



Jahresstoffverteilung

Digitale Grundbildung

5. bis 7. Schulstufe

Version 1.0, LAG Informatik APS Kärnten

Pädagogische Hochschule Kärnten
Viktor Frankl Hochschule

Department für Medienpädagogik und Informationstechnologien (MIT)



Vorwort

Der Pflichtgegenstand „Digitale Grundbildung“ wird ab dem Schuljahr 2022/23 in der 5. bis 7. Schulstufe (ab dem Schuljahr 2023/24 von der 5. bis zur 8. Schulstufe) mit jeweils mindestens einer Stunde pro Schulstufe im Stundenplan umgesetzt.

Das zentrale fachliche Konzept des neuen Lehrplans ist angelehnt an das Frankfurt Dreieck, das die Lehrplaninhalte aus drei Perspektiven betrachtet:

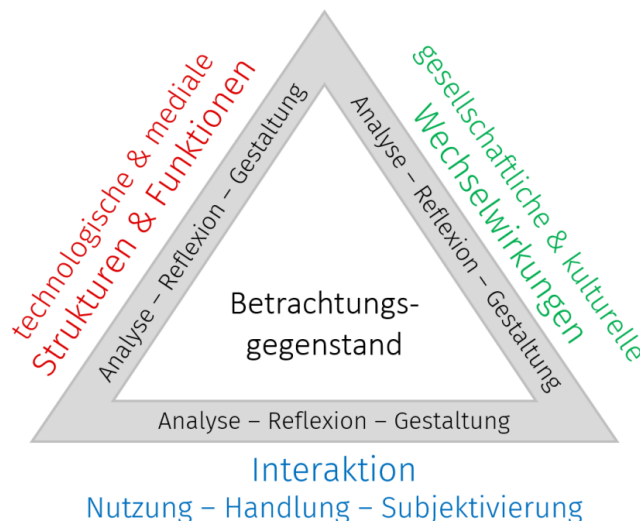


Abbildung 1: Frankfurt Dreieck (Quelle: <https://dagstuhl.gi.de/fileadmin/GI/Allgemein/PDF/Frankfurt-Dreieck-zur-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf>)

1. Wie funktionieren digitale Technologien **(T)**,
2. Welche gesellschaftlichen Wechselwirkungen ergeben sich durch ihren Einsatz **(G)** und
3. Welche Interaktions- und Handlungsoptionen ergeben sich für Schülerinnen und Schüler**(I)**.

Fünf Kompetenzbereiche dienen der Strukturierung der Deskriptoren: Orientierung, Information, Kommunikation, Produktion, sowie Handeln. Der Lehrplan der Digitalen Grundbildung fungiert in diesem Zusammenhang auch als Vorbereitung auf den Informatikunterricht der 9. Schulstufe. Gleiches gilt auch für die diversen informatischen Fächer in berufsbildenden Schulen der Sekundarstufe II.

Mit diesem Dokument stellt die LAG Informatik APS Kärnten eine Lehrstoffverteilung für den Pflichtgegenstand Digitale Grundbildung in Kärnten zur Verfügung. Sie besteht pro Schulstufe aus 2 Teilen:

1. Tabellarische Übersicht des Kompetenzmodells
2. Ausgewählte, konkrete Themen für den Unterricht

Diese Lehrstoffverteilung versteht sich als „living paper“ und wird von der LAG Informatik ab Herbst 2022 um folgende Bereiche erweitert:

- 8. Schulstufe
- pro Schulstufe eine zusätzliche A4-Seite mit praktischen Tipps für den Unterricht.

