

Beurteilung der Digitalen Kompetenz Lehrender



Der DigCompEdu Fragebogen zur Selbsteinschätzung Lehrender 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.

Enthusiasten (B1) experimentieren mit digitalen Medien in verschiedenen Kontexten und zu unterschiedlichen Zwecken und versuchen zu verstehen, welche digitalen Strategien sich in welchen Situationen am besten eignen.

Profis (B2) nutzen eine Vielfalt digitaler Medien kompetent, kreativ und kritisch. Sie erweitern kontinuierlich ihr Repertoire an digitalen Praktiken.

Experten (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.

	Newcomer(A1)	Entdecker (A2)	Enthusiast (B1)	Profi (B2)	Experte (C1)	Pionier (C2)
1. Berufliches Engagement	Geringer Einsatz, Unsicherheit	Wertschätzung; Einsatz einfacher Medien	Effizienter, verantwortungsbewusster und experimenteller Einsatz	Kreativer, verantwortungsbewusster, reflektierter Medieneinsatz	Kritische und strategische Beurteilung	Innovation
2. Digitale Ressourcen	Geringer Einsatz, Unsicherheit	Wertschätzung; Einsatz einfacher Medien	Einfache, bisweilen komplexe Kriterien und Strategien	Komplexe Strategien und Medien	Umfassende Nutzung komplexer Medien	Professionelle Erstellung und Veröffentlichung
3. Digitale Pädagogik	Geringer Einsatz, Unsicherheit	Wertschätzung; Einsatz einfacher Medien	Sinnvoller und effizienter Einsatz	Kreativer, verantwortungsbewusster, reflektierter Medieneinsatz	Umfassender, kritischer und reflektierter Einsatz	Pedagogische Innovation
4. Digitale Leistungsbeurteilung	Geringer Einsatz, Unsicherheit	Einfache Medienformate im Rahmen herkömmlicher Methoden	Verbesserung herkömmlicher Methoden	Strategischer und effizienter Einsatz	Umfassender, kritischer und reflektierter Einsatz	Innovation der Form der Leistungsbeurteilung
5. Lernerorientierung	Geringer Einsatz, Unsicherheit	Wertschätzung; Einsatz einfacher Medien	Gezielter Medieneinsatz	Methodenvielfalt und strategischer Einsatz	Umfassender, kritischer und reflektierter Einsatz	Methodische Innovation
6. Digitale Kompetenz Lernender	Geringer Einsatz, Unsicherheit	Anreize zur Mediennutzung der Lernenden	Einbinden von Aktivitäten zur Mediennutzung der Lernenden	Methodenvielfalt und strategischer Einsatz	Umfassender, kritischer und reflektierter Einsatz	Innovative Methoden

Figur 3: Schlüsselbegriffe der Kompetenzprogression

Nächste Schritte

Vom 13. März bis 1. Mai 2017 wurden der Kompetenzrahmen und der dazugehörige Selbsteinschätzungsfragebogen einer Online-Stakeholder-Konsultation unterzogen. Die Ergebnisse dieser Konsultation werden Mitte Mai mit Vertretern der Mitgliedstaaten erörtert, woraufhin der Kompetenzrahmen verfeinert und veröffentlicht wird.

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

Vorschlag für einen Europäischen Kompetenzrahmen für die Digitale Kompetenz Lehrender (DigCompEdu)

April 2017

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.

Er 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.

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 Verbesserung 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.

Die Bereiche 2 bis 5 bilden den pädagogischen 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.

1. Berufliches Engagement	2. Digitale Ressourcen	5. Lernerorientierung	6. Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden
1.1 Datenverwaltung	2.1 Auswählen	5.1 Zugang und Inklusion	6.1 Informations- und Medienkompetenz
1.2 Berufliche Kommunikation	2.2 Verwalten, Teilen, Veröffentlichen		6.2 Digitale Kommunikation and Zusammenarbeit
1.3 Berufliche Zusammenarbeit	2.3 Erstellen und weiter entwickeln		6.3 Erstellung digitaler Inhalte
1.4 Reflektierte Praxis	3. Digitale Pädagogik Digitaler Medieneinsatz zur Verbesserung von	5.2 Differenzierung und Personalisierung	6.4. Wohlergehen
1.5 Digitale Weiterbildung	3.1 Unterricht		
	3.2 Betreuung und Anleitung	5.3 Lernerbeteiligung	6.5 Digitales Problemlösen
	3.3 Gruppenarbeit		
	3.4 Selbstgesteuertem Lernen		
	4. Digitale Leistungsbeurteilung Digitale Medien nutzen zur Verbesserung der		
	4.1 Form der Leistungsbeurteilung		
	4.2 Analyse digitaler Informationen		
	4.3 Rückmeldung und Planung		

