

Beurteilung der Digitalen Kompetenz Lehrender



European Commission



Abbildung 2: Konzeptionelles Modell

Die DigCompEdu Matrix zur Selbsteinschätzung soll es Lehrenden ermöglichen, ihren Kompetenzstand zu ermitteln und besser zu verstehen, in welchen Bereichen sie ihre Kompetenz weiter entwickeln sollten. Um dies zu erleichtern werden für die sechs unterschiedlichen Kompetenzniveaus motivierende Rollenbeschreibungen vorgeschlagen, die sich an den sechs Stufen (A1/A2/B1/B2/C1/C2) des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (CEFR) orientieren:

- Newcomer (A1)** hatten bisher nur sehr wenig Kontakt mit digitalen Medien und brauchen Hilfe, um ein Repertoire an digitalen Strategien aufzubauen.
- Entdecker (A2)** haben digitale Medien für sich entdeckt und angefangen diese in ihrem beruflichen Umfeld einzusetzen, ohne jedoch einen umfassenden oder konsistenten Ansatz zu verfolgen.
- Entwickler (B1)** setzen digitale Medien in verschiedenen Kontexten und zu unterschiedlichen Zwecken ein. Sie entwickeln ihre digitalen Strategien stetig weiter, um besser auf unterschiedliche Situationen eingehen zu können.
- Experten (B2)** nutzen eine Vielfalt digitaler Medien kompetent, kreativ und kritisch. Sie erweitern kontinuierlich ihr Repertoire an digitalen Praktiken.
- Profis (C1)** setzen auf ein breites Repertoire an flexiblen, umfassenden und effektiven digitalen Strategien. Sie sind eine Quelle der Inspiration für andere.
- Pioniere (C2)** stellen – als Experten auf dem Gebiet – die Angemessenheit üblicher digitaler und pädagogischer Praktiken in Frage. Sie entwickeln neue, innovative digitale pädagogische Strategien und sind ein Vorbild, vor allem für jüngere Lehrer.

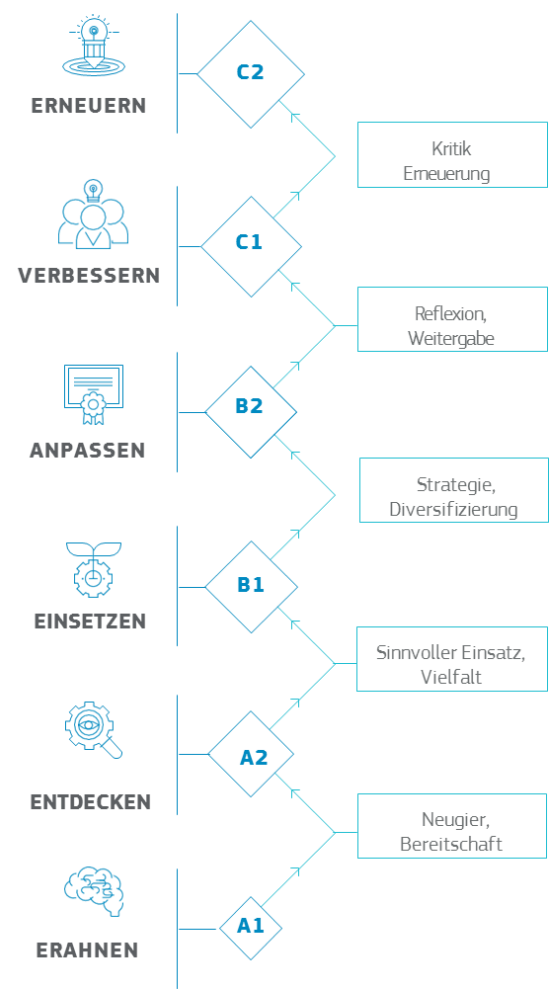


Abbildung 3: Kompetenzprogression

Für weitere Informationen, kontaktieren Sie bitte: Christine.Redecker@ec.europa.eu
<https://ec.europa.eu/jrc/digcompedu>

Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz Lehrender (DigCompEdu)

Die sich kontinuierlich ändernden Anforderungen an den Lehrberuf erfordern von Lehrenden ein immer breiteres Spektrum an Kompetenzen. Insbesondere die Verbreitung digitaler Medien und die Notwendigkeit, digital Kompetenzen zu vermitteln, zwingen Lehrende, ihre eigene digitale Kompetenz zu entwickeln.

