

# Digitale Kompetenz – Handlungsdimensionen für Lernende und Lehrende

## **Autorinnen:**

Anna Stiftinger, agenda. Chancengleichheit in Arbeitswelt und Informationsgesellschaft

Matylda Krupinska, ABZ\*AUSTRIA – Kompetent für Frauen und Wirtschaft

Susanne Studeny, ABZ\*AUSTRIA – Kompetent für Frauen und Wirtschaft

Birgitta Loucky-Reisner

**Salzburg/Wien, März 2018**



EUROPÄISCHE UNION  
Europäischer Sozialfonds

**BMBWF**

BUNDESMINISTERIUM  
FÜR BILDUNG, WISSENSCHAFT  
UND FORSCHUNG

[www.bmbwf.gv.at](http://www.bmbwf.gv.at)

learn forever – Querschnittsaufgaben in der Basisbildung wird aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung finanziert.

## learn forever – das Expertinnennetzwerk

Das Netzwerk learn forever beschäftigt sich seit mehr als zehn Jahren mit Grundlagenarbeit und der Entwicklung und Pilotierung von Lern- und Bildungsangeboten für bildungsbenachteiligte Frauen. Dieses Know-how wird in unterschiedlichen Formaten zu Erwachsenenbildungseinrichtungen bzw. Erwachsenenbildner\_innen transferiert.

Die Vision von learn forever lässt sich wie folgt beschreiben:

Wir wollen eine Gesellschaft, die aktiv gegen Rassismus, Sexismus, Diskriminierung auftritt und in der Frauen aller Bevölkerungsgruppen an allen gesellschaftlichen Prozessen teilnehmen und teilhaben.

Davon leiten wir unsere strategischen Ziele ab:

- Das Thema der Inklusion von bildungsbenachteiligten Frauen findet Eingang in gesellschaftspolitische Prozesse. Bildungsbenachteiligte Frauen gestalten die Gesellschaft im Sinne der Vision mit.
- Strategien und Methoden, wie die Inklusion von bildungsbenachteiligten Frauen gelingen kann, werden zur Verfügung gestellt. Erwachsenenbildungseinrichtungen und das Erwachsenenbildungssystem sind sich ihrer Verantwortung bewusst, Rahmenbedingungen herzustellen, damit der Zugang und die Mitgestaltung von und für bildungsbenachteiligte/n Frauen möglich sind.
- Lernprozesse sind so gestaltet, dass sie auf individuellen Stärken und Fähigkeiten der bildungsbenachteiligten Frauen aufbauen, an deren Lebenswelten anschlussfähig sind und deren aktive Mitgestaltung fördern.

Im Projekt **learn forever** – Querschnittsaufgaben in der Basisbildung wurden 2015-2017 Weiterbildungen für die Basisbildung zu den drei Schwerpunkten autonomes Lernen, Medienkompetenz/digitale Kompetenz sowie Diversität entwickelt.

Informationen zu learn forever: [learnforever.at](http://learnforever.at)

## 1. Vorwort

Die Initiative Erwachsenenbildung<sup>1</sup> sieht seit der 2. Programmplanungsperiode 2015 die Gestaltung von Lernangeboten verpflichtend vor, in denen neben Lernkompetenz auch Medien- und politische Handlungskompetenz als Querschnittsmaterien umgesetzt werden. Damit ist gemeint, dass digitale Medien nicht nur Lernfeld sind, innerhalb dessen Kompetenzen aufgebaut werden, sondern dass sie selbst auch Lernmedium sind.

Mit den ebenfalls seit 2015 gültigen Prinzipien und Richtlinien für Basisbildungsangebote<sup>2</sup> sollte lernfeldübergreifendes Herangehen Gestaltungsgrundlage in der Basisbildung sein. Digitale Kompetenzen zu erweitern bedeutet in diesem Sinne, diese nicht nur losgelöst von der Kompetenzentwicklung in anderen Lernfeldern, sondern auch und als Teil jener „Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Menschen brauchen, um Prozesse in spezifischen Gesellschaften (mit)gestalten und entscheiden zu können“<sup>3</sup>, zu betrachten.

