|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Werte** | **Kriterium** | **Ankerbeispiele** |
| 1.0.1 Kursname | (kopiere hier den Titel des Kurses) | Vorsätze wie „Neu:“, … sind nicht Teil des Titels und werden nicht übernommen. |  |
| 1.0.2 Anbieter | Hochschule (1), externer Anbieter (2) | 1: Hochschulen und einzelne Abteilungen von Hochschulen, die sich mit der Fortbildung von Lehrenden beschäftigen (z.B. ProfilLehre(Plus) Augsburg/LMU/…)  2: externe Einrichtungen, die sich mit der Fortbildung von Lehrenden beschäftigen und nicht mit einer konkreten Hochschule assoziiert sind (z.B. DIZ, BayLern, …) |  |
| 1.0.3 Name der Hochschule | * Universität Augsburg * Otto-Friedrich-Universität Bamberg * Universität Bayreuth * Friedrich-Alexander-Universität (FAU) Erlangen-Nürnberg * Ludwig-Maximilians-Universität (LMU) München * Technische Universität München (TUM) * Universität Passau * Universität Regensburg * Julius-Maximilians-Universität Würzburg * Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden * Hochschule Ansbach * Technische Hochschule Aschaffenburg * Hochschule Augsburg * Hochschule Coburg * Technische Hochschule Deggendorf (THD) * Hochschule Hof * Technische Hochschule Ingolstadt (THI) * Hochschule Kempten * Hochschule Landshut * Hochschule für angewandte Wissenschaften München (HAW) * Hochschule Neu-Ulm * Technische Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm * Name der Hochschule unklar (externer Anbieter) * Ostbayerische Technische Hochschule (OTH) Regensburg * Technische Hochschule Rosenheim * Hochschule Weihenstephan-Triesdorf * Hochschule Würzburg-Schweinfurt * (ggf. Weitere) * -99 | Hier geht es nur um die Hochschulen, die in unserer Stichprobe sind, das heißt es geht hier NICHT um den Anbieter (z.B. vhb).  Die Namen immer voll ausschreiben, bzw. die Abkürzungen in () angeben.  Hochschule für angewandte Wissenschaft mit HAW abkürzen. |  |
| 1.0.4 Genauer Name Anbieter Hochschule | Wenn „1.2. Anbieter =1“  Offen; -99 | Wir übernehmen die Namen aus dem Dokument „Sammeln der Dokumente“. Und geben den Namen der Hochschule noch extra an, auch wenn er nicht im Dokument selbst steht. | z.B. ProfiL LMU, Universitätsfrauenbeauftrage (ProfiL) LMU; ProfiLehre Uni Augsburg; FBZHLUni Bamberg |
| 1.0.5 Hochschulart | Wenn „1.2. Anbieter“ = 1; sonst -99  (Technische) Universität (Uni); Hochschule für angewandte Wissenschaften (HAW) |  |  |
| 1.0.6 Annehmerhochschulen des Hochschulanbieters | * Offen (siehe Liste 1.0.3) * Mehrere Hochschulen * -99 | Weitere zusätzliche bayrische Hochschulen (siehe Liste 1.0.3), die das Angebot des unter 1.0.3 genannten Hochschulanbieters nutzen können  Offen: konkret genannte weitere Hochschule(n)  Mehrere Hochschulen: Nutzbarkeit gegeben für weitere Hochschulen, ohne dass diese einzeln namentlich genannt sind. | Mehrere Hochschulen = z.B. „gilt für bayerische Hochschulen“, „alle bayrischen Universitäten“, … |
| 1.0.7 Externer Anbieter Name | Wenn „Anbieter“ = 2  Offen; -99 |  | z.B. DIZ, PinkUniversity, BayLern, vhb |
| 1.0.8 Annehmerhochschulen des externen Anbieters | Wenn „Anbieter“ = 2  Offen; mehrere Hochschulen; -99 | Hier die Hochschulen eintragen, auf deren Seite wir den Link gefunden haben, s. Tabelle FAQ |  |
| 1.0.9 Anzahl | Anzahl der Termine, falls mehrere Angeboten werden (n) | Meint hauptsächlich, wenn ein inhaltlich identisches Angebot an mehreren unterschiedlichen Terminen angeboten und aufgelistet wird (s. Frage 9 FAQ)  Wichtig als Info festzuhalten (wenn mehrmals angeboten können den Kurs auch mehr Leute nutzen), für Auswertung aber nicht relevant.  Meint keine Duplikate | 1,2,3,4,5,6 |
| 1.1.0 Dozent\_in | (kopiere hier den Vor- und Nachnamen der Lehrperson); Information nicht verfügbar (-99) |  |  |
| 1.1.1 Veranstaltungsart | Seminar (1);  Event (2);  Coaching (3);  Weitere (4);  Information nicht verfügbar (-99) | Kriterium:  Seminar: Seminar, Kurs, Workshop, Vorlesung, Schulung, Fortbildung  Coaching: Coaching, Beratung, Teaching Analysis Poll]  Event: Event, Forum, Arbeitskreis(AK), Fachdidaktischer Arbeitskreis (FDAK), Lehrtreff, Tag der Lehre, Konferenz  Weitere: keine der oben genannten  -99: Information ist nicht aus dem Text erkennbar  CAVE: Kontext mitberücksichtigen und sorgfältig am Fall prüfen, statt direkter Begriffszuordnung. Vorlesung kann z.B. sowohl Seminar als auch Event sein. | Bsp. für weitere (offen): „weitere Fortbildung“; „weitere Multiplikatorenprogramm“ |