Der DigCompEdu Kompetenzrahmen zielt darauf ab, die spezifischen digitalen Kompetenzen, die Lehrende im Rahmen ihrer Tätigkeit benötigen, zu erfassen. Der Kompetenzrahmen richtet sich an Lehrende aller Bildungsstufen, von der frühen Kindheit bis hin zur Hochschul- und Erwachsenenbildung; er betrifft sowohl allgemeine als auch die beruflichen Bildung, die Sonderpädagogik und alle nicht formalen Lernkontexte.

DigCompEdu unterscheidet sechs Kompetenzbereiche mit insgesamt 23 Kompetenzen.

- Bereich 1** konzentriert sich auf das berufliche Umfeld;
- Bereich 2** auf die Auswahl, Erstellung und Veröffentlichung von digitalen Ressourcen;
- Bereich 3** auf den Einsatz digitaler Medien im Unterricht;
- Bereich 4** auf den Einsatz digitaler Medien zur Verbesserungen von Leistungsbeurteilung und Rückmeldung;
- Bereich 5** auf den Einsatz digitaler Medien um den Lernenden in den Mittelpunkt des Unterricht zu stellen;
- Bereich 6** auf die Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden.

DigCompEdu stellt einen allgemeinen Bezugsrahmen zur Entwicklung von digitalen Kompetenzmodellen zur Verfügung - für Mitgliedstaaten, regionale Regierungen, nationale und regionale Agenturen, Bildungsstätten selbst und öffentliche oder private Berufsbildungsträger.

Die Bereiche 2 bis 5 bilden den pädagogischem Kern des Kompetenzrahmens. Sie beschreiben die Kompetenzen, die Pädagogen besitzen müssen, um digitale Medien effektiv, inklusiv und innovativ einzusetzen, um Lehr- und Lernstrategien zu verbessern.