Wir vom Netzwerk learn forever beschäftigen uns seit 2005 u. a. mit dem Aufbau von Lern- und Medienkompetenz in Bildungsangeboten für bildungsbenachteiligte Frauen. Der Aufbau von und die Förderung der Medienkompetenz als zentrale Grundkompetenz für erfolgreiche Lernprozesse ist dabei immer mehr in den Vordergrund gerückt.

Für das Dokument „digital kompetente Basisbildungseinrichtungen“<sup>4</sup> haben wir die Handlungsdimensionen von Medienkompetenz (in Anlehnung an Baacke 1997) neuerlich operationalisiert<sup>5</sup> und stellen diese nun als Orientierungsmöglichkeit für das Lernfeld „digitale Kompetenzen“ zur Verfügung.

---

<sup>1</sup> <http://www.initiative-erwachsenenbildung.at>

<sup>2</sup> Fachgruppe Basisbildung 2017

<sup>3</sup> Fachgruppe Basisbildung 2017

<sup>4</sup> Studeny/Stiftinger u. a. 2018

<sup>5</sup> Die Tabelle ist eine Weiterentwicklung des Dokuments „Medienbasierte Lernangebote für bildungsbenachteiligte Lerner\_innen. Herausforderungen für und Anforderungen an Bildungseinrichtungen“ (Lucky-Reisner/Stiftinger 2014)

## 2. Digitale Kompetenzen

Die Prinzipien und Richtlinien für Basisbildungsangebote verstehen digitale Kompetenzen als Querschnittsmaterie und im lernfeldübergreifenden Sinn mit allen anderen Lernfeldern verwoben.

In unserem Verständnis bedeutet Querschnittsmaterie, dass digitale Medien für den Kompetenzaufbau in anderen Lernfeldern eingesetzt werden, und bedeutet lernfeldübergreifendes Arbeiten, dass der Kompetenzaufbau in Lernfeldern der Basisbildung (Sprache/n, mathematische und digitale sowie Lernkompetenz) immer als ein ineinander übergreifender verstanden wird.

### **Beispiel aus der Praxis:**

*Wer Fahrkarten am Fahrkartenautomaten lösen kann, wird sich ausrechnen, welche Ersparnis/Mehrkosten dies gegenüber einer Fahrkarte bedeutet, die beim Schalter gekauft wird; wer Fahrkarten beim Automaten lösen kann, kann auch Online-Formulare ausfüllen....*

Lernangebote in der Basisbildung verknüpfen analoge Medien (Bücher, Filme, Texte, Arbeitsblätter, Fotos etc.) und digitale Medien (Computer/Laptop, Tablet, Smartphone, Internet, E-Mail etc.) gleichermaßen. Lesen, Schreiben, Rechnen, also die „klassischen“ Kulturtechniken, und digitale Kompetenzen bedingen sich gegenseitig und greifen ineinander über: „Jede Veränderung in einem Lernfeld bewirkt auch Veränderungen in anderen Lernfeldern.“<sup>6</sup>

Die Nutzung digitaler Medien als Lernwerkzeuge wird in Basisbildungsangeboten von Anfang an gefördert. Für die Lehrenden bedeutet dies: zeitgemäße digitale Lernwerkzeuge und deren Nutzungsmöglichkeiten für die Teilnehmenden zu kennen, didaktisches Know-how darüber zu haben, wie Teilnehmende unterschiedliche Medien für ihre Lernprozesse nutzen können, die Voraussetzungen der Teilnehmenden für das Lernen mit digitalen Medien zu kennen und bestehende Medien für die Lernenden weiterentwickeln und gestalten zu können.

### DIGITALE KOMPETENZ ALS MEDIENKOMPETENZ

Für die Beschreibung der Handlungsdimensionen des Lernfelds digitale Kompetenz greifen wir auf die Dimensionen der Medienkompetenz zurück, die Baacke Ende der 1990er Jahre vorgestellt hat, nämlich Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung und Medienkritik, die er auf die damals noch als „neue Medien“ bezeichneten digitalen Medien anlegte.<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Fachgruppe Basisbildung 2017, S. 8

<sup>7</sup> Baacke 1997

learn forever betrachtet digitale Kompetenz als Teilbereich von Medienkompetenz, da Lesen und Schreiben mit der Nutzung der meisten digitalen Medien einhergeht und der reflektierte Umgang auch mit analogen Medien weiterhin eine wichtige Rolle spielt. Die Entscheidung für das Medienkompetenzmodell von Baacke ist u. a. damit begründet, dass dieses - auch wenn schon etwas älter - ein operationalisierbares Fundament für den Einsatz analoger und digitaler Medien darstellt.<sup>8</sup>

Wir verwenden in dieser Handreichung die Begriffe digitale Kompetenz und Medienkompetenz synonym, weil wir uns in den Darstellungen auf den Umgang mit digitalen Medien beschränken.

