

## 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<br>Anwendung: Dieser Code wird vergeben, wenn der Einsatz von Medien durch die Lehrperson im Unterricht thematisiert wird. | 2          |

|                 |   |    |
|-----------------|---|----|
|                 | <p>Ankerbeispiele:<br/>         „• Planung, Durchführung und Evaluation digital unterstützter Lehr- und Lernszenarien“ (C01-Digitale Grundbildung, 8: 346)<br/>         „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<br/>         Anwendung: Dieser Code wird vergeben, wenn ein verantwortungsvoller Umgang mit (digitalen) Medien oder die kritische Reflexion des eigenen medialen Handelns thematisiert wird.<br/>         Ankerbeispiele:<br/>         • Verantwortungsbewusste Nutzung digitaler Medien (C01-Digitale Grundbildung, 7: 1448)<br/>         • 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)<br>Kategorie: induktiv   | 4  |
| Kritik          | Beschreibung: (digitale) Medien kritisch hinterfragen<br>Kategorie: induktiv   | 4  |
| Verantwortung   | Beschreibung: Verantwortung für das eigene mediale Handeln übernehmen<br>Kategorie: induktiv   | 7  |
| Reflexion       | Beschreibung: eigenes mediales Handeln reflektieren<br>Kategorie: induktiv   | 5  |
| Medienkompetenz | Beschreibung: angemessener Umgang mit und Einsatz von (digitalen) Medien<br>Anwendung: Dieser Code wird vergeben, wenn Wissen, Kenntnisse und Fähigkeiten, mit (digitalen) Medien ordnungsgemäß umgehen zu können, thematisiert wird.<br>Ankerbeispiele:<br>„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)<br>„- Bearbeitung von praktischen Aufgaben mit Standardsoftwaremodulen (E-Mail, Textverarbeitung, Präsentationssoftware, Tabellenkalkulation ...)“ (C03-Digital kompetente/r Lehrer/in, 7: 725)<br>Kategorie: deduktiv | 1  |
| Gestaltung      | Beschreibung: mediale Inhalte erstellen und gestalten (Informationen, Präsentationen, Texte, ...)<br>Kategorie: induktiv   | 16 |
| Beurteilung     | Beschreibung: mediale Inhalte bewerten, einschätzen und beurteilen können (Medieninhalte, Informationen,   | 11 |

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

|               |  |   |
|---------------|--|---|
|               | Kategorie: induktiv  |   |
| Gesellschaft  | Beschreibung: Gesellschaftsentwicklung im medialen Kontext<br>Kategorie: induktiv  | 5 |
| Medienbildung | Beschreibung: aktive Auseinandersetzung, Reflexion und Orientierung in (digital) medial geprägten Welt<br>Anwendung: Dieser Code wird vergeben, wenn die Auseinandersetzung des Subjekts mit der (digital) medial geprägten Welt thematisiert wird.<br>Ankerbeispiel:<br>„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)<br>Kategorie: deduktiv | 0 |
| Weltverstehen | Beschreibung: Wahrnehmung und Verständnis von Welt<br>Kategorie: induktiv  | 2 |
| Partizipation | Beschreibung: Mitgestaltung und Teilhabe an der digitalen Lebenswelt<br>Kategorie: induktiv  | 1 |