

vgl. DigComp 2.0 (2016, S. 8ff.)

vgl. DigComp 2.1 (2017, S. 11)

vgl. DigCompEdu (2018, S. 2)

vgl. KMK (2016, S. 10ff.)

vgl. Schorb (2017, S. 257ff.)

**Kompetenzprofil DiGI-VET**

**Digitale Kompetenzen – Medienkompetenzen**

1. **Medienwissen (Funktions- und Strukturwissen)**
2. **Medienreflexion (Selbst-, Medien- und gesellschaftsbezogene Reflexion)**
3. **Medienhandeln (Kommunikatives, kreatives und partizipatives Handeln)** (Schorb 2017, S. 257ff.).
4. Medienwissen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dimension** | **Subdimensionen** | **Erklärungen** |
| **Dimension 1:**  **Funktionswissen** | 1.1 Medienaneignung | - Voraussetzung von instrumentell-qualifikatorischen  - Fertigkeiten im Umgang mit Hard- und Software |
| 1.2 Anwendung von Gestaltungsmöglichkeiten | - Ästhetisches Gestaltungswissen  - Kenntnis über Text- und Bildverarbeitungsprogrammen  - Nutzen und Anwenden von Gestaltungsmöglichkeiten |
| **Dimension 2:**  **Datensammlung und Evaluation** | 2.1 Suchen, Filtern, Auswertung und Verwaltung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten | - Analyse, Vergleich und kritische Bewertung der Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Datenquellen,  Informationen und digitaler Inhalte |
| 2.2 Erhebung und Analyse des Lernstands | - Überprüfung des Lernerfolgs und Kompetenzerwerbs  - Lernkontrolle mithilfe von digitalen Medien  - Lernverhalten kritisch analysieren |
| 2.3 Feedback durch Nutzung digitaler Medien | - Mithilfe von Medien den Beteiligten Feedback über Lernerfolg/ Kompetenzerwerb geben |
| **Dimension 7: Datenschutzrechtliche Vorgaben** | 7.1 Schutz persönlicher Daten | - Datenschutzbestimmungen kennen  - Persönliche Daten und Privatsphäre respektieren und effektiv schützen bzw. anwenden  - Berücksichtigung von Datensicherheit  - Verwendung von Datenschutzerklärungen |
| 7.2 Reflexion und Bewertung von Risiken in digitalen Umgebungen | - Risiken digitaler Umgebungen kennen, reflektieren  - Kenntnisse über Sicherheitsvorkehrungen  - Maßnahmen zum Schutz entwickeln |
| 7.3 Schutz der Gesundheit | - Kenntnisse über Suchtpotential  - Sich und andere vor möglichen Gefahren schützen  - Gesundheitsbewusste Nutzung digitaler Medien und mit Blick auf soziales Wohlergehen nutzen |
| 7.4 Schutz der Umwelt | - Bewusstsein über die Auswirkungen digitaler Technologien auf die Umwelt |

