

KONZEPT: BILDUNGSGUTSCHEIN FÜR DIGITALE LERNFORMEN

Derzeit fließen weniger als 5% der Schulbuchaktion in digitale Lernmittel. Dies sind nicht einmal 2€ pro Schüler:in in Österreich für ein ganzes Schuljahr. Dies ist nicht mehr zeitgemäß und verhindert Innovation. Gleichzeitig können **digitale Lernplattformen** mit vergleichsweise geringem Aufwand wesentlich dazu beitragen, viele **dringende Probleme des Schulsystems** zu **lösen**:

Problem	Lösung durch digitale Lernformen
Administrative Überlastung von Lehrer:innen	Durch die Entlastung von Lehrer:innen von administrativen und repetitiven Aufgaben haben sie mehr Zeit, Energie und Motivation für den eigentlichen Unterricht.
Lehrer:innenmangel durch mangelnde Attraktivität des Berufsbilds	Junglehrer:innen wird ein zeitgemäßes Arbeitsumfeld ermöglicht, in dem digitale Tools, die in anderen Berufen selbstverständlich sind, auch in der Schule sinnvoll eingesetzt werden können.
Mangelnder Lernerfolg der Schüler:innen, sowie Nachhilfedruck und finanzielle Belastung der Eltern	Digitale Medien ermöglichen das Verstehen, die Wiederholung und Vertiefung von Inhalten außerhalb des Unterrichts und zusätzliche Lerndimensionen, die über solche eines Schulbuches wesentlich hinausgehen. Durch gesteigerte Lernerfolge der Schüler:innen sinkt der Nachhilfebedarf von Schüler:innen.
Fachkräftemangel	Die Schulung und das Lernen über digitale Lernformen wird einen wesentlichen Bestandteil der Aus- und Weiterbildung der Zukunft darstellen. Jugendliche können durch digitale Lernformen zur Beschäftigung mit komplexen Themen motiviert werden und letztendlich mehr Schüler:innen zu Fachkräften ausgebildet werden.

Um die zahlreichen Herausforderungen zeitnah zu lösen, und vor allem um den österreichischen Schüler:innen und Schülern einen modernen, zeitgemäßen und innovativen Unterricht zu ermöglichen, in dem sie die für ihre berufliche Zukunft notwendigen Kompetenzen erlangen, und um die Abwanderung von EdTechs und deren Arbeitsplätze ins Ausland zu vermeiden, bedarf es jetzt einer **Finanzierung** ("Bildungsgutschein für digitale Lernformen") für den **Einsatz digitaler Lernmittel in Schulen**, die außerhalb des FLAF (Schulbuchaktion) erfolgt.

Für diesen **Bildungsgutschein** bedarf es weder der Neuentwicklung von digitalen Lernmitteln oder neuer Qualitätskontrollen, da beide bereits vorhanden sind, noch der Schaffung einer komplexen technischen Infrastruktur. Es bedarf lediglich einer **Finanzierungsmöglichkeit** zum **Einsatz von qualitativ hochwertigen digitalen Lernformen** in den **Sekundarstufen 1 und 2**. Diese Finanzierungsmöglichkeit ist vergleichsweise **sehr kostengünstig**: ab 20€ pro Schüler:in könnte schon eine wesentliche Verbesserung zum Status quo erreicht werden.

POTENTIAL VON DIGITALEN LERNFORMEN

Die Verbesserung der Lern- und Unterrichtsqualität bei sinnvollem Einsatz digitaler Lernmittel ist nicht zuletzt durch das **Gütesiegel Lern-App des BMBWFs** erwiesen. Gute und sinnvoll eingesetzte Lehr- und Lernplattformen erleichtern zum einen Lehrer:innen den Unterricht, indem sie repetitive bzw. administrative Aufgaben abnehmen; zum anderen erleichtern sie Schüler:innen das Lernen und Verstehen.

Das vom BMBWF in Auftrag gegebene **EU-Projekt “Digitalisation of the Austrian education system”** (2021-2023) empfiehlt die **Gleichsetzung von digitalen und analogen Lernmaterialien in der Schulbuchaktion**.

Die digitalen Angebote müssen nicht erst entwickelt werden, sondern sind erprobt und schon im Einsatz: Mittlerweile wurden 109 Lern-Apps von ca. 60 (größtenteils österreichischen) Anbietern mit dem Gütesiegel Lern-App zu ca. 15 Fächern für die Sekundarstufen 1 und 2 ausgezeichnet. Aufgrund mangelnder Finanzierungsmöglichkeiten durch Lehrer:innen können diese aber nicht flächendeckend genutzt werden.