Auf den folgenden Seiten stellen wir die Medienkompetenz-Dimensionen in Anlehnung an Baacke kurz vor und operationalisieren diese. Wir beziehen uns dabei nur auf digitale und nicht auf analoge Medien. Zur Veranschaulichung beschreiben wir beispielhaft, welche Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten diese Dimensionen auf Seiten der Lehrenden voraussetzen, welche medienpädagogischen Kompetenzen damit einhergehen und in welchen Bereichen Teilnehmende der Basisbildung ihre Kompetenzen erweitern.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Seit den 1990er Jahren gibt es zahlreiche weitere Definitionen für digitale Kompetenz (z. B. Computerkompetenz als Schlüsselkompetenz für das Lebenslange Lernen) bzw. Versuche, deren Dimensionen darzustellen, sie waren zumeist jedoch nur auf aktuelle Technologien anwendbar.

<sup>9</sup> Uns ist bewusst, dass jeder Bezug auf konkrete Technologien oder Anwendungen in ein paar Monaten schon wieder überholt sein kann.

## 2.1. Mediennutzung

Diese Dimension beinhaltet:

- **Kompetente Programmnutzung:** Programme und Tools einsetzen können, um Informationen zu erhalten bzw. festzuhalten.
- **Interaktive Dienstnutzung:** Tools oder Anwendungen auf verschiedenen Geräten nutzen können, welche gezielte Aktivitäten verlangen, um Informationen, Antworten etc. zu erhalten.
- **Anbieten von Medienprodukten:** Anbieten von Informationen, Produkten oder Dienstleistungen (Webseiten, Blogs, Facebook-Seiten, Social-Media-Anwendungen, Online-Verkäufe etc.). Diese Informationen bzw. Angebote müssen nicht für alle zugänglich sein, sondern können auch nur für einen geschlossenen Personenkreis erstellt werden. In jedem Fall muss interaktiv darauf reagiert werden können.

Mediennutzung			
	Kompetente Programmnutzung	Interaktive Dienstnutzung	Anbieten von Medienprodukten
Kompetenzen von Lehrenden	- Softwareprogramme, Tools, Apps etc. für Informationsbeschaffung, -darstellung bzw. für Kommunikation nutzen können	- Datenbanken nutzen, online Einkäufe machen, online Formulare ausfüllen können - mehrere Lösungswege darstellen können	- verschiedene interaktive Tools nutzen und in Lernangeboten einsetzen können
Dazu gehört z. B.	- verschiedene grundlegende Programmtypen verwenden, Dateien und Informationen suchen, speichern, verwalten oder darstellen - Orientierung auf Webseiten und in Social-Media-Anwendungen - Umgang mit digitalen Lehr- und Lernmedien - Medienmix einsetzen	- E-Government, Online-Banking - Fahrkartenkauf am Automat, am Schalter oder über das Internet (über Computer, Tablet oder Handy) - digitale Lernressourcen zum Lernen bereitstellen	- Einrichten von digitalen Pinnwänden (z. B. Padlet), Lernplattformen, multimediale Lernbausteine (z. B. Learning Apps), Blogs oder Diskussionsforen, an denen sich die Lernenden interaktiv beteiligen können
Lernergebnisse für Lernende	- Tools, Apps und Plattformen etc. handhaben zu können, um an Informationen zu kommen, diese zu verwalten bzw. diese zur Kommunikation und zum Lernen zu nutzen	- Datenbanken (wie Online-Fahrpläne, Suchmaschinen) nutzen - online Einkäufe machen - online Formulare ausfüllen können - digitale Ressourcen zum Lernen nutzen können	- eigene Produkte über Verkaufsplattformen anbieten - Informationen oder Texte in Social-Media-Anwendungen veröffentlichen - einen eigenen Blog oder eine eigene Webseite betreiben können
Beispiele für Umsetzung	- Textverarbeitung (z. B. ein Word-Dokument oder einen Lebenslauf erstellen u. speichern) - Fotos bearbeiten - Videos, Spiele - E-Mail - Webbrowser (z. B. suchen, finden, Infos	- Fahrkartenkauf über Automate, am Schalter oder über das Internet am Computer, Tablet oder Handy - Lernspiele (z. B. Vokabeltrainer) nutzen	- E-Portfolio erstellen - Blog - Diskussionsforum auf einer Lernplattform erstellen - Padlet nutzen und selbst Beiträge (Kommentare, Links, Videos etc.) hinzufügen