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
Perspektive (T) Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> □ erkunden, was das Digitale im Unterschied zum Analogen ausmacht, und an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, welche Elemente/ Komponenten und Funktionen dazugehören; □ das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe exemplarisch an den Bestandteilen und der Funktionsweise eines digitalen Endgeräts beschreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> □ verschiedene Suchmaschinen nennen und erklären, wie eine Suchmaschine prinzipiell funktioniert. 	<ul style="list-style-type: none"> □ modellieren, wie Informationen in kleinere Teile zerlegt, als Pakete durch mehrere Geräte über Netzwerke und das Internet übertragen und am Zielort wieder zusammengesetzt werden. 	<ul style="list-style-type: none"> □ eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nachvollziehen, ausführen sowie selbständig formulieren; □ modellieren, wie Programme Daten speichern und verarbeiten, indem sie Zahlen oder andere Symbole zur Darstellung von Informationen verwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> □ unter Nutzung einer angemessenen Terminologie gängige physikalische Komponenten von Computersystemen (Hardware) identifizieren sowie beschreiben, wie interne und externe Teile von digitalen Geräten funktionieren und ein System bilden.
Perspektive (G) Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien	<ul style="list-style-type: none"> □ geeignete Software (auch freie Software) auswählen und bedienen, um unterschiedlichste Aufgaben auszuführen, und erkennen, dass Benutzerinnen und Benutzer unterschiedliche Bedürfnisse und Vorlieben in Bezug auf die von ihnen verwendete Technologie haben. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Bedingungen, Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für sich selbst erklären. 	<ul style="list-style-type: none"> □ an Beispielen der Nutzung von Software aufzeigen, wie digitale Technologien neue Formen der Zusammenarbeit ermöglichen sowie respektvoll und verantwortungsbewusst mit anderen online zusammenarbeiten. 	<ul style="list-style-type: none"> □ verschiedene Darstellungsformen von Inhalten und die Wirkung auf sich und andere beschreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Mediennutzungsformen sowie deren historische Entwicklung und gesellschaftliche Etablierung im Zuge des Medienwandels beschreiben.
Perspektive (I) Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung	<ul style="list-style-type: none"> □ das persönliche Nutzungsverhalten vergleichend analysieren, hinterfragen und sinnvolle Möglichkeiten der Veränderung benennen sowie vergleichen, wie Menschen vor und nach der Einführung oder Übernahme der Digitalisierung leben und arbeiten. 	<ul style="list-style-type: none"> □ mit einem digitalen Gerät Informationen speichern, kopieren, suchen, abrufen, ändern und löschen und die gespeicherten Informationen als Daten definieren. 	<ul style="list-style-type: none"> □ verschiedene digitale Kommunikations-, Kollaborationswerkzeuge und -dienste benennen, beschreiben und sinnvolle Nutzungsszenarien aufzeigen. 	<ul style="list-style-type: none"> □ mit Daten einfache Berechnungen durchführen sowie in verschiedenen (visuellen) Formaten sammeln und präsentieren; □ einzeln und gemeinsam Texte und Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten strukturieren und formatieren. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Hilfesysteme bei der Problemlösung nutzen.

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
<p>Perspektive (T)</p> <p>Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ EVA-Prinzip □ Bestandteile eines Computersystems und deren Funktionsweise am eigenen Gerät. (Schnittstellen) □ Änderung des Medienverhaltens (von der analogen zu den digitalen Medien) 	<ul style="list-style-type: none"> □ Suchmaschinen: aufrufen-bedienen-erklären (z.B. Kindersuchmaschinen, Bing, Google) □ Denselben Suchauftrag über verschiedene Suchmaschinen abfragen und vergleichen. □ Cyber-Sicherheit: Wie sicher sind meine eigenen Daten? □ Informationen über sich selbst suchen. □ Erweiterte Einstellungen von Suchmaschinen (nach Datensätzen suchen, Creative Commons) 	<ul style="list-style-type: none"> □ Übertragung der Daten im Netz. □ Wie funktioniert ein Netzwerk? □ Was sind Cloud und Streaming Dienste? □ Mögliche Endgeräte zur Kommunikation. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Handlungsanleitungen in Form von Rollenspielen umsetzen (Wegbeschreibungen, ...) □ Programmieren mit einfachen, blockorientierten Programmiersprachen (Bsp. code.org, blockly.games) □ Einsatz von BeeBots. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Bestandteile eines Computers (Rechner öffnen und die Hardwarekomponenten benennen.)
<p>Perspektive (G)</p> <p>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ Geeignete (freie) Software, Applikation und unterschiedliche Browser auswählen und bedienen. (z.B. Paint, Draw – Stift- und Mauszeigerübungen) 	<ul style="list-style-type: none"> □ Suchverhalten nach personalisierten Suchroutinen. (personalisierte Werbeeinschaltungen) □ Nach Berichten und Quellen suchen. □ Recherchetechniken 	<ul style="list-style-type: none"> □ Netiquette □ Internet Policy □ (Foren, Chats, Instagram, WhatsApp) 	<ul style="list-style-type: none"> □ Persönlicher Steckbrief mit Bild und Text erstellen vergleichen und auf sich wirken lassen (analoge und digitale Beispiele – z.B. Haustiere). 	<ul style="list-style-type: none"> □ Entwicklungsschritte von analogen zu digitalen Medien. □ Bsp.: Vom Brief zur E-Mail, von der Schallplatte zur CD, MP3 und Streamingdienste. Soziale Medien, Tiktok und SnapChat.
<p>Perspektive (I)</p> <p>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ Kennenlernen des Endgerätes (Erstinbetriebnahme – MDM) □ Kennenlernen der wichtigsten Onlinetools (standortbezogene Tools – z.B. digi4school) □ Persönliches Nutzungsverhalten analysieren (z.B. Tagebuch, Kalendereintrag, To-do Liste, Apps in M365,...) 	<ul style="list-style-type: none"> □ Ordnerstruktur, Datenstruktur (OneDrive) 	<ul style="list-style-type: none"> □ Digitale Kommunikations- und Kollaborationswerkzeuge (MS-Teams, Padlets) □ Sinnvolle Nutzung: Passwortschutz 	<ul style="list-style-type: none"> □ Daten erheben, Daten berechnen, Ergebnisse präsentieren (Online-Umfragen mit MS Forms). □ Bsp. Körpergröße der Schülerinnen und Schüler 	<ul style="list-style-type: none"> □ Hilfesysteme in diversen Softwareanwendungen kennenlernen.