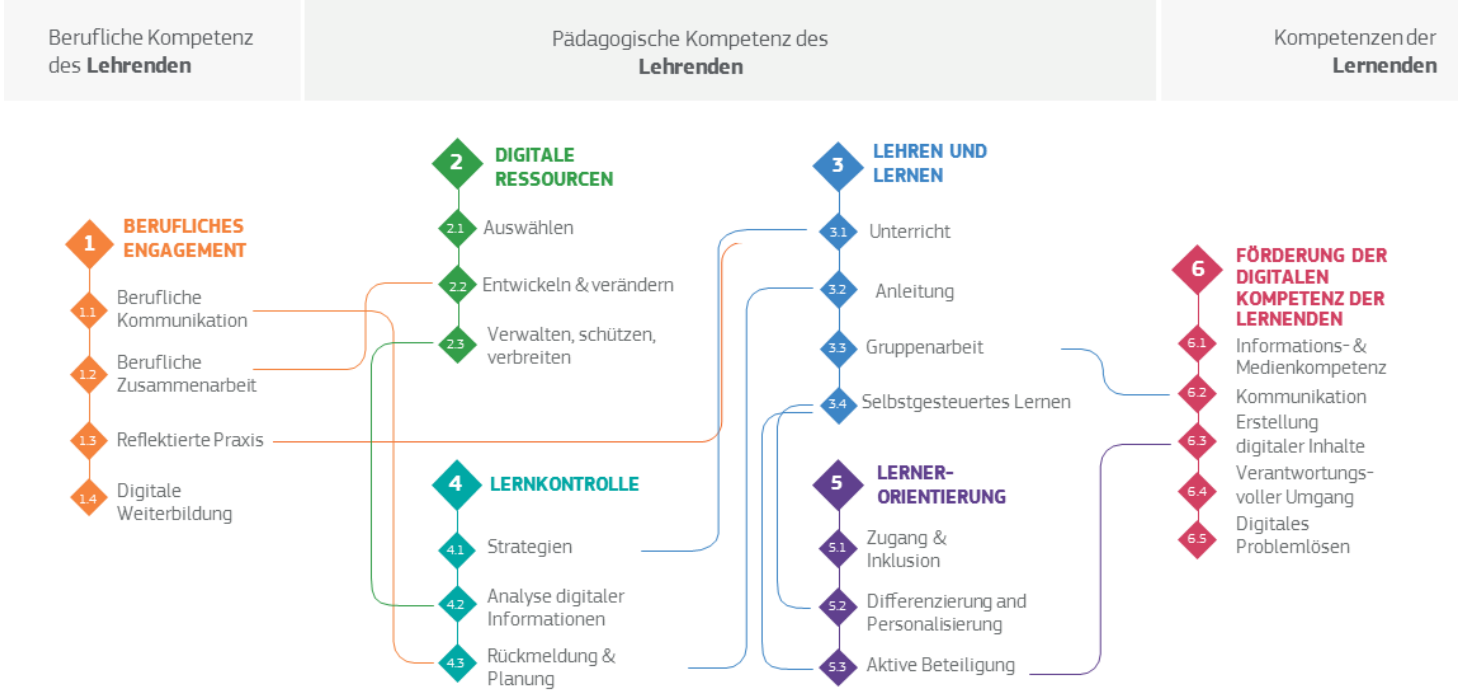


Abbildung 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

Joint Research Centre

Die Kompetenzen im Überblick



Tabelle 1: DigCompEdu Kompetenzdeskriptoren

1. Berufliches Engagement	2. Digitale Ressourcen	3. Lehren und Lernen	4. Lernkontrolle	5. Lernerorientierung	6. Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden
<p>1.1 Berufliche Kommunikation Digitale Medien nutzen, um die organisatorische Kommunikation mit Lernenden, Eltern und Dritten zu verbessern. Zur Entwicklung und Verbesserung organisatorischer Kommunikationsstrategien beitragen.</p> <p>1.2 Berufliche Zusammenarbeit Digitale Medien nutzen, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Wissen und Erfahrungen zu auszutauschen und pädagogische Praktiken zu fördern.</p> <p>1.3 Reflektierte Praxis Die eigene digitale pädagogische Praxis reflektieren, selbstkritisch beurteilen und aktiv entwickeln.</p> <p>1.4 Digitale Weiterbildung Digitale Medien für die berufliche Weiterentwicklung nutzen.</p>	<p>2.1 Digitale Ressourcen auswählen Geeignete digitale Lehr- und Lernressourcen identifizieren, auswerten und auswählen. Spezifische Lernziel, Kontext, pädagogischen Ansatz und Lerngruppe bei der Auswahl digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p> <p>2.2 Digitale Ressourcen erstellen und modifizieren Bestehende Lehrmaterialien und -medien zu modifizieren und weiter zu entwickeln, insoweit dies rechtlich möglich ist. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Das spezifische Lernziels, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Lerngruppe beim Entwurf digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p> <p>2.3 Digitale Ressourcen verwalten, schützen und verbreiten Digitale Inhalte organisieren und Lernenden, Eltern und anderen Lehrenden zur Verfügung stellen. Sensible digitale Inhalte effektiv schützen. Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen respektieren und korrekt anwenden. Die Verwendung und Erstellung von offenen Lizenzen und offenen Bildungsressourcen verstehen.</p>	<p>3.1 Unterricht Den Einsatz von digitalen Geräten und Materialien im Unterricht zu planen und gestalten, und so die Effektivität von Lehrinterventionen zu verbessern. Digitale Unterrichtsmethoden angemessen einbetten, organisieren und gestalten. Neue Formate und pädagogische Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren.</p> <p>3.2 Anleitung Digitale Medien nutzen, um die Interaktion mit den Lernenden auf individueller Ebene und als Gruppe, innerhalb und außerhalb des Unterrichts, zu verbessern. Digitale Technologien nutzen, um rechtzeitig und gezielt Beratung und Unterstützung anbieten zu können. Neue Formen und Formate der Hilfestellung und Anleitung entwickeln und experimentell einsetzen.</p> <p>3.3 Gruppenarbeit Digitale Technologien nutzen, um kollaborative Lernstrategien zu fördern und zu verbessern. Lernende befähigen, digitale Medien im Rahmen von Gruppen- und Teamarbeit zu nutzen, um die Kommunikation innerhalb der Lerngruppe, die Zusammenarbeit und die gemeinsame Wissensgenerierung zu verbessern.</p> <p>3.4 Selbstgesteuertes Lernen Digitale Technologien nutzen, um selbstgesteuerte Lernprozesse zu unterstützen, d.h. den Lernenden zu ermöglichen, ihr eigenes Lernen zu planen, zu überprüfen und zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Ergebnisse zu kommunizieren und kreative Lösungen zu erarbeiten.