| 1.1.2 Format der Veranstaltung Präsenz/Online | Präsenz; Online; Hybrid; Blended; Präsenz oder Online; Information nicht verfügbar (-99) | Präsenz, Online und Hybrid setzen eine explizite oder eine offensichtlich implizite Beschreibung voraus  Angabe eines Raumes/Ortes als Indiz für Präsenz  **Hybrid** umfasst Unterricht, der entweder online ODER persönlich stattfindet. Die Wahlmöglichkeiten müssen beide gleichzeitig in einer Sitzung stattfinden.  **Hybrid** umfasst Unterricht, bei dem die Lernenden zwischen online und offline wählen können (z. B. Coaching-Sitzungen).  **Blended** liegt vor, wenn die Lernenden den Unterricht sowohl online als auch persönlich absolvieren müssen. Dies kann in einer Sitzung oder in mehreren Sitzungen geschehen. Eine nach der anderen  Wenn Selbstlernformat oder Selbstlernen erwähnt wird, wird es als „online“ und „asynchron“ gezählt.  -99, wenn das Veranstaltungsformat nicht thematisiert ist | Lehrvideos leicht gemacht, HAW München  **Hybrid Bsp**: Ein Kurs, bei dem es nur eine Sitzung gibt und die Lernenden die Möglichkeit haben, am Online-Unterricht teilzunehmen oder das Seminar persönlich zu besuchen.  **Blended Bsp.**: In Woche 1 müssen die Lernenden persönlich am Unterricht teilnehmen, in Woche 2 müssen sie Gruppenarbeiten online durchführen und in Woche 3 präsentieren sie persönlich. |
| 1.1.3 Format der Veranstaltung synchron | Synchron;  Asynchron;  Kombination;  Information nicht relevant (-99) | Synchron, Asynchron und Kombination setzen eine explizite oder eine offensichtlich implizite Beschreibung voraus  Wenn die Beschreibung enthält, dass der Kurs in Präsenz stattfindet, wird mit -99 kodiert. | Zoom-Video-Konferenz(-Link) als Indiz für synchron, außer weitere asynchrone Elemente sind thematisiert  Workshop „an einem Tag“ implizieren synchron (Bsp. Audio in der Hochschullehre, TUM) |
| 1.1.4 Stattfinden der Veranstaltung | Ja (1), Nein (0) | Nein = Angabe “Kurs wurde abgesagt” o.ä.  Wenn nicht explizit mit dabei steht, dass die Veranstaltung abgesagt/verschoben/… wurde, nehmen wir „Ja (1)“ an. |  |
| 1.1.5 Termin der Veranstaltung | Festgelegt (1); Auf Nachfrage/Anfrage (2); keine Information verfügbar (-99) |  |  |
| 1.1.6 Dauer | (Angabe in Stunden); keine Information verfügbar (-99) | Summe der Angebotsdauer  Möglichst zwei Mal ausrechnen.  Wenn die Anzahl der Sitzungen pro Woche nicht angegeben ist, gehen Sie davon aus, dass jede Sitzung einmal pro Woche stattfindet. |  |
| 1.1.7 Semester | SoSe25; WiSe24/25;  -99 | Zeitraum SoSe25: 23.April 2025 bis einschließlich 25. Juli 2025  WiSe 24/25: 14.Oktober 2024 bis einschließlich 7. Februar 2025.  Wenn wir einen Kurs finden, für den kein konkretes Datum angegeben wird, und auch kein expliziter Bezug aufs WiSe oder SoSe klar ist; Angebote, die nach Bedarf/Nachfrage stattfinden -> kodieren wir trotzdem, da wir eine „Momentaufnahme“ der Suche machen -> -99 |  |
| 1.2.1 Zielgruppe | Lehrende (L); Tutor:in (T); Mitarbeiter:in (M); Hiwi (S); Berater:in (B); Dekane (D); | Sollte eigentlich immer L beinhalten + ggf. eine der anderen Optionen  nfrage hremde fallen alle ge (2) r kodieren und dann ggf. en er Stichprobe sind, das heißt es geht hier NICHT um den Anbieter  Unter Lehrende fallen alle Zielgruppen, die klar Dozierende sind, bzw. bei denen wir nicht ausschließen können, dass sie keine Dozierenden sind.  Sollte in vielen Fällen explizit dabeistehen vs. L kann aufgrund der Vorauswahl vorausgesetzt werden.  Lehrende = Professor:in, Dozierende, Kopfstellenadministratoren, Multiplikator\*innen für E-Learning der vhb-Trägerschulen  Dekane (D) = für Leitendes Personal, die nicht in Lehrende enthalten sind |  |
| 1.2.2 Fachbereich | Naturwissenschaften (1)  Ingenieurwissenschaften (2)  Rechtswissenschaften (3)  Wirtschaftswissenschaften (4)  Sozialwissenschaften (5)  Geisteswissenschaften (6)  Kulturwissenschaften (7)  Sprachwissenschaften (8)  Medizin (9)  Allgemeine Didaktik (10)  Nicht zuzuordnen/unklar: \_\_\_\_\_ (-99) |  |  |