Figur 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

Die Kompetenzen im Überblick



Figur 2: Überblick über die DigCompEdu Kompetenzdeskriptoren

1. Professionelles Engagement	2. Digitale Ressourcen	3. Digitale Pädagogik	4. Digitale Leistungsbeurteilung	5. Lernerorientierung	6. Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden
<p>1.1 Datenverwaltung Digitale Lerner-bezogene und administrative Daten effektiv und sicher speichern, abrufen, analysieren und mit anderen teilen. Innerhalb der Bildungseinrichtung zur Diskussion und kritischen Reflexion von Strategien zu Datenverwaltung und -management beitragen.</p> <p>1.2 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>1.3 Berufliche Zusammenarbeit Digitale Medien nutzen, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Wissen und Erfahrungen zu auszutauschen und pädagogische Praktiken zu fördern. Professionelle soziale Netzwerke als Quelle für die eigene berufliche Entwicklung nutzen.</p> <p>1.4 Reflektierte Praxis Die eigene digitale pädagogische Praxis reflektieren, selbstkritisch beurteilen und aktiv entwickeln.</p> <p>1.5 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. Geltende Urheberrechtsbestimmungen und Prinzipien der digitalen Teilhabe verstehen und beachten.</p> <p>2.2 Digitale Ressourcen verwalten, austauschen, veröffentlichen Digitale Ressourcen zur eigenen derzeitigen und künftigen Verwendung verwalten, sowie für die anderer. Lernressourcen digital veröffentlichen und sie mit Lernenden, Eltern und anderen Erziehern unter Beachtung der urheberrechtlichen Bestimmungen teilen. Den Gebrauch und die Erstellung von offenen Lizenzen und offenen Bildungsressourcen verstehen, einschließlich der ordnungsgemäßen Quellenangabe.</p> <p>2.3 Digitale Ressourcen entwickeln Bestehende offen lizenzierte Ressourcen und andere zulässige Ressourcen modifizieren und weiter entwickeln. Neue digitale Bildungsressourcen entwickeln oder ko-kreieren. Das spezifische Lernziel, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Lerngruppe bei der Gestaltung digitaler Ressourcen und der Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p>	<p>3.1 Unterricht Digitale Medien in den Lehrprozess integrieren, um so die Effektivität von Lehrmethoden zu verbessern. Digitale Unterrichtsmethoden angemessen einbetten, organisieren und gestalten. Neue Formate und pädagogische Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren.</p> <p>3.2 Betreuung und 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 rechtzeitige und gezielte Beratung und Unterstützung zu bieten. 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, z.B. als Grundlage für den Austausch in der Gruppenarbeit, als Mittel zur Durchführung einer kollaborativen Aufgabe oder als Mittel zur Präsentation von Ergebnissen.</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 überwachen und zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Ergebnisse zu kommunizieren und kreative Lösungen zu erarbeiten.</p>	<p>4.1 Form der Leistungsbeurteilung Digitale Medien für die formative und summative 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 und Unterrichtsstrategien entsprechend anpassen. Aus Basis der zur Verfügung stehenden digitalen Informationen, 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 Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien und Lernaktivitäten gewährleisten, für alle Lernenden, auch solche mit besonderen Bedürfnissen. 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, z.B. indem individuell verschiedene Lernwege und -ziele vorgesehen werden, alternative Ansätze angeboten werden, oder den Lernenden ermöglicht wird, in ihrem eigenen Tempo ihr individuelles Lernziel zu erreichen.</p> <p>5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden Digitale Medien nutzen, um das aktive und kreative Engagement der Lernenden mit einem Thema zu fördern.</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 zitiert.</p> <p>6.4 Wohlergehen Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychologische und soziale Wohlergehen der Lernenden bei der Nutzung digitaler Medien zu gewährleisten. Den Lernenden helfen, mit Risiken umzugehen und digitale Medien zu nutzen, um ihr eigenes soziales, psychologisches und körperliches Wohlbefinden zu fördern.</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>