	speichern und verwalten) - Online-Wörterbuch nutzen via Webbrowser, App auf Tablet oder Smartphone bzw. analoges Wörterbuch - Umgang mit Lernmedien - Routenplaner verwenden, Orte suchen - Lesen von Infoscreens		
--	---	--	--

## 2.2. Medienkunde

Diese Dimension beinhaltet:

- **Kenntnisse über aktuelle Medien und Anwendungen:** Beinhaltet Grundwissen über unterschiedliche Medien, Geräte, Apps, über technische Aspekte und über Funktionen. Gleichmaßen geht es hier um Privatsphäre, Datenschutz, Datensicherheit und ökonomische Aspekte. Dieses Wissen (z. B. über Programmgenres) ermöglicht eine gezielte Auswahl von Medien für eine effektive Umsetzung von Zielen.
- **Medien und Programme bedienen können:** In der Lage sein, unterschiedliche Medien, Geräte, Apps etc. bedienen zu können.

Medienkunde	Kenntnisse über aktuelle Medien und Anwendungen	Medien und Programme bedienen können
<b>Kompetenzen von Lehrenden</b>	- Überblick über aktuelle technische Medienangebote haben - Überblick über aktuelle digitale Technologien, Medien und unterschiedliche Medienangebote sowie deren vielseitigen Einsatzmöglichkeiten im Bildungsangebot haben - gezielt Tools und Anwendungen einsetzen können, welche die Privatsphäre und den Datenschutz bestmöglich garantieren	- unterschiedliche Geräte und Medien bedienen und zur Verfügung stellen können - beim Aufbau der Nutzungskompetenz unterstützen können
<b>Dazu gehört z. B.</b>	- Lernende bei der Auswahl von Anwendungen/Apps, digitaler Tools etc. zur Erreichung ihrer Lernziele begleiten - auf hinsichtlich Datenschutz und Privatsphäre bedenkliche (Google, WhatsApp etc.) Anwendungen hinweisen und Alternativen anbieten	- Desktop-Geräte, Tablets, Smartphones, Notebooks, USB-Sticks, Drucker, Scanner, Beamer, Smartboards etc. bedienen - Office-Programme, Internetprogramme, Spiele, Grafik- und Videoprogramme, Social-Media-Anwendungen, Apps für Smartphones und Tablets - Software zum Schutz von Hard- und Software und deren Grundfunktionen kennen
<b>Lernergebnisse für Lernende</b>	- Wissen über digitale Geräte, Anwendungen und Programme sowie deren Funktionen - passende Medien zur Erreichung	- Geräte und Programme gezielt für Lern- und sonstige Aktivitäten einsetzen können

	eigener Lernziele auswählen können - Datenschutz und Datensicherheit in die Auswahl einfließen lassen - digitale Geräte bedienen und eigene Daten sichern können	
<b>Beispiele für Umsetzung</b>	- Kennen mehrere Alternativen von Apps, Tools, Anwendungen etc. und können eine sinnvolle Auswahl hinsichtlich ihrer Lernbedürfnisse treffen - berücksichtigen Datenschutz und Datensicherheit - kennen den Unterschied zwischen Medien und Anwendungen - bedienen digitale Geräte - kennen die Bestandteile eines PCs - wissen, welche Programme wofür hilfreich sein können - wissen, wofür sie das Internet nutzen können	- wissen, mit welchem Programm sie Texte erstellen, Bilder bearbeiten, Informationen speichern - Dateien in Ordnern ablegen und wiederfinden - Geräte zum Laufen bringen und miteinander verbinden (unterschiedliche Kabel in Geräte stecken, Drucker anhängen, Beamer anhängen, USB-Stick nutzen etc.)