AKTUELLE FINANZIERUNG UNZUREICHEND

Da (rein) digitale Lernmittel zur Zeit nicht in die Hauptliste der Schulbuchaktion aufgenommen werden können, bleibt für sie bloß die Finanzierung über Unterrichtsmittel eigener Wahl (UeW). Diese ist allerdings unzureichend. Durch die komplexe Bestelllogik werden bloß 5% des Budgets abgerufen. In diesen Topf fallen aber auch nicht-approbierte Lernhefte und andere analoge Lernbehelfe. Von den 130 Mio. € der Schulbuchaktion werden also nicht einmal 6 Mio. € für UeW verwendet. Der Anteil, der davon für digitale Medien genutzt wird, liegt nochmals darunter.

5%

Nur **5% des Budgets** werden für nicht-approbierte Lernmittel verwendet, darunter fallen aber auch analoge Lernhefte.

< 6 vs 124 Mio. €

Entspricht **< 6 Mio. €** im Vergleich zu **124 Mio. €** für analoge Lernmittel

HANDLUNGSBEDARF ZUR ÜBERBRÜCKUNG

Eine gleichwertige Finanzierung über die Schulbuchaktion dauert laut dem EU-Projekt “Digitalisation of the Austrian education system” (2021-2023) aber noch mind. 3-5 Jahre. Laut dem Projekt gibt es Themen wie logistische und administrative Hürden, sowie die Qualitätssicherung zu lösen.

In der Zwischenzeit werden Laptops und Tablets der - mit hohem finanziellen Aufwand ausgerollten - Geräteinitiative nicht sinnvoll genutzt, da dafür keine Lerninhalte finanziert werden können. Lehrer:innen können also trotz vorhandener Infrastruktur nicht zeitgemäß unterrichten.

Die Entlastung des Schulsystems durch digitale Lernformen erreicht sein volles Potential wegen mangelnder Finanzierung daher nicht.

LÖSUNGSVORSCHLAG: BILDUNGSGUTSCHEIN FÜR DIGITALE LERNFORMEN

Der Lösungsvorschlag "Bildungsgutschein für digitale Lernformen" soll wie folgt ausgestaltet sein:

- 20€ - 50€ Bildungsgutschein für digitale Lernformen
- pro Schüler:in SEK 1+2 pro Schuljahr
- einzulösen von Lehrer*innen SEK 1+2 für ihre Schüler:innen für qualitativ hochwertige, rein digitale Lernformen, die ex lege nicht über die Haupt- oder Anhangsliste der Schulbuchaktion finanziert werden können.

Varianten der Finanzierungsmöglichkeiten:

20€ ermöglichen es, 1 Lernplattform inkl Inhalte zu verwenden (manche nur für 1 Fach, manche für mehrere Fächer)	50€ ermöglichen es, 2-3 Lernplattformen inkl Inhalte bzw 1 Lernplattform für mehrere Fächer zu verwenden	Zum Vergleich: ca 150€ gibt es für analoge Schulbücher. 1 Fach: 15€ - 25€. Für Digitales aktuell 0,33€ - 0,60€ über UeW pro Fach möglich
--	--	--

Beispiele für realisierte Projekte

4 Mio €	14 Mio €	variiert
WienXtra Bildungschancen	Öffentliche Beschaffung eLearning Niedersachsen	Landeslizenzen für Lernplattformen
Schulen nutzen externe Workshop-Angebote kostenlos. Plattform stellt den Kontakt zum Anbieter her. Buchung direkt über Anbieter. Bezahlung über WienXtra.	Landeslizenzen für unterschiedliche Lernplattformen werden ausgeschrieben. Lizenzen zB für DaF/DaZ wurden darüber beschafft.	Lizenzen für einzelne Lernplattformen werden gekauft. Abrechnung läuft direkt über die zuständige Landesstelle.

BESTELLPROZESS DURCH SCHULEN UND PROJEKTABWICKLUNG

Der Bestellprozess ist dem von **UeW der Schulbuchaktion nachmodelliert**, um Schulen einen **gewohnten Ablauf** zu ermöglichen.

Auf der *Webseite* des Projektträgers (zB OeAD), der jedenfalls eine neutrale Stelle sein soll, können sich Lehrer:innen über die Funktionsweise des Bildungsgutscheins und über die Anbieter, bei denen bestellt werden kann, informieren.