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
Perspektive (T) Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> über Möglichkeiten nachdenken, wie die Zugänglichkeit und Nutzbarkeit von Technologieprodukten für die unterschiedlichen Bedürfnisse und Wünsche der Nutzerinnen und Nutzer verbessert werden kann. 	<ul style="list-style-type: none"> beschreiben, wie über das Internet Informationen bereitgestellt und abgerufen sowie Daten übertragen werden. 	<ul style="list-style-type: none"> erklären, wie personenbezogene Informationen verwendet und geteilt werden können und Vorkehrungen treffen, um ihre persönlichen Daten zu schützen. 	<ul style="list-style-type: none"> Programme erstellen, die Sequenzen, Ereignisse, Schleifen und Konditionierungen enthalten sowie diese testen und debuggen (Fehler erkennen und beheben). 	<ul style="list-style-type: none"> modellieren, wie Hardware und Software als System zusammenarbeiten, um Aufgaben zu bewältigen, sowie digitale Geräte mit einem Netzwerk verbinden und Daten zwischen verschiedenen digitalen Medien austauschen.
Perspektive (G) Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien	<ul style="list-style-type: none"> Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und der Veröffentlichung sowie des Medienkonsums analysieren. 	<ul style="list-style-type: none"> Lizenzmodelle, insb. offene (Creative Commons, Open Educational Resources, Open Source), benennen, erklären und anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> Kommunikationsmedien nach ihrer Verwendung unterscheiden und Einflüsse auf das eigene Lebensumfeld und die Gesellschaft aufzeigen. Sie beschreiben Möglichkeiten der Meinungsbildung und Manipulation. 	<ul style="list-style-type: none"> die Rechte am geistigen Eigentum beachten und bei der Erstellung oder beim Remixen von Programmen die entsprechenden Urheberrechte angeben. 	<ul style="list-style-type: none"> aufzeigen, wie digitale Kommunikation zur Beteiligung an gesellschaftlichen Diskurs- und Entscheidungsprozessen genutzt werden kann.
Perspektive (I) Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung	<ul style="list-style-type: none"> an interdisziplinären Beispielen aufzeigen, inwieweit das Digitale im Vergleich zum Analogen das eigene Leben, die Gesellschaft oder Umwelt verändert. Sie erkennen, dass Medien und Technologien nie „neutral“ sind. 	<ul style="list-style-type: none"> unter Nutzung der grundlegenden Funktionen einer Suchmaschine einfache Internetrecherchen durchführen sowie die Qualität der gefundenen Informationen anhand grundlegender Kriterien einschätzen; Datenmaterial nutzen, um Ursache-Wirkung-Beziehungen aufzuzeigen oder vorzuschlagen, Ergebnisse vorherzusagen oder eine Idee zu vermitteln. 	<ul style="list-style-type: none"> den Begriff Social Media erklären und verstehen, welche Interessen das anbietende Unternehmen hat. 	<ul style="list-style-type: none"> visuelle/audiovisuelle/auditive Inhalte erzeugen, adaptieren und analysieren. Sie benennen Möglichkeiten der Veröffentlichung. 	<ul style="list-style-type: none"> zwischen digitalen Angeboten und eigenen Bedürfnissen abwägen und persönliche Handlungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung gesundheitlicher und ökologischer Aspekte gestalten.