### 2.3. Medienkritik

Diese Dimension beinhaltet:

- **Medienkritik:** Diese Dimension bezieht sich einerseits auf die individuelle Ebene der Reflexion des eigenen Verhaltens im Umgang mit unterschiedlichen Medien. Andererseits beinhaltet Medienkritik auch den Blick auf globale Verhältnisse der digitalen Welt. Diese Dimension beinhaltet auch Ethik.
- **Ethik und soziale Verantwortung:** Dieser analytisch-reflexive Aspekt ergibt sich aus der Zusammenführung von den beiden Aspekten „Gesellschaftliche und ökonomische Prozesse“ sowie „Reflexion Medienwissen und Medienhandeln“ und bezieht sich auf die soziale Verantwortung, die sich daraus ergibt.

<b>Medienkritik</b>			
	<b>Gesellschaftliche und ökonomische Prozesse</b>	<b>Reflexion Medienwissen und Medienhandeln</b>	<b>Ethik und soziale Verantwortung</b>
<b>Kompetenzen von Lehrenden</b>	- die kritische Auseinandersetzung mit Medieninhalten und Kommunikation in Medien unterstützen können - Hintergrundwissen zu Machtprozessen in der Medienlandschaft thematisieren - die Analyse von problematischen gesellschaftlichen Prozessen unterstützen und Handlungsmöglichkeiten erarbeiten können	- Auseinandersetzung mit der eigenen Haltung gegenüber Medien und Tools aus medienpädagogischer Sicht - selbstkritisch die eigenen Vorlieben und Abneigungen zu bestimmten Medien (und mögliche daraus resultierende Bewertungen) hinterfragen können - Offenheit gegenüber Medien und Medienverhalten der	- einen Lernrahmen gestalten können, der analytische und reflexive Aspekte fördert und - sie gleichzeitig mit allen Dimensionen der Medienkompetenz verknüpft



		Lernenden haben - Alternativen aufzeigen und Reflexion fördern können	
<b>Dazu gehört z. B.</b>	- Lernende dabei zu unterstützen, die digitale Informationsflut zu filtern, Wahrheitsgehalt und Relevanz von Informationen zu erkennen und recherchieren zu können - Checklisten und Tools zur Stärkung der Medienkompetenz anbieten	- Besprechen und Reflektieren des Medienverhaltens mit Lernenden - Bewusstsein für Persönlichkeitsrechte und Datenschutz schaffen	- in lernfeldübergreifenden Aktivitäten die Auseinandersetzung mit problematischen Entwicklungen fördern (z. B. Fake News, Hasspostings, gekaufte „Likes“ in Social-Media-Anwendungen, Konzentrationsprozesse durch Online-Shopping)
<b>Lernergebnisse für Lernende</b>	- Informationen aus digitalen Medien kritisch bewerten können - über Konzentrationsprozesse im Medienbereich und über alternative Möglichkeiten Bescheid wissen - Spielraum für eigenes Handeln mit digitalen Medien haben	- Setzen sich mit dem eigenen Medienverhalten kritisch reflektierend auseinander, vor allem in Hinblick auf den Einsatz von Lernmedien. Dabei geht es nicht nur um die Nutzung, Handhabung oder Gestaltung der Medien, sondern auch um digitale Medien als Orte der Information, Präsentation und Kommunikation	- Entwickeln eigene Werthaltungen gegenüber Medien - Können sich darüber austauschen und einen selbstbestimmten Nutzungs- bzw. Gestaltungsstil entwickeln
<b>Beispiele für Umsetzung</b>	- Texte aus digitalen Medien kritisch lesen und mit anderen Artikeln zum gleichen Thema vergleichen - sich Hintergrundwissen verschaffen (sind Quellen angegeben?) - bewusstes Teilen/Verbreiten von Informationen	- Diskussion über Facebook, wo über die positiven und negativen Aspekte sowie die Nutzung von sozialen Netzwerken reflektiert wird	- Austausch zu Themen wie „Shitstorm“ „Cyber Mobbing“ und Handlungsmöglichkeiten, wenn Teilnehmende oder deren Bekannte davon betroffen sind

## 2.4. Mediengestaltung<sup>10</sup>

diese Dimension beinhaltet:

- **Innovative Nutzung von Medien, Weiterentwicklung:** Die Weiterentwicklung von Medien zur Umsetzung von eigenen Zielen (z. B. Anpassung von Lernplattformen an die eigenen Bedürfnisse).
- **Kreative Nutzung von Medien:** Die Nutzung von Medien für neue Präsentations- und Kommunikationsformen.