| 1.2.3 Fachbereich offen | Wenn bei 1.2.2 „Fachbereich“ -99  Offen: Name des Fachbereichs |  |  |
| 1.2.4 Kompetenzbereich des Zertifikats Hochschullehre | Lehr- und Lernkonzepte (A); Präsentation und Kommunikation (B); Prüfen (C); Reflexion und Evaluation (D); Beraten und Begleiten (E); Bezug aufs Zertifikat allgemein (Z); Gemischtes Angebot (G); -99 | explizit genannt/Bezug genommen  z.T. wird allein über die Buchstaben (A-E) die Verbindung hergestellt:   * Lehrkategorie „ProfilLehre a“ (Bsp. Uni Augsburg) * Buchstabennummerierung vor dem Titel des Angebots (Bsp. A19: Online-Lehre attraktiv gestalten) | Gemischtes Angebot (G) z.B., wenn bei einem Fortbildungsangebot Punkte für „Lehr- und Lernkonzepte (A)“ und „Prüfen (C)“ erwerben werden können, kodieren wir: „A; C; G“ |
| 1.2.5 Pädagogisch-didaktisches Angebot allgemeiner oder fachbereichsspezifischer Art/ Lehre | Ja (1); Nein (0) | Wir kodieren hier „1“, wenn ein Angebot explizit/implizit deklariert ist als pädagogisch-didaktisches Angebot allgemeiner oder fachbereichsspezifischer Art. Bestimmte Stichwörter können darauf hinweisen, wir machen es aber nicht nur konkret an bestimmten Stichpunkten fest, sondern erschließen uns den Bezug auf pädagogisch-didaktisch/Lehre anhand des Textes. Die meisten Angebote sollten so einen Bezug eigentlich haben. | Stichwörter:  „Lehre“, „Lehrmaterial“, „Studierende“, „Didaktik“, „Prüfungen“  Auch kodieren wenn Zertifikatsbereich vorhanden ist |
| 1.2.6 Vorkenntnisse für Teilnahme erforderlich | Vorkenntnisse nicht erforderlich (0);  Grundvorkenntnisse erforderlich (1);  Vertiefte Vorkenntnisse erforderlich (2); -99 | Sollte vergleichbar/gleich bei Angeboten dabeistehen  Meint Kompetenzen/Kenntnisse, welche die Teilnehmenden aufweisen sollten – nicht sachliche/infrastrukturelle Rahmenbedingungen  Code 2 bei vertieften, guten … computerbezogenen Kenntnissen  Bsp. für Code 1: grundlegende Moodlekenntnisse, allgemeine Computerkentnisse  Code 0, wenn Vorkenntnisse/Voraussetzungen thematisiert wurden und keine genannt wurden oder abstrakte Dinge wie „Forschungsfreude“ genannt wurden.  Code -99, wenn Vorkenntnisse/Voraussetzungen nirgends thematisiert wurden | „Grundlagenseminar“ synonym für „Vorkenntnisse nicht erforderlich“ Bsp. Uni Passau 2018  Synonym für Vorkenntnisse: „Voraussetzung“ (s. TUM 2018 „ Digitale Medien in der Lehre:Didaktische Konzepte,  Formen, Praxisbeispiele“ |
| 1.2.7 Stufen des Kompetenzbereichs | Grundstufe (0);  Aufbaustufe (1);  Vertiefungsstufe (2); -99 | Codes 0, 1 und 2 setzten eine explizite Bezeichnung, einen expliziten Bezug voraus  Bsp. Grundlagenseminar ist nicht unbedingt gleichzusetzen mit Grundstufe im Sinne des Hochschulzertifikats -99 |  |
| 2.0a Digitale Medien werden angesprochen | Digitale Medien werden angesprochen (1); Digitale Medien werden nicht angesprochen (0) | Digitale Medien werden im Segment angesprochen.  Wir verstehen unter digitalen Medien: Synonyme wie „Digitales Medium“; konkrete Medien wie Smartphone, Tablet, Computer o.Ä.; digitale Programme wie PowerPoint; digitale didaktische Umsetzungen wie E-Learning (Materialien), Onlinekurse, Webinare, (digitale) Fernprüfungen, hybride Veranstaltungen, flipped classroom, vhb-Kurs. Wir fassen auch den Begriff „Medien“ als digitale Medien auf, wenn nicht explizit ein analoges Medium (z.B. Buch) genannt wird. Auch künstliche Intelligenz und Bestandteile der digitalen Infrastruktur zählen zu digitalen Medien. | * Bsp für den Code „1“:   Nennung von digitalen Medien z.B. eher im Introteil einer Fortbildung   * „Ziele: Die Teilnehmenden planen barrierefreie Lehrveranstaltungen unter Berücksichtigung **geeigneter Methoden und Medien“** (Uni Augsburg: A12 Behinderte und chronisch kranke Studierende in meiner Veranstaltung)   Bsp. für den Code „0“:   * Die generelle Beschreibung: Auf der Grundlage von kurzen Input-Phasen überprüfen Sie, welche bewährten und **innovativen Lehr-/Lernmethoden** Ihre Lehre zusätzlich bereichern könnten (Uni Würzburg: Praxisworkshop – Hochschullehre) |