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
<p>Perspektive (T)</p> <p>Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Nutzbarkeit von Technologieprodukten am Beispiel von Handy und deren Apps: (Anrufe, Wecker, Timer, Kalender, Rechner, Internetanbindung, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Vorteile der online Speicherung von Daten: ☐ Cloud, Online Shares. ☐ Organisation von Daten. ☐ Speichergrößen beachten 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ DSGVO (Datenschutzgrundverordnung) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Einfaches Programmieren mit diversen Online Applikationen (lightbot.com, code.org ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Wie nutze ich Software auf verschiedenen Endgeräten? ☐ Analoge Materialien digitalisieren und weiterverarbeiten. (Bsp.: Vom Papier zum digitalen Bild)
<p>Perspektive (G)</p> <p>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Rahmenbedingungen der Medienproduktion ☐ (Altersbeschränkung, Jugendschutzbestimmungen) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Lizenzmodelle benennen, erklären und anwenden (Creative Commons, Open Source) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Medien vergleichen, analysieren und beschreiben. ☐ (Deep Fake, Influencing) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Rechtliche Konsequenzen: ☐ Rechte am eigenen Bild, ☐ Veröffentlichung von Bildern 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Digitale Kommunikation: ☐ Vor- und Nachteile Netiquette
<p>Perspektive (I)</p> <p>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Vergleich Einkaufsverhalten vor Ort oder online. ☐ Auswirkungen auf das eigene Einkaufsverhalten analysieren. ☐ Scannen von Strich- und Barcodes 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Vergleichen unterschiedlicher Quellen durch Suchmaschinen (Suchaufträge vergleichen) ☐ „Fake News“ 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Geschäftsmodelle von Social Media Diensten erörtern ☐ „Fake News“ 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Produzieren und Veröffentlichen von Filmen, Musik, Podcasts, Stop Motions, ... 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Personalisierung der Werbung ☐ Ergonomie am Arbeitsplatz

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
<p>Perspektive (T)</p> <p>Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ an interdisziplinären Beispielen Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für gesellschaftliche Gruppen und kulturelle Kontexte berücksichtigen. Wechselwirkungen benennen; □ beschreiben, wie künstliche Intelligenz viele Software- und physikalische Systeme steuert. 		<ul style="list-style-type: none"> □ die Funktion von Protokollen bei der Übertragung von Daten über Netzwerke und das Internet modellieren. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Programme entwerfen und iterativ entwickeln, die Kontrollstrukturen kombinieren, einschließlich verschachtelter Schleifen und zusammengesetzter Konditionale. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Abstraktionsebenen und Interaktionen zwischen Anwendungssoftware, Systemsoftware und Hardware-schichten vergleichen; □ erklären, wie Abstraktionen die zugrundeliegenden Implementierungsdetails von Computersystemen verbergen, die in Alltagsgegenstände eingebettet sind.
<p>Perspektive (G)</p> <p>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens beschreiben sowie Chancen und Gefahren der personalisierten Mediennutzung analysieren. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Bedingungen, Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für das eigene Leben bzw. die Gesellschaft erklären. 	<ul style="list-style-type: none"> □ einen Kompromiss zwischen der Veröffentlichung von Informationen und der Geheimhaltung und Sicherheit von Informationen beschreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> □ verschiedene populäre Medienkulturen benennen sowie Möglichkeiten verschiedener Darstellungsformen von Inhalten erproben. 	<ul style="list-style-type: none"> □ ökologische Problemkonstellation wie Energie und Rohstoffe im Zusammenhang mit Digitalisierung benennen und eigenes Handeln daraus ableiten.
<p>Perspektive (I)</p> <p>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien reflektieren, die sich auf die alltäglichen Aktivitäten und beruflichen Möglichkeiten der Menschen auswirken. 	<ul style="list-style-type: none"> □ zielgerichtet und selbstständig die Suche nach Informationen und Daten mit Hilfe geeigneter Strategien und Methoden planen und durchführen, geeignete Quellen nutzen und gefundene Informationen vergleichend hinterfragen. 	<ul style="list-style-type: none"> □ bei der Erstellung eines rechnergestützten Artefakts mittels Strategien wie Crowdsourcing oder Umfragen mit mehreren Mitwirkenden zusammenarbeiten; eigene digitale Identitäten reflektiert gestalten sowie die eigene Reputation verfolgen und schützen. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Einstellungen in Softwareapplikationen den persönlichen Bedürfnissen entsprechend anpassen; Muster in Datendarstellungen wie Diagrammen oder Grafiken erkennen und beschreiben, um Vorhersagen zu treffen. 	<ul style="list-style-type: none"> □ entsprechende Vorkehrungen treffen, um ihre Geräte und Inhalte vor Viren bzw. Schadsoftware/Malware zu schützen.

