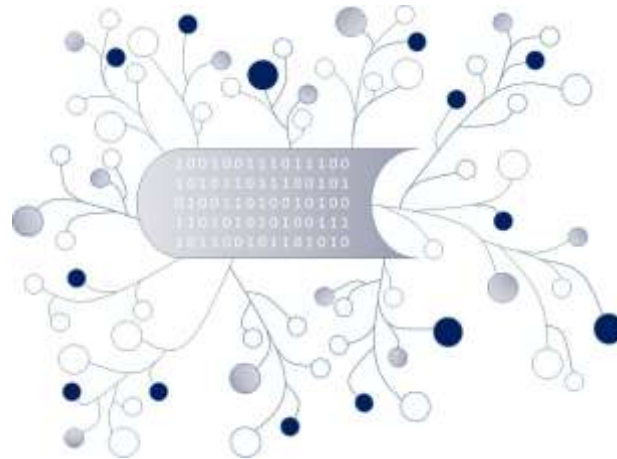




DigI-VET Fostering Digitisation and Industry 4.0
in vocational education and training
2018-1-DE02-KA202-005145
O4-A4-P1- Competence Profil



DigI-VET
Fostering Digitization and Industry 4.0 in vocational education
2018-1-DE02-KA202-005145

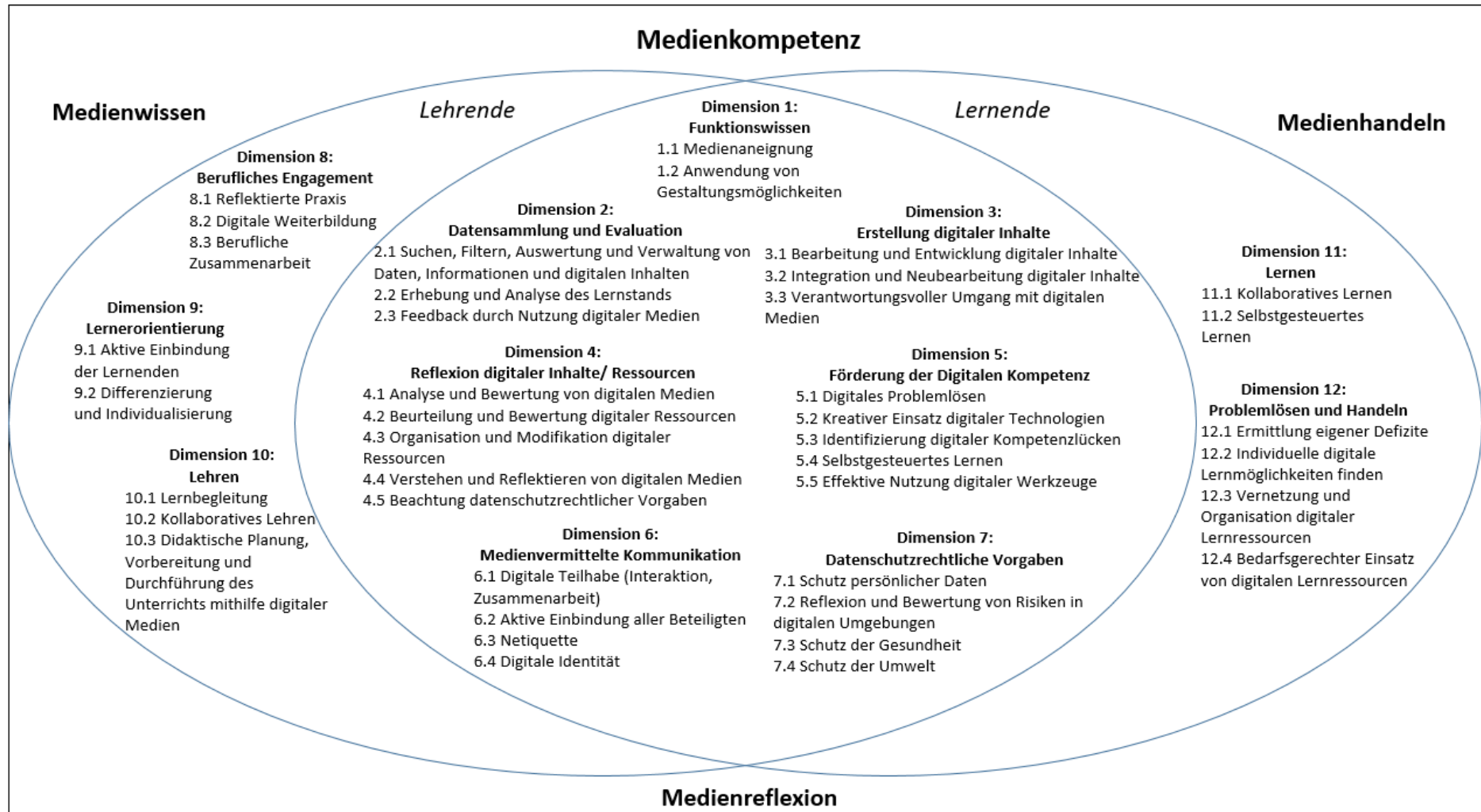
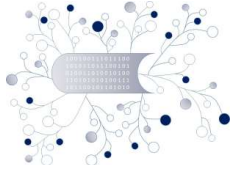
Kompetenzprofil und Fähigkeiten