| 2.0b Digitale Medien werden als Lernziel angesprochen | Digitale Medien sind Lernziel (1); Digitale Medien sind kein Lernziel (0) | 1 setzt voraus, dass es im Angebot primär um digitale Medien als Hauptziel geht und/oder konkrete Medien (wie Moodle) im Hauptfokus sind – was mit einem Satz beschrieben ist („digital Lehren“ allein ist nicht ausreichend genug) | Bsp für den Code „1“:  Nennung von digitalen Medien oftmals als Lernziel im Bereich Kursziele o.ä. (im Gegensatz zur Nennung in Introteil)   * Die Teilnehmer sollen im Seminar Konzepte von Blended Learning kennenlernen und hinterfragen, wie diese sinnvoll für die eigene Lehre eingesetzt werden können. Für die Best Practice Beispiele wird das an der Ludwig-Maximilians-Universität eingesetzte LMS (Learning Management System) Moodle für Anschauungszwecke genutzt. Veranschaulicht wird das didaktische Grunddesign von Blended Learning Veranstaltungen und die damit verbundene spezifische Anforderungen an die Betreuung von Studierenden.(…) Lernziele: Kennenlernen von **Best Practice Beispiele** und verschiedenen Blended Learning Konzepten (LMU: Blended Learning in der Lehre) * eigene **medienunterstützte Lehrveranstaltung** planen...; Einsatzmöglichkeiten **mediengestützter Lehre** kennen.. (FAU Erlangen-Nürnberg 001: E-learning in der Hochschullehre) * Selbstlernphasen mit **moodle-Tools** didaktisch sinnvoll gestalten (Uni Regensburg 0007: Einstieg in Blended Learning (A4-1801)) * Sie selbst **MiniWebinare** zu Ihrem aktuellen Forschungsthema abhalten, zu überwinden (Uni Würzburg: Kann man mich hören) * ein individuelles Lehrprojekt mit **digitalen Ressourcen** didaktisch sinnvoll konzipiert, durchgeführt und evaluiert (Uni Bayreuth 0024: Zertifikatsprogramm „Lehr-Lernprozesses fördern...“) * Der Versuchsraum ist eine Sammlung von Lehrthemen, die in der berufsbegleitenden Lehre ausprobiert werden können. Dies kann Methoden der Unterrichtsgestaltung betreffen, wie z.B. problembasierter Unterricht oder forschendes Lernen. Aber auch Themen, die die Betreuung der Studierenden betreffen,wie die **virtuelle** Sprechstunde oder der Einsatz eines Wikis. Ebenso Maßnahmen zur Förderung zeit- und ortsunabhängigen Lernens wie **Videoaufzeichnungen, E-Tutorials oder Vorlesungen über Adobe Connect** (HS Ingolstadt: Versuchsraum) |
| 2.0.1 Vorkommen Medienkompetenz/digitale Bildung als Lernziel bzw. Lerninhalt explizit | Ja (1); Nein (0) | Kriterium: Die Äußerung/das Segment enthält explizit, dass es der Lerninhalt oder das Lernziel ist, Medienkompetenz/digitale Bildung/weitere Synonyme der Lehrenden zu fördern  Mögliche Synonyme: medienbezogene Kompetenz, digitale Kompetenz, mediale Bildung, Mediendidaktik, medienbezogene Kompetenz, mediendidaktische Kompetenz, medienerzieherische Kompetenz, Medienerziehung, Medien- und Informationsethik | Bsp für den Code „1“:   * Die Bildschirmaufzeichnungssoftware Camtasia Studio anwenden können * diskutieren den Einsatz von Clickersystemen. * Für die Dokumentation und Analyse in der Lehre eigene mobile Endgeräte schnell und einfach einsetzen * Die didaktische und technische Umsetzung von Videoreflexion als Methode kennenlernen Video-Feedback in der Lehre als Lehrmethode umsetzen |
| **2.0.2 Vorkommen Medienkompetenz/digitale Bildung als Lernziel bzw. Lerninhalt implizit** | Ja (1), nur, wenn auch 2.0.4 =1; Nein (0) | Die Äußerung/das Segment enthält explizit, dass es der Lerninhalt oder das Lernziel ist, Medienkompetenz/digitale Bildung/weitere Synonyme der Lehrenden zu fördern  Bei den Medienkompetenzen darauf achten, dass sie wirklich Lernziel sein müssen (z.B. nicht nur in Introteil genannt „Medienkompetenzen heutzutage sind wichtig“); steht wahrscheinlich oft unter konkreten Zielen der Fobi.  Dieser Code hat 2018 eher dem entsprochen, was wir unter implizite Medienkompetenz verstehen. | Bsp für den Code „1“:  Practise key presentation phrases by means of developing and delivering a presentation,make use of academic vocabulary in the presentation,integrate didactic principles in your presentation that guide and activate your audience (aim- and phase-orientation, motivational design, didactic reducation), and practise giving and receiving feedback. |