</p>	<p>4.1 Strategien der Lernkontrolle Digitale Medien für die Lernkontrolle und Leistungsbeurteilung verwenden. Digitale Medien nutzen, um die Vielfalt und die Angemessenheit von Beurteilungsformaten und -ansätzen verbessern.</p> <p>4.2 Analysieren digitaler Information Digitale Informationen zu Lernerverhalten, Leistung und Fortschritt erheben, auswählen, kritisch analysieren und interpretieren, um Rückschlüsse für den Unterricht zu ziehen.</p> <p>4.3 Rückmeldung und Planung Digitale Medien nutzen, um den Lernenden gezielt und zeitnah Feedback zu geben. Auf Basis der zur Verfügung stehenden digitalen Informationen, Unterrichtsstrategien anpassen und Lernende gezielt unterstützen. Lernenden und Eltern ermöglichen, digitale Informationen zu verstehen und sie für die Entscheidungsfindung zu nutzen.</p>	<p>5.1 Zugang und Inklusion Gewährleisten, dass alle Lernenden, auch solche mit besonderen Bedürfnissen, Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien und Lernaktivitäten haben. Die (digitalen) Erwartungen, Fähigkeiten, Vorkenntnisse und Missverständnisse der Lernenden berücksichtigen, sowie kontextbezogene, physische oder kognitive Einschränkungen für der Mediennutzung bedenken.</p> <p>5.2 Differenzierung und Personalisierung Digitale Medien nutzen, um unterschiedlichen Lernbedürfnissen Rechnung zu tragen, indem den Lernenden ermöglicht wird, in ihrem jeweils eigenen Lerntempo ihr individuelles Lernziel zu erreichen und individuell unterschiedliche Lernwege zu beschreiten.</p> <p>5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden Digitale Medien nutzen, um das aktive und kreative Engagement der Lernenden mit einem Thema zu fördern. Digitale Medien im Rahmen pädagogischer Strategien einsetzen, die transversale Fähigkeiten, tiefgründiges Denken und kreativen Ausdruck fördern. Den Unterricht öffnen, um neue, reale Lernkontexte zu schaffen die die Lernenden in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen, oder auf andere Weise die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit komplexen lebensweltlichen Sachverhalten erhöhen.</p>	<p>6.1 Informations- und Medienkompetenz Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, digitale Medien zu nutzen, um Informationsbedürfnisse zu artikulieren, Informationen und Ressourcen zu finden, zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren, und die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und ihrer Quellen zu vergleichen und kritisch zu bewerten.</p> <p>6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien für Kommunikation, Kooperation und politischen Mitbestimmung zu nutzen.</p> <p>6.3 Erstellung digitaler Inhalte Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, sich durch digitale Medien auszudrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu verändern und zu erstellen. Lernenden zu vermitteln, wie Urheberrecht und Lizenzen für digitale Inhalte gelten und wie man diese verwendet.</p> <p>6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychische und soziale Wohlergehen der Lernenden bei der Nutzung digitaler Technologien zu gewährleisten. Den Lernenden ermöglichen, Risiken zu bewältigen und digitale Technologien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen.</p> <p>6.5 Digitales Problemlösen Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, technische Probleme zu identifizieren und zu lösen oder technisches Wissen kreativ auf neue Situationen zu übertragen.</p>