1. Medienreflexion

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dimension** | **Subdimensionen** | **Erklärungen** |
| **Dimension 4:**  **Reflexion digitaler Inhalte/ Ressourcen** | 4.1 Analyse und Bewertung von digitalen Medien | - Kritische Analyse und Bewertung digitaler Medien  - Kenntnis sowie kritische Auseinandersetzung mit den Wirkungen digitaler Medien |
| 4.2 Beurteilung und Bewertung digitaler Ressourcen | - Kritische Beurteilung und Bewertung der Inhalte digitaler (Bildungs-)Ressourcen  - Kenntnis sowie kritische Auseinandersetzung mit den Wirkungen digitaler Medien |
| 4.3 Organisation und Modifikation digitaler Ressourcen | - Digitale (Bildungs-)Ressourcen erstellen, bearbeiten und modifizieren (sofern dies rechtlich zulässig ist)  - Inhalte digitaler Ressourcen organisieren und ggfs. anderen Interessenten zur Verfügung stellen |
| 4.4 Verstehen und Reflektieren von digitalen Medien | - Digitale Medien gegenüber sich selbst und andere kritisch hinterfragen  - Bewertung und Betrachtung sozialer und ethischer Verantwortung für sich selbst und andere  - Vielfalt der digitalen Medien/ (Bildungs-)Ressourcen kennen  - Kenntnis über Bedeutung digitaler Medien im sozialen, gesellschaftlichen und politischen Kontext  - Potenziale digitaler Medien, vor allem im Bildungssektor, kennen, analysieren und reflektieren |
| 4.5 Beachtung datenschutzrechtlicher Vorgaben | - Kenntnis über offene Bildungsressourcen und Lizenzen  - Anwendung und Erstellung (offener) Lizenzen  - Sensibilisierung im Rahmen von datenschutzrechtlichen Vorgaben |
| **Dimension 5:**  **Förderung der Digitalen Kompetenz** | 5.1 Digitales Problemlösen | - Identifikation technischer Probleme  - Lösen technischer Probleme  - Übertragung von digitalem Wissen auf neue Situationen übertragen |
| 5.2 Kreativer Einsatz digitaler Technologien | - Einsatz digitaler Werkzeuge und Technologien zur Wissensbildung und zur Innovation von Prozessen  - Sich individuell und kollektiv mit der kognitiven Verarbeitung beschäftigen, um konzeptionelle Problemsituationen in digitalen Umgebungen lösen zu können |
| 5.3 Identifizierung digitaler Kompetenzlücken | - Kenntnis über die (Weiter-)Entwicklung digitaler Kompetenzen  - Andere bei der (Weiter-)Entwicklung digitaler Kompetenzen unterstützen  - Ergreifen von Chancen, um im Rahmen der Selbstentwicklung und mit der digitalen Evolution mit zu halten |
| 5.4 Selbstgesteuertes Lernen | - Nutzung von digitalen Technologien zur Unterstützung selbstgesteuerter Lernprozesse  - Planung, Umsetzung, Steuerung und Reflexion des individuellen Lernprozesses |
| 5.5 Effektive Nutzung digitaler Werkzeuge | - Kenntnis über digitale Werkzeuge und Entscheidungen treffen können, welches Instrument am effektivsten im individuellen Lernprozess unterstützt |
| **Dimension 8:**  **Berufliches Engagement** | 8.1 Reflektierte Praxis | - Selbstkritische Beurteilung digitaler Medien  - Reflexion der didaktischen Aufbereitung und des Einsatzes von digitalen Medien in Abstimmung mit Praxis |
| 8.2 Digitale Weiterbildung | - Gezielter Einsatz digitaler Medien für die eigene Weiterentwicklung |
| 8.3 Berufliche Zusammenarbeit | - Mithilfe von digitalen Medien mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten und Erfahrungen aktiv austauschen |