| **2.0.3 Thematisierung von Künstlicher Intelligenz** | Ja (1) wenn min. eine der Kategorien 2.0.3.1 & 2.0.3.2 = 1  oder Nein (0) | Kriterium: Künstliche Intelligenz wird in irgendeiner Form im Titel oder Segment angesprochen | “Lehrvideos und KI: Wie gestalte ich meine Lehre mit HAnS?”  Bsp für den Code „0“: |
| 2.0.3.1 KI als Lerngegenstand | Ja (1); nicht zutreffend (0) | Kriterium: Vermittlung von theoretischen Grundlagen zu Künstlicher Intelligenz wird im Segment angesprochen | Bsp für den Code „1“:  Lehren und Lernen mit KI: ChatGPT in der Hochschullehre verantwortungsvoll einsetzen  „Wir klären darin, warum aktuelle KI-Modelle nach statistischen Wahrscheinlichkeiten arbeiten, warum KI manchmal falsche Antworten gibt und wie man der KI Befehle geben kann“  Bsp für den Code „0“: |
| 2.0.3.2 KI als Werkzeug | Ja (1), nicht zutreffend (0) | Kriterium: Einsatz von KI-gestützten Anwendungen im Hochschul-Unterricht wird im Segment angesprochen | Bsp für den Code „1“:   * Lehren und Lernen mit KI: ChatGPT in der Hochschullehre verantwortungsvoll einsetzen * „Wir erarbeiten, wie man gute Befehle für Chatbots entwickelt (Prompt Engineering)“   Bsp für den Code „0“: |
| **2.0.4 DigCompEdu Kompetenzen, die in der VA angesprochen werden** | Ja (1) wenn min. eine der Kategorien 2.1-2.6 = 1  oder Nein (0) | Kriterium: Im Segment wird mindestens eine der offiziellen DigCompEdu Kompetenzen angesprochen | ANKERBEISPIELE folgen in der ersten Kodier-Testrunde |
| **2.1 Berufliches Engagement** | Ja (1) wenn min. eine der Kategorien 2.1.1-2.1.4 = 1  oder Nein (0) | Kriterium: Im Segment wird mindestens eine der offiziellen DigCompEdu Kompetenzen des Bereichs **Berufliches Engagement** angesprochen |  |
| 2.1.1 Organisatorische Kommunikation | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Nutzung digitaler Kommunikationsmittel innerhalb der Organisation wird im Segment angesprochen  Das bedeutet:  Nutzung von digitalen Medien zur Verbesserung der organisatorischen Kommunikation mit Lernenden, Eltern und Dritten; Gemeinsame Entwicklung und Verbesserung organisatorischer Kommunikationsstrategien  Das Kriterium muss explizit angesprochen werden. | Bsp für den Code „0“:   * Die Fortbildung befasst sich mit der Nutzung von Moodle, einem digitalen Kommunikationsmittel, das innerhalb der Organisation (Hochschule) zur Verbesserung der Kommunikation mit Lernenden eingesetzt wird. Es wird jedoch nicht explizit auf die gemeinsame Entwicklung und Verbesserung organisatorischer Kommunikationsstrategien eingegangen. |
| 2.1.2 Berufliche Zusammenarbeit | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Digitale Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften wird im Segment angesprochen  Das bedeutet:  Digitale Medien werden **nicht nur genutzt**, sondern es wird im Segment **deutlich beschrieben**, dass diese zur **Zusammenarbeit mit anderen Lehrenden** eingesetzt werden – z. B. für den **gezielten Austausch von Wissen und Erfahrungen** oder zur **gemeinsamen Weiterentwicklung pädagogischer Praktiken**. Eine **implizite Andeutung reicht nicht aus**; die Nutzung zur Kooperation muss **ohne interpretative Annahmen** nachvollziehbar sein. | Bsp für den Code „1“:   * **...ein Forum für NLP-Lehrende, in dem wir uns über unsere Lehrpläne und Lernziele in unseren NLP-Veranstaltungen austauschen. Idealerweise generieren wir hierdurch austauschbare "best practice"-Materialien, die gleichzeitig die Lehre vereinfachen und verbessern.** |
| 2.1.3 Reflektierte Praxis | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Methoden zur digitalen Selbstreflexion werden im Segment angesprochen  Das bedeutet:  **Sie umfasst das Erkennen von Kompetenzlücken, das Einholen von Unterstützung und gezielter Weiterbildung, die Zusammenarbeit mit Kolleg\*innen sowie die Mitgestaltung digitaler Lehrpraktiken und Strategien auf individueller und institutioneller Ebene.** | Bsp für den Code „1“:   * **Eigene Erfahrungen mit dem Flipped Classroom reflektieren und gezielt Weiterentwicklungsbedarfe in der digitalen Lehre identifizieren.** * **In der Fortbildung didaktische Einsatzszenarien mit Lehrvideos zur Förderung von Reflexion und Feedback kennenlernen und deren Anwendung im eigenen Lehrkontext kritisch prüfen.** |
