

Anhang

Allgemeine Codierregeln

Auswahleinheit: „Auswahleinheiten stellen die Grundeinheit einer Inhaltsanalyse dar und werden nach einem bestimmten Auswahlverfahren (z. B. Zufallsauswahl, Quoten-Auswahl, willkürliche Auswahl) (...) aus der Grundgesamtheit (d. h. der Menge aller potenziellen Untersuchungsobjekte) für die Inhaltsanalyse ausgewählt.“ (Kuckartz 2018: 30)

Die Auswahleinheit der vorliegenden Arbeit stellen drei Weiterbildungscurricula in Form von PDF-Dokumenten dar.

Analyseeinheit: Als Analyseeinheit wird hier jeweils ein Dokument, das sich wiederum in mehrere Abschnitte gliedert, herangezogen.

Min. Codierung: ein Satz oder eine Sinneinheit in Form einer Aufzählung

Max. Codierung: ein Absatz (mit Ausnahme von den Kategorien *Ziele, Kompetenzen, Inhalte, rechtliche Informationen, Formalia* und *Gliederung*)

Kategoriensystem

Liste der Codes	Codierregeln / Memo	Häufigkeit
Codesystem		297
Ziele		2
Kompetenzen		8
Inhalte		6
rechtliche Informationen		11
Formalia		15
Gliederung		25
Mediendidaktik	Beschreibung: Lehren und Lernen mit (digitalen) Medien Anwendung: Dieser Code wird vergeben, wenn der Einsatz von Medien durch die Lehrperson im Unterricht thematisiert wird.	2

	<p>Ankerbeispiele: „• Planung, Durchführung und Evaluation digital unterstützter Lehr- und Lernszenarien“ (C01-Digitale Grundbildung, 8: 346) „Die Teilnehmer_innen werden befähigt, die Inhalte des Hochschullehrgangs und die erworbenen Kompetenzen im Berufsfeld umzusetzen.“ (C02-DigikompP, 4: 43)</p> <p>Kategorie: deduktiv (theoriegeleitet)</p>	
Schülerkontakt	<p>Beschreibung: Kontakt mit Schülerinnen und Schülern (Hilfe, Coaching, ...)</p> <p>Kategorie: induktiv</p>	3
Medieneinsatz	<p>Beschreibung: Medien im Unterricht / digitale Unterrichtsszenarien</p> <p>Kategorie: induktiv</p>	42
Wissen	<p>Beschreibung: didaktisches Wissen</p> <p>Kategorie: induktiv</p>	6
Vermittlung	<p>Beschreibung: Methoden im Medieneinsatz</p> <p>Kategorie: induktiv</p>	6
Medienerziehung	<p>Beschreibung: Vermittlung eines verantwortungsbewussten und angemessenen Umgangs mit (digitalen) Medien Anwendung: Dieser Code wird vergeben, wenn ein verantwortungsvoller Umgang mit (digitalen) Medien oder die kritische Reflexion des eigenen medialen Handelns thematisiert wird. Ankerbeispiele: • Verantwortungsbewusste Nutzung digitaler Medien (C01-Digitale Grundbildung, 7: 1448) • die Teilnehmer_innen zu einer kritisch-reflexiven Betrachtung des eigenen Handelns in Bezug auf den Einsatz digitaler Medien zu befähigen (C02-DigikompP, 4: 147)</p>	1

	Kategorie: deduktiv	
Sicherheit	Beschreibung: Einschätzen von Sicherheit (Risiken und Gefahren) Kategorie: induktiv	4
Kritik	Beschreibung: (digitale) Medien kritisch hinterfragen Kategorie: induktiv	4
Verantwortung	Beschreibung: Verantwortung für das eigene mediale Handeln übernehmen Kategorie: induktiv	7
Reflexion	Beschreibung: eigenes mediales Handeln reflektieren Kategorie: induktiv	5
Medienkompetenz	Beschreibung: angemessener Umgang mit und Einsatz von (digitalen) Medien Anwendung: Dieser Code wird vergeben, wenn Wissen, Kenntnisse und Fähigkeiten, mit (digitalen) Medien ordnungsgemäß umgehen zu können, thematisiert wird. Ankerbeispiele: „Die Absolvent_innen des Hochschullehrgangs Digitale Grundbildung an der Pädagogischen Hochschule Burgenland verfügen über grundlegende technische Qualifikationen im Umgang mit Digitalität.“ (C01-Digitale Grundbildung, 3: 2118) „- Bearbeitung von praktischen Aufgaben mit Standardsoftwaremodulen (E-Mail, Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Tabellenkalkulation ...)“ (C03-Digital kompetente/r Lehrer/in, 7: 725) Kategorie: deduktiv	1
Gestaltung	Beschreibung: mediale Inhalte erstellen und gestalten (Informationen, Präsentationen, Texte, ...) Kategorie: induktiv	16
Beurteilung	Beschreibung: mediale Inhalte bewerten, einschätzen und beurteilen können (Medieninhalte, Informationen,	11

	...) Kategorie: induktiv	
Wissen	Beschreibung: Wissen über digitale Medien Kategorie: induktiv	41
Umgang	Beschreibung: mit digitalen Medien umgehen können Kategorie: induktiv	69
Mediensozialisation	Beschreibung: Wechselwirkung von (digitalen) Medien und Sozialisationsprozesse Anwendung: Dieser Code wird vergeben, wenn die Einflussnahme von Medien auf Prozesse des Sozialwerdens bzw. umgekehrt oder in Wechselwirkung thematisiert werden. Ankerbeispiele: „• Kritisches Hinterfragen digitaler Medien im Kontext Gesellschaft, Schule und Recht“ (C01-Digitale Grundbildung, 7: 1571) „- wissen um den Einfluss von Social Media auf die Wahrnehmung der Welt“ (C03-Digital kompetente/r Lehrer/in, 7: 2550) Kategorie: deduktiv	0
Identität	Beschreibung: reale vs. virtuelle Identität Kategorie: induktiv	2
Schule	Beschreibung: mediale Sozialisation in Schule Kategorie: induktiv	1
Familie	Beschreibung: mediale Sozialisation in Familie	1

	Kategorie: induktiv	
Gesellschaft	Beschreibung: Gesellschaftsentwicklung im medialen Kontext Kategorie: induktiv	5
Medienbildung	Beschreibung: aktive Auseinandersetzung, Reflexion und Orientierung in (digital) medial geprägten Welt Anwendung: Dieser Code wird vergeben, wenn die Auseinandersetzung des Subjekts mit der (digital) medial geprägten Welt thematisiert wird. Ankerbeispiel: „Es ist daher erforderlich, dass die Schüler/innen schon frühzeitig die Möglichkeit erhalten, digitale Medien aktiv und kritisch zu nutzen, damit sie in Zukunft mündig und selbstverantwortlich ihre von digitalen Technologien geprägte Lebenswelt mitgestalten können.“ (C03-DKL, 3: 667) Kategorie: deduktiv	0
Weltverstehen	Beschreibung: Wahrnehmung und Verständnis von Welt Kategorie: induktiv	2
Partizipation	Beschreibung: Mitgestaltung und Teilhabe an der digitalen Lebenswelt Kategorie: induktiv	1