Mediengestaltung		Innovative Nutzung von Medien, Weiterentwicklung	Kreative Nutzung von Medien
Kompetenzen von Lehrenden		- den Lernbedürfnissen der Teilnehmenden angemessene Tools und Anwendungen/Apps auswählen und diese sinnvoll anpassen können	- die Nutzung der vielfältigen Medienangebote in einen passenden Lernrahmen einbetten können und die Herausforderung zu meistern, zwischen verschiedenen Medien bzw. analogem und digitalem Lernen wechseln zu können
Dazu gehört z. B.		- die systematische Nutzung von digitalen Geräten und Anwendungen in den Lernangeboten - vorhandene digitale Lernbausteine an die Bedürfnisse von Lernenden anzupassen oder neue zu erstellen	- unterschiedliche Medien für die Lernangebote zu nutzen - Medienprojekte von Lernenden medienpädagogisch zu unterstützen und zu begleiten
Lernergebnisse für Lernende		- Können für Tools und Anwendungen/Apps auswählen und diese für ihre Lernbedürfnisse anpassen	- können verschiedene Medien kombinieren bzw. einsetzen, um Neues zu entwickeln oder zu gestalten (z. B. eine virtuelle Ausstellung auf Padlet, Podcasts oder Radiobeiträge erstellen)
Beispiele für die Umsetzung		- Mit LearningApps üben, diese verändern und so selbst zum/zur Lehrenden werden - Learning Apps selbst gestalten und in der Gruppe gemeinsam nutzen	- unterschiedliche Medien in Projektarbeiten und -präsentationen (Fotografieren, Bilder bearbeiten) einbeziehen - Projekte zur Erstellung von Medienprodukten (Filme, Radiobeiträge etc.) anbieten

<sup>10</sup> Hilfestellung für die Auswahl von Apps/Anwendungen für die Mediengestaltung findet sich bei Loucky-Reisner u. a. 2018: „Wie bei der Suche nach und Auswahl von Apps/Anwendungen für die Basisbildung vorgehen? Ein Beispiel“. Online verfügbar unter: <http://learnforever.at/unsere-literatur-zum-download> (Stand: 15.3.2018)

### 3. Literatur

Baacke, Dieter (1997): Medienkompetenz. Tübingen

Fachgruppe Basisbildung (2017): Prinzipien und Richtlinien für Basisbildungsangebote. Aktualisierte Fassung. Hrsg. von Bundesministerium für Bildung. Online verfügbar unter: [https://www.initiative-erwachsenenbildung.at/fileadmin/docs/Prinzipien\\_und\\_Richtlinien\\_aktualisiert\\_8\\_2017.pdf](https://www.initiative-erwachsenenbildung.at/fileadmin/docs/Prinzipien_und_Richtlinien_aktualisiert_8_2017.pdf) (Stand: 28.2.2018)

Loucky-Reisner, Birgitta, Stiftinger, Anna (2014): Medienbasierte Lernangebote für bildungsbenachteiligte Lerner\_innen. Herausforderungen für und Anforderungen an Bildungseinrichtungen. Salzburg/Wien. Online verfügbar unter <http://learnforever.at/unsere-literatur-zum-download> (Stand: 28.2.2018)

Studený, Susanne, Stiftinger, Anna u. a. (2018): digital kompetente Basisbildungseinrichtungen. Online verfügbar unter: <http://learnforever.at/unsere-literatur-zum-download> (Stand: 28.2.2018)

Organisationen im Netzwerk von learn forever - Querschnittsaufgaben in der Basisbildung



EUROPÄISCHE UNION  
Europäischer Sozialfonds

BMBWF

BUNDEMINISTERIUM  
FÜR BILDUNG, WISSENSCHAFT  
UND FORSCHUNG  
[www.bmbwf.gv.at](http://www.bmbwf.gv.at)

learn forever – Querschnittsaufgaben in der Basisbildung wird aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung finanziert.