| 2.1.4 Digitale fortlaufende berufliche Entwicklung | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: **Explizit** Förderung der digitalen Weiterbildung wird im Segment angesprochen  Das bedeutet:  Nutzung von digitalen Quellen und Ressourcen für die fortlaufende Weiterbildung. | Bsp für den Code „1“:   * **Der Einsatz digitaler Technologien (einschließlich des Internets) zur beruflichen Weiterentwicklung durch die Teilnahme an Kursen, die Suche nach Fortbildungsmöglichkeiten.** |
| **2.2 Digitale Ressourcen** | Ja (1) wenn min. eine der Kategorien 2.2.1-2.2.3 = 1  oder Nein (0) | Kriterium: Im Segment wird mindestens eine der offiziellen DigCompEdu Kompetenzen des Bereichs **Digitale Ressourcen** angesprochen |  |
| 2.2.1 Auswahl digitaler Ressourcen | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Bewertung und Auswahl geeigneter digitaler Materialien wird im Segment angesprochen  Das bedeutet:  Auswahl, Identifizierung und Auswertung digitaler Ressourcen für das Lehren und Lernen; Berücksichtigung von konkretem Lernziel, Kontext, didaktischem Ansatz und der Lerngruppe bei der Auswahl digitaler Ressourcen und der Planung ihrer Nutzung | Bsp für den Code „1“:   * Die Umsetzung des Flipped Classrooms in der eigenen Lehre reflektieren * Eine Auswahl an Aktivitäten (Aufgabe/Forum/Etherpad Lite) und ihre Einsatzmöglichkeiten für die Lehre kennenlernen |
| 2.2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen | Ja (1) oder Nein (0)  Wenn 2.2.2. Ja (1) ist, ist 3.3. ebenfalls Ja (1) | Kriterium: Gestaltung und Anpassung digitaler Lernmaterialien wird im Segment angesprochen  Dazu gehören (aber nicht nur) die Erstellung von Tutorials, Multiple-Choice-Fragen und Quizze.  Das bedeutet:  Modifizierung und Weiterentwicklung bestehender Ressourcen, sofern rechtlich möglich; Erstellung oder Mitgestaltung von neuen digitalen Bildungsressourcen; Berücksichtigung von konkretem Lernziel, Kontext, didaktischem Ansatz und der Lerngruppe beim Entwurf digitaler Ressourcen und der Planung ihrer Nutzung | Bsp für den Code „1“:   * Anschließend lernen Sie grundlegende Funktionen der Bildschirmaufzeichnungssoftware Camtasia Studio kennen und in den Übungsphasen setzen Sie das gelernte Wissen direkt um. So gelangen Sie Schritt für Schritt zum eigenen Lehrvideo. |
| 2.2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Organisation und Weitergabe digitaler Lehrmaterialien wird im Segment angesprochen  Das bedeutet:  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 einschließlich ihrer angemessenen Zuordnung verstehen | Bsp für den Code „1“:   * Anschließend lernen Sie grundlegende Funktionen der Bildschirmaufzeichnungssoftware Camtasia Studio kennen und in den Übungsphasen setzen Sie das gelernte Wissen direkt um. So gelangen Sie Schritt für Schritt zum eigenen Lehrvideo. |
| **2.3 Lehren und Lernen** | Ja (1) wenn min. eine der Kategorien 2.3.1-2.3.4 = 1  oder Nein (0) | Kriterium: Im Segment wird mindestens eine der offiziellen DigCompEdu Kompetenzen des Bereichs **Lehren und Lernen** angesprochen |  |
| 2.3.1 Lehren | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Einsatz digitaler Werkzeuge im Unterricht wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Einsatzplanung und - gestaltung von digitalen Geräten und Materialien im Unterricht zur Verbesserung der Effektivität von Lehrinterventionen; digitale Unterrichtsmethoden angemessen organisieren und gestalten; neue Formate und pädagogische Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren  **Dies gilt nicht für den Einsatz von Technologie innerhalb des Kurses (z. B. Zoom), um den Kursteilnehmern das Lernen zu erleichtern.**  **Dies umfasst keine Aktivitäten wie Beurteilungen, Bewertungen oder Beratungen.** | Bsp für den Code „1“:     * In dieser Online-Fortbildung lernen Sie das didaktische Konzept des Flipped Classrooms und die Anwendung der Bildschirmaufzeichnungssoftware Camtasia Studio kennen. |