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
<p>Perspektive (T)</p> <p>Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mediennutzung im Vergleich <input type="checkbox"/> Nutzung digitaler Medien (z.B. Handy) in unterschiedlichen gesellschaftlichen Schichten besprechen <input type="checkbox"/> Software und physikalische Systeme gesteuert von künstlicher Intelligenz (Chat Pots, personalisierte Werbung...) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Datensicherung und Wiederherstellung (z.B. One Drive) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Verschlüsselung eines Textes mit einer Geheimsprache <input type="checkbox"/> (Symbolschriftarten, Suchen und Ersetzen, Dokumentenschutz, Office365 – personalisierte Freigabe) <input type="checkbox"/> Praktische (spielerische) Anwendungsbeispiele (z.B. Rollenspiele) um digitale Protokolle zu veranschaulichen. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Programme entwerfen und schrittweise entwickeln (lightbot.com, Scratch, compute.it) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Automatisierungsprozesse <input type="checkbox"/> 3D-Ddruck <input type="checkbox"/> Robotik
<p>Perspektive (G)</p> <p>Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Digitale Bewerbungsunterlagen <input type="checkbox"/> Reflektion der Mediennutzung <input type="checkbox"/> Chancen und Gefahren im Umgang der digitalen Mediennutzung (Smartwatches, Fitnessbänder...) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Personalisierte Suchmaschinen (Cookies, Suchverlauf, Favoritenleiste, Verlinkung) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Weiterverarbeitung der persönlichen Daten durch Kaufalgorithmen (Recommender-Systeme) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Social Media <input type="checkbox"/> In Anlehnung an Safer Internet (saferinternet.at) 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Energie und Verbrauch bestimmter Endgeräte sichtbar machen und vergleichen. (Ökologischer Fingerabdruck)
<p>Perspektive (I)</p> <p>Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fragestellungen zu persönlichen Vorteilen der Digitalisierung <input type="checkbox"/> In welchen Bereichen ist die Digitalisierung sinnvoll? 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Zielgerichtetes Suchen in Suchmaschinen (Suchoperationen: +, -, „“, ...) <input type="checkbox"/> Schrittweises Einschränken des Suchbereiches 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Datensicherheit <input type="checkbox"/> Persönliche digitale Sicherheit- Einstellungen auf sozialen Plattformen (online Status...) Welche Daten stelle ich öffentlich? Wie präsentiere ich mich online? 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Gezielte und manipulative Darstellungen von Informationen (Bsp. Diagramme, Bildausschnitte, Vertonung (Zuschnitt von Interviews, Safer Internet)). FakeNews. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Virenschutz <input type="checkbox"/> Softwareupdates

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
Perspektive (T) Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge					
Perspektive (G) Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologie					
Perspektive (I) Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung					

	Orientierung	Information	Kommunikation	Produktion	Handeln
Perspektive (T) Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge					
Perspektive (G) Gesellschaftliche Wechselwirkungen durch den Einsatz digitaler Technologien					
Perspektive (I) Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung					



Pädagogische Hochschule Kärnten

Viktor Frankl Hochschule

LAG Informatik

Prof. Peter Harrich BEd MA

Department für Medienpädagogik und Informationstechnologien (MIT)

Hubertusstraße 1 / Kaufmangasse 8

A-9020 Klagenfurt, Österreich

Tel. +43 (0)463 508508 530 (Leitung)

oder +43 (0)463 508508 535 (MIT-Büro)