1. Medienhandeln

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dimension** | **Subdimensionen** | **Erklärungen** |
| **Dimension 3:**  **Erstellung digitaler Inhalte** | 3.1 Bearbeitung und Entwicklung digitaler Inhalte | - Digitale Inhalte in verschiedenen Formaten erstellen und bearbeiten  - Sich mit digitalen Mitteln ausdrücken |
| 3.2 Integration und Neubearbeitung digitaler Inhalte | - Mithilfe von digitalen Medien neue Aufgaben/ Formate/ Aktivitäten in den Lernprozess integrieren, um digitale Inhalte (weiter-) zu entwickeln  - Digitale Inhalte bearbeiten, zusammenfügen, präsentieren und teilen |
| 3.3 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien | - Kenntnis über Urheberrechte und Lizenzen auf Daten, Informationen und digitale Inhalte und diese anwenden können  - Rechtliche Vorgaben bei der Erstellung und Weiterentwicklung von digitalen Inhalten kennen und beachten  - Persönlichkeitsrechte beachten |
| **Dimension 6:**  **Medienvermittelte Kommunikation** | 6.1 Digitale Teilhabe (Interaktion, Zusammenarbeit) | - Gewährleistung, dass alle Beteiligten einen Zugang zu eingesetzten digitalen Medien besitzen  - Berücksichtigung von Vorkenntnissen aller Beteiligten  - Kenntnis und Verständnis über geeignete digitale Kommunikationsmittel für einen bestimmten Kontext  - Austausch von Daten, Informationen und digitalen Inhalten mit anderen durch geeignete digitale Medien  - Durch digitale Medien an gesellschaftlichen, öffentlichen sowie privaten Diensten teilhaben |
| 6.2 Aktive Einbindung aller Beteiligten | - Nutzung digitaler Medien/ Technologien, um aktives und kreatives Engagement der Beteiligten zu erhöhen sowie gezielt zu fördern  - Anregungen zu komplexen Problemlösungsprozessen |
| 6.3 Netiquette | - Bewusstsein für Verhaltensregeln bei der Nutzung digitaler Technologien und der Interaktion in digitalen Umgebungen.  - Anpassung der Kommunikationsstrategien an den jeweiligen Kontext  - Bewusstsein schaffen für die kulturelle und generationsbezogene Vielfalt in digitalen Umgebungen |
| 6.4 Digitale Identität | - Digitale Identitäten erstellen und verwalten  - Schutz des eigenen Rufs  - Schutz der Daten, die man durch mehrere digitale Medien erzeugt hat |
| **Dimension 9:**  **Lernerorientierung** | 9.1 Aktive Einbindung der Lernenden | - Förderung des aktiven und kreativen Engagements der Lernenden durch digitale Medien  - Förderung von tiefgründigen, transversalen Denken  - Auseinandersetzung mit komplexen praxisnahen Sachverhalten  - Ausweitung des Unterrichts auf reale, lebensnahe Lernsituationen |
| 9.2 Differenzierung und Individualisierung | - Förderung der Lernenden in ihrem Lernprozess, um individuell gesetzte Lernziele im eigenen Lerntempo zu erreichen |
| **Dimension 10: Lehren** | 10.1 Lernbegleitung | - Lernende individuell und in der Gruppe unter Verwendung von digitalen Medien unterstützen  - Innovative und neue Strategien zur Unterstützung anbieten |
| 10.2 Kollaboratives Lehren | - Förderung von kollaborativem Lernen mithilfe von digitalen Medien  - Lernende gezielt auf die Nutzung von digitalen Medien im Rahmen von Gruppenarbeitsphasen vorbereiten und diese zur Nutzung befähigen, damit die Zusammenarbeit bzw. Kommunikation der Lernenden gestärkt wird |
| 10.3 Didaktische Planung, Vorbereitung und Durchführung des Unterrichts mithilfe digitaler Medien | - Bewusster Einsatz von digitalen Medien im Unterricht  - Planung, Gestaltung, Durchführung digitaler Unterrichtsmethoden |
| **Dimension 11: Lernen** | 11.1 Kollaboratives Lernen | - Nutzung digitaler Werkzeuge und Technologien für kollaborative Prozesse sowie für die Erarbeitung von Ergebnissen innerhalb der Gruppenarbeit zur Stärkung der kommunikativer Gruppenprozesse |
| 11.2 Selbstgesteuertes Lernen | - Nutzung von digitalen Medien, um den individuellen Lernprozess zu steuern und zu unterstützen  - Lernfortschritte können mithilfe von digitalen Medien dokumentiert und überprüft werden  - Organisation des individuellen Lernprozesses durch digitale Medien |
| **Dimension 12: Problemlösen und Handeln** | 12.1 Ermittlung eigener Defizite | - Eigene Defizite bei der Nutzung von digitalen Medien identifizieren  - Maßnahmen/ Strategien zur Bewältigung der Defizite erstellen |
| 12.2 Individuelle digitale Lernmöglichkeiten finden | - Kenntnis, Bewertung, Nutzung von effektiven digitalen Lernumgebungen |
| 12.3 Vernetzung und Organisation digitaler Lernressourcen | - Organisation eines persönlichen Systems von vernetzten digitalen Lernressourcen |
| 12.3 Bedarfsgerechter Einsatz von digitalen Lernressourcen | - Digitale Werkzeuge kennen und an den jeweiligen Kontext angepasst einsetzen können  - Formulierung von Anforderungen an digitale Werkzeuge  - Zur Lösung von Problemen passende digitale Werkzeuge identifizieren |

**Quellen:**

Arnold, P./ Kilian, L./ Thillosen, A./ Zimmer, G. (2018): Handbuch E-Learning (5. Auflage). Bielefeld: Bertelsmann Verlag.

DigComp 2.0 (2016): The Digital Competence Framework for Citizens. European Commission. Gefunden am 20.09.2019 unter http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101254/jrc101254\_digcomp%202.0%20the%20digital%20competence%20framework%20for%20citizens.%20update%20phase%201.pdf.

DigComp 2.1 (2017): The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. European Commission. Gefunden am 20.09.2019 unter http://publications. jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\_(online).pdf.

DigCompEdu (2018): Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden. Digitale Kompetenz Lehrender. Europäische Kommission. Gefunden am 20.09.2019 unter https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu\_leaflet\_de-2018-09-21pdf.pdf.

KMK (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Gefunden am 20.09.2019 unter <https://www.kmk.org/fileadmin/> Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie\_neu\_2017\_ datum\_1. pdf.

Schorb, B. (2017): Medienkompetenz. In Schorb, B./ Hartung-Griemberg, A./ Dallmann, C.(Hrsg.). Grundbegriffe Medienpädagogik (6. Auflage), München 2005, S. 254-261.