| 2.3.2 Lernbegleitung | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Digitale Methoden zur Lernunterstützung werden im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Nutzung von digitalen Medien und Diensten zwecks Verbesserung der Interaktion mit den Lernenden auf individueller Ebene und als Gruppe innerhalb und außerhalb des Unterrichts; Nutzung von digitalen Medien, um rechtzeitig und gezielt Beratung und Unterstützung anbieten zu können; neue Formen und Formate der Hilfestellung und Anleitung entwickeln und experimentell einsetzen  **Die Begleitung sollte darauf abzielen, die Interaktion mit den Lernenden individuell und kollektiv zu verbessern. Die Lernbegleitung sollte außerhalb des aktuellen Kurses stattfinden.** | Bsp für den Code „1“:   * **Bei der Einrichtung von Lernaktivitäten in digitalen Umgebungen werden Video-Tutorials und ein FAQ-Bereich eingerichtet, um das Lernen zu unterstützen.** * **Während der digitalen Lernaktivitäten wird das Verhalten der SchülerInnen von den Lehrkräften genau beobachtet, sodass Unterstützung und Anleitung rechtzeitig angeboten werden können.** |
| 2.3.3 Kollaboratives Lernen | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: **Explizit** Förderung der digitalen Zusammenarbeit der Lernenden wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Nutzung von digitalen Medien zur Förderung und Verbesserung von gemeinsamen Lernstrategien; Lernende befähigen, digitale Medien in Gruppenund Teamarbeit zu nutzen, um Kommunikation innerhalb der Lerngruppe, Zusammenarbeit und gemeinsame Wissensgenerierung zu verbessern  **Dies umfasst nicht die Förderung des kollaborativen Lernens mithilfe digitaler Technologien, um den Kursteilnehmern die Unterstützung zu erleichtern.** | Bsp für den Code „1“:     * Neben der Funktion einer persönlichen digitalen Sammelmappe, können mit Mahara auch verschiedene kollaborative Elemente (z.B. Peer-Feedback, Gruppen) zum Einsatz kommen. * **Entwurf und Verwaltung vielfältiger kollaborativer Lernaktivitäten für Studierende mit digitalen Technologien, die für folgende Zwecke eingesetzt werden: gegenseitige Bewertung und Lernen, kollaborative Selbstregulierung sowie als Medium zum Austausch von Erkenntnissen und zum Erhalt von Feedback von Gleichaltrigen.** |
| 2.3.4 Selbstgesteuertes Lernen | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium:  **Explizit** Förderung autonomer Lernprozesse mit digitalen Medien wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Nutzung von digitalen Medien zur Unterstützung von selbstgesteuerten Lernprozessen, d. h. den Lernenden sollte ermöglicht werden, ihr eigenes Lernen zu planen, zu überprüfen und zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Ergebnisse zu kommunizieren und kreative Lösungen zu erarbeiten  **Geben Sie keine selbstständigen Lernaktivitäten an, die im Rahmen des Kurses für die Kursteilnehmer stattfinden.** | Bsp für den Code „1“:     * **Reflektieren Sie über den Einsatz von Gamification-Strategien zur Förderung des selbstregulierten Lernens im Unterricht.** * **Sie werden den Einsatz der Mahara-Software fördern, damit die Lernenden ihr eigenes Lernen planen können.** |
| **2.4 Evaluation** | Ja (1) wenn min. eine der Kategorien 2.4.1-2.4.3 = 1  oder Nein (0) | Kriterium: Im Segment wird mindestens eine der offiziellen DigCompEdu Kompetenzen des Bereichs **Evaluation** angesprochen |  |
| 2.4.1 Lernstand erheben | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Digitale Methoden zur Leistungsbewertung wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Verwendung von digitalen Medien zur Lernkontrolle und Leistungsbeurteilung; Verbesserung der Vielfalt und der Angemessenheit von Beurteilungsformaten und - ansätzen | Bsp für den Code „1“:     * Die Aktivität "Test" der Lernplattform Moodle bietet Ihnen eine gute Möglichkeit, Lernprozesse der Studierenden aktiv zu unterstützen. Die Studierenden können mit Tests ihr Vorwissen aktivieren und Gelerntes überprüfen, indem sie Feedback erhalten. |
| 2.4.2 Lern-Evidenzen analysieren | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Nutzung digitaler Daten zur Lernstandsanalyse wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Digitale Informationen zu Lernerverhalten, Leistung und Fortschritt erheben, auswählen, kritisch analysieren und interpretieren, um Rückschlüsse für den Unterricht zu ziehen. | Bsp für den Code „1“:     * Die Aktivität "Test" der Lernplattform Moodle bietet Ihnen eine gute Möglichkeit, Lernprozesse der Studierenden aktiv zu unterstützen. Die Studierenden können mit Tests ihr Vorwissen aktivieren und Gelerntes überprüfen, indem sie Feedback erhalten. |