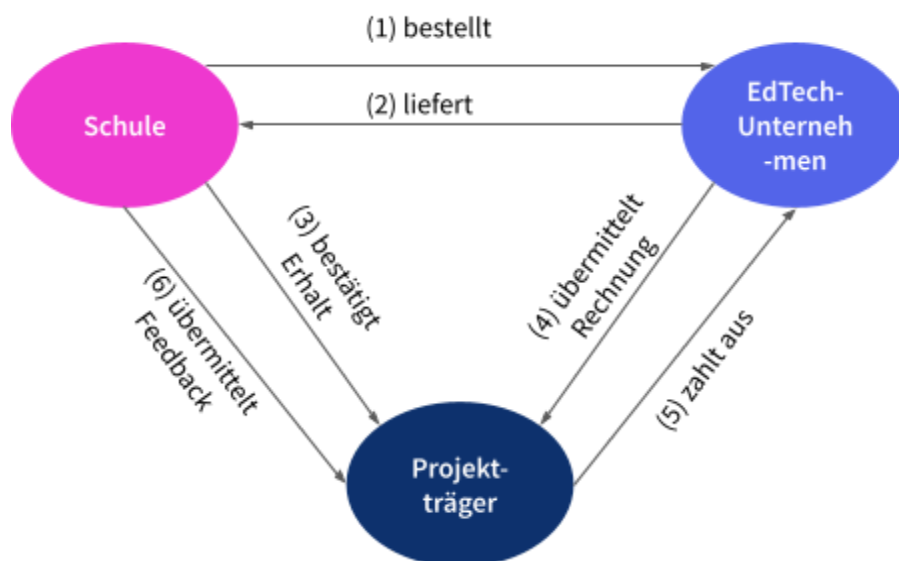
Um den Integrations- und Verwaltungsaufwand so gering wie möglich zu halten, wird auf dieser Webseite bloß auf die Bestellmöglichkeit (zB Bestellformular) des einzelnen Anbieters verlinkt.

Auf dieser Webseite ist auch das *Bildungsgutschein-Portal* inkludiert, welches der Schule die Übersicht gibt, wieviel Budget der Schule für das aktuelle Schuljahr (noch) zur Verfügung steht und welche Leistungen schon in Anspruch genommen wurden. Dieses Portal ist ein reines Abrechnungsportal.

Folgender **Bestellablauf** wird avisiert:

- Die Schule (zB der/die Schulbuchbeauftragte) führt die Bestellung beim Anbieter wie gewohnt über UeW durch, nur dass sie dort statt der Zahlungsoption “UeW” die Option “Bildungsgutschein” auswählt.
- Der Anbieter erbringt die bestellte Leistung (zB Aktivierung des Zugangs zu einer Lernplattform/Lern-App) und stellt eine Rechnung aus.
- Die Schule bestätigt die erhaltene Leistung im Bildungsgutschein-Portal.
- Der Projektträger sieht die Bestätigung und die Rechnung und zahlt diese (zB einmal monatlich gesammelt) an die jeweiligen Anbieter aus.
- Die Schule gibt mit Ende des Schuljahrs Feedback zur erhaltenen Leistung.

Auf Bundesebene wird vom **OeAD** ein ähnliches Verfahren verwendet (Extremismusprävention & Kultur:Bildung); ebenso von der Stadt Wien für die Durchführung der [WienXtra-Workshops im Rahmen der Wiener Bildungschancen](#) mit externen Anbietern. Beides könnte daher für die Umsetzung des Bildungsgutschein-Portals vorteilhaft herangezogen werden.



Auswahl der zulässigen Anbieter und Selbstverpflichtung

Folgende Kriterien und Verpflichtungen soll für die Anbieter gelten:

- zur Qualitätssicherung mind über ein Gütesiegel Lern-App (OeAD), ein Comenius-EduMedia-Siegel oder über eine sonstige positive wissenschaftliche Evaluierung einer österreichischen Universität, Fachhochschule oder Pädagogischen Hochschule verfügen
- Auftragsverarbeitungsvertrag (AVV) mit dem BMBWF abgeschlossen
- Verpflichtung zu kostenlosen Einführungswebinaren für Lehrer:innen (mind 1/Semester)
- Kostenloser Support für Lehrer:innen

- Unterzeichnung einer Selbstverpflichtung für die Einhaltung der pädagogisch-didaktischen Standards des Gütesiegel Lern-App

BUDGET

Der (temporäre) Topf für den Bildungsgutschein soll aus dem Bundesbudget kommen.