November 2019
UPB – Jana Stelzer

Project Title *DigI-VET*
Reference Number *2018-1-DE02-KA202-005145*



“This project has been funded with support from the European Commission.
This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use
which may be made of the information contained therein.”



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.)

“This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.”



Digl-VET Fostering Digitisation and Industry 4.0
in vocational education and training
2018-1-DE02-KA202-005145
O4-A4-P1- Competence Profil





Kompetenzprofil

Digl-VET

Digitale Kompetenzen – Medienkompetenzen

- I. **Medienwissen (Funktions- und Strukturwissen)**
- II. **Medienreflexion (Selbst-, Medien- und gesellschaftsbezogene Reflexion)**
- III. **Medienhandeln (Kommunikatives, kreatives und partizipatives Handeln)** (Schorb 2017, S. 257ff.).

I. 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



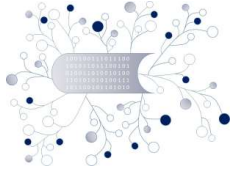
	7.2 Reflexion und Bewertung von Risiken in digitalen Umgebungen	<ul style="list-style-type: none"> - Risiken digitaler Umgebungen kennen, reflektieren - Kenntnisse über Sicherheitsvorkehrungen - Maßnahmen zum Schutz entwickeln
	7.3 Schutz der Gesundheit	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse 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	<ul style="list-style-type: none"> - Bewusstsein über die Auswirkungen digitaler Technologien auf die Umwelt

II. Medienreflexion

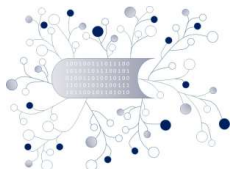
Dimension	Subdimensionen	Erklärungen
Dimension 4: Reflexion digitaler Inhalte/ Ressourcen	4.1 Analyse und Bewertung von digitalen Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Kritische Analyse und Bewertung digitaler Medien - Kenntnis sowie kritische Auseinandersetzung mit den Wirkungen digitaler Medien
	4.2 Beurteilung und Bewertung digitaler Ressourcen	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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

“This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.”



		<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - Identifikation technischer Probleme - Lösen technischer Probleme - Übertragung von digitalem Wissen auf neue Situationen übertragen
	5.2 Kreativer Einsatz digitaler Technologien	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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

III. Medienhandeln

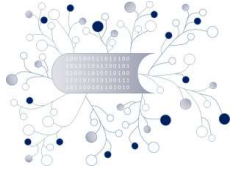
Dimension	Subdimensionen	Erklärungen
Dimension 3: Erstellung digitaler Inhalte	3.1 Bearbeitung und Entwicklung digitaler Inhalte	- Digitale Inhalte in verschiedenen Formaten erstellen und bearbeiten - Sich mit digitalen Mitteln ausdrücken
	3.2 Integration und Neubearbeitung digitaler Inhalte	- Mithilfe 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)	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung digitaler Medien/ Technologien, um aktives und kreatives Engagement der Beteiligten zu erhöhen sowie gezielt zu fördern - Anregungen zu komplexen Problemlösungsprozessen
	6.3 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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](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.

“This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.”



Digl-VET Fostering Digitisation and Industry 4.0
in vocational education and training
2018-1-DE02-KA202-005145
O4-A4-P1- Competence Profil



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.