum Problem aus Nummer 1.
3. Ist das Fahrzeug schuldig? Kann es schuldig sein?

digi.skills student base

- › **digi.skills student base** macht Schüler:innen stark für die digitale Lern- und Arbeitswelt und erleichtert den Umstieg auf digitale Unterrichts- und Lernformen.
- › Die Kurspakete „digi.skills student base“ und „digi.skills education“ decken den dafür vorgesehenen Lehrplan zur Gänze ab.
- › **Inhalte:**
 - › Modul 1: Online Kommunikation
 - › Modul 2: Dokumente erstellen und aufbereiten
 - › Modul 3: Informationen strukturieren und präsentieren
 - › Modul 4: Daten visualisieren und organisieren
 - › Modul 5: Grundlagen der Mediengestaltung
 - › Modul 6: Digitaler Arbeitsplatz
 - › Modul 7: Digitale Arbeits- und Lernumgebung
 - › Modul 8: Digitaler Unterricht
 - › Modul 9: Recherche und Materialiensammlung



digi.skills teacher base

- › **digi.skills teacher base** kann als Fortbildungsmaßnahme für die gesamte Schule oder als individuelle Weiterbildung für einzelne Lehrer:innen eingesetzt werden.
- › Durch digi.skills kann das digitale Unterrichten, wie im 8-Punkte-Plan zur „Digitalen Schule“ vorgesehen, realisiert werden.
- › **Inhalte:**
 - › Modul 1: Online Kommunikation
 - › Modul 2: Dokumente erstellen und aufbereiten
 - › Modul 3: Informationen strukturieren und präsentieren
 - › Modul 4: Daten visualisieren und organisieren
 - › Modul 5: Grundlagen der Mediengestaltung
 - › Modul 6: Digitaler Arbeitsplatz
 - › Modul 7: Digitale Arbeits- und Lernumgebung
 - › Modul 8: Digital unterrichten
 - › Modul 9: Recherche und Materialiensammlung



digi.skills ai

- › **digi.skills ai** bietet sowohl Schüler:innen als auch Lehrpersonen in drei aufbauenden Modulen Einblicke, wie Künstliche Intelligenz mit Schwerpunkt auf textbasierten Dialogsystemen funktioniert.
- › Es beleuchtet die Vorteile der AI, sowie deren Gefahren sowie Grenzen.
- › **Inhalte:**
 - › Modul 1: AI – Basics
 - › Modul 2: AI - Konzepte anwenden
 - › Modul 3: AI – Konzepte analysieren



Einstiegsquiz

Frage 1: Wofür steht AI?

- a. Acoustic Intermediate
- ✓ b. Artificial Intelligence
- c. Active Intelligence
- d. Advanced Interface

Frage 2: In welchem Jahr wurde der Begriff AI geprägt?

- ✓ a. 1956
- b. 1966 Chatbot Eliza
- c. 1997 Deep Blue
- d. 2022 ChatGPT

Frage 3: Was ist der Turing-Test?

- a. Eine Prüfung der Temperaturbeständigkeit einer Maschine
- b. Ein Test der Flugfähigkeit einer Maschine
- ✓ c. Ein Test der Fähigkeit einer Maschine, intelligentes Verhalten zu zeigen
- d. Ein Test der Rechenleistung einer Maschine

Lektion 1: Grundsätzliches zur AI

Zeichne einen humanoiden Roboter im Stil von ...



✓ Pablo Picasso



✓ Piet Mondrian



✓ Albrecht Dürer

AI - Konzepte anwenden: Anwendung beim Lernen und Lehren

› AI-Integration erfordert:

sorgfältige Planung

klare Vision

Ziele

Umsetzungsplan.

› **„Learning Analytics“ als Zukunft des Lernens!**

› Nutzung für die Analyse von Daten aus Lehr- und Lernsettings, um das Lernen zu verbessern und individuelle Unterstützung zu bieten.

› Pädagogische und didaktische Anwendungsbereiche mit ChatGPT werden thematisiert

› ChatGPT als Lehr- und Lernhilfe kann genutzt werden für:

- › die Planung von Unterrichtseinheiten
- › der Erstellung von Prüfungsaufgaben
- › der Förderung von Schreibkompetenzen

Warum digi.skills ai an der Schule?

Notwendigkeit:

Künstliche Intelligenz geht an Schulen nicht vorüber, sie beeinflusst auch die Bildung nachhaltig!

Wichtigkeit:

SCHÜLER:INNEN müssen KI besser verstehen, um Aufgabenstellungen mit eigener Kompetenz unter Einbeziehung von KI unter kritischen Gesichtspunkten zu meistern.

LEHRKRÄFTE müssen KI besser verstehen, um die Fähigkeiten der Lernenden bei Nutzung von KI analysieren und bewerten zu können.

ALLE müssen Verständnis und Bewusstsein für KI und deren Grenzen, sowie den ethischen Umgang mit dieser Technologie entwickeln.

Wie kommen Sie zu digi.skills?

Weitere Informationen unter www.digiskills.info

Selbst überzeugen und kostenlosen Testzugang anfordern!

eEducation Austria Didaktik
Praxistagen



Ihr Kontakt

bit media education solutions GmbH

Denise Ragger, MA

Sales Manager

E-Mail: denise.ragger@bitmedia.at

Mobile: +43 664 80 670 725