Gesamtschüler:innenzahl Österreich (laut Statistik Austria):

Sekundarstufe I = 344.000 Schüler:innen

Sekundarstufe II = 447.000 Schüler:innen

Die in der Tabelle dargestellte Anzahl an Schüler:innen kann vom Bildungsgutschein (bei einer Mindesthöhe von 20€/Schüler:in für eine digitale Lernform pro Schüler bzw bei 50€/Schüler:in für 2-3 digitale Lernformen pro Schüler:in) profitieren:

Varianten	Anzahl Schüler:innen	Budget (Betrag: 20€)	Budget (Betrag: 50€)
Alle Schüler:innen der SEK I	344.000	6.880.000€	17.200.000€
Alle Schüler:innen der SEK II	447.000	8.940.000€	22.350.000€
80% der Maximalvariante (SEK I + SEK II)	632.800	12.656.000€	31.640.000€
Maximalvariante (SEK I + SEK II)	791.000	15.820.000€	39.550.000€

Da zu Beginn nicht alle Lehrer:innen auf dieses Angebot zugreifen werden, kann die tatsächliche jährliche Investitionssumme niedriger angesetzt werden. Sollte das Budget gleich von Beginn an niedriger angesetzt sein (zB 80% der Maximalvariante), könnte es nach dem “First-come-first-serve”-Prinzip ausgestaltet sein: Schulen können für ihre Schüler:innen so lange Leistungen über den Bildungsgutschein bestellen, solange der Topf nicht ausgeschöpft ist.

Einmalige Kosten zur Erstellung des Abrechnungsportals

Einmalige Kosten für die Entwicklung des *Bildungsgutschein-Portals* (Abrechnungsportal) für den Bildungsgutschein werden mit ca 100.000 € angesetzt. Es soll ein relativ einfaches, kostengünstiges Portal entwickelt werden, das über folgend vier einfache Funktionalitäten verfügt:

1. Die Schule sieht, wie viel Geld sie noch zur Verfügung hat
2. Das EdTech-Unternehmen lädt die Rechnung zu einer Schule hoch.
3. Die Schule bestätigt für jede Rechnung den Erhalt der Bestellung.
4. Der Projektträger sieht die bestätigten Bestellungen und überweist dem EdTech-Unternehmen gesammelt monatlich den Betrag.

Eine Integration in das Bildungsportal (BIP) kann in Zukunft möglich sein. Eine jetzige Entwicklung im Rahmen des BUP würde aber frühestens in fünf Jahren abgeschlossen sein und daher das akute Problem nicht lösen. Eine Anbindung an Digi4School ist so nicht möglich, da Digi4School kein Abrechnungsportal ist, sondern nur Inhalte zur Verfügung stellt.

Für die jährliche Instandhaltung und IT-Administration sind ca 10.000 € zu veranschlagen.

Die *Webseite zur Erklärung des Bildungsgutscheins und der Verlinkung der Anbieter* wird mit ca 10.000 € (inkl Filterfunktion nach Fächern) angesetzt. Diese Webseite beinhaltet eine Liste mit jedem Anbieter inklusive

- Name und Logo des Angebots
- Beschreibungstext des Angebots
- Screenshot des Angebots
- Link zum Anbieter für die Bestellung

Über diese Webseite soll selbst keine Bestellung getätigt werden, sondern nur die Angebote aufzeigen und diese verlinken. Die jährlichen Wartungsarbeiten betragen ca 1.000 €.

In Summe ergeben sich daher folgende Entwicklungskosten:

- Implementierungskosten (einmalig): rd. 110.000 €
- Laufende technische Administration (jährlich): rd. 10.000 - 15.000 €

Für die Abwicklung des Bildungsgutscheines (Auszahlung, Überprüfung,...) wird 1 Vollzeitäquivalentsstelle geschätzt, welche in eine bestehende Projektstruktur (zB OeAD) eingegliedert werden kann.

EDTECH-LÖSUNGEN (AUSZUG)

Zum aktuellen Stand erfüllen ca 30 österreichische Anbieter die geforderten Standards, u.a.



OVOS



pro:Holz
Steiermark



SchöBu
Das interaktive Schulbuch



VERITAS

westermann



yedo.



Bildungsgutschein für digitale Lernformen:

- Unterstützt einen zeitgemäßen, innovativen und individualisierten Lernprozess
- Vermittelt Schüler:innen digitale Kompetenzen
- kostengünstige Lernhilfen in (beinahe) allen Fächern: lindert Nachhilfedruck von Eltern
- Unterstützt Lehrer:innen im Unterricht: attraktiviert das Berufsbild von Lehrer:innen und leistet Beitrag zur Linderung des Lehrer:innenmangels
- Anschubfinanzierung für geprüfte digitale Bildungsangebote (aktuell unzureichend über Schulbuchaktion finanzierbar)

KONTAKT

EdTech Austria

info@edtechaustria.at

www.edtechaustria.at