| 2.4.3 Feedback und Planung | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Digitale Feedback-Mechanismen wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Nutzung von digitalen Medien, um Lernenden gezielt und zeitnah Feedback zu geben; Anpassung von Unterrichtsstrategien und gezielte Unterstützung von Lernenden anhand verfügbarer digitaler Informationen; Lernenden und Eltern ermöglichen, digitale Informationen zu verstehen und sie für die Entscheidungsfindung zu nutzen. | Bsp für den Code „1“:     * Anschließend erhalten Sie einen Überblick, wie Sie eine individuelle oder allgemeine Rückmeldung in der Lehre mittels Video-Feedback geben können. Zudem lernen Sie mit der Bildschirmaufzeichnungssoftware Snagit ein geeignetes Werkzeug zur Erstellung von Video-Feedback kennen und probieren diese aus. |
| **2.5 Lernerorientierung** | Ja (1) wenn min. eine der Kategorien 2.5.1-2.5.3 = 1  oder Nein (0) | Kriterium: Im Segment wird mindestens eine der offiziellen DigCompEdu Kompetenzen des Bereichs **Lernerorientierung** angesprochen |  |
| 2.5.1 Digitale Teilhabe | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Förderung der digitalen Zugänglichkeit für alle wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Gewährleisten, dass alle Lernenden, auch solche mit besonderen Bedürfnissen, Zugang zu den Lernressourcen und - aktivitäten haben; (Digitale) Erwartungen, Fähigkeiten, Vorkenntnisse und Missverständnisse der Lernenden berücksichtigen sowie kontextbezogene, physische oder kognitive Einschränkungen bei der Mediennutzung bedenken. | Bsp für den Code „1“:   * Tauchen Sie ein in theoretische Grundlagen und entdecken Sie mit uns Barrierefreiheit, Immersion und die Zukunft des Lernens bei XR-Szenarien. |
| 2.5.2 Differenzierung und Individualisierung | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Anpassung digitaler Inhalte an individuelle Lernbedürfnisse wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Nutzung von digitalen Medien, um unterschiedlichen Lernbedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden, indem ihnen ermöglicht wird, in den verschiedenen Niveaus und der Lerngeschwindigkeit fortzuschreiten, ihr individuelles Lernziel zu erreichen und individuelle Lernwege zu beschreiten. | Bsp für den Code „1“:   * Die technische und didaktische Implementierung von Gamification mittels adaptiven Mittels Gamification, d.h. Implementierung von Spielelementen in Moodle kann man Studierende kognitiv, sozial und emotional einbinden und so die Lernerfahrung emotionaler und motivierender gestalten. |
| 2.5.3 Aktive Einbindung von Lernenden | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Einsatz digitaler Methoden zur Lernmotivation wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Der Einsatz digitaler Medien wird explizit zur aktiven und kreativen Förderung des Engagements der Lernenden mit einem bestimmten Thema genutzt. Digitale Medien werden im Rahmen klar erkennbarer pädagogischer Strategien eingesetzt, um übertragbare Fähigkeiten, tiefgründiges Denken sowie den kreativen Ausdruck der Lernenden gezielt zu fördern. Darüber hinaus wird das Lernen explizit geöffnet, indem neue und reale Lernkontexte geschaffen werden, in denen die Lernenden aktiv in praktische Tätigkeiten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen eingebunden sind. Es ist deutlich erkennbar, dass die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit komplexen Sachverhalten gezielt angeregt und unterstützt wird. | Bsp für den Code „1“:   * Die technische und didaktische Implementierung von Gamification mittels adaptiven Mittels Gamification, d.h. Implementierung von Spielelementen in Moodle kann man Studierende kognitiv, sozial und emotional einbinden und so die Lernerfahrung emotionaler und motivierender gestalten. |
| **2.6 Förderung der digitalen Kompetenz der Studierenden** | Ja (1) wenn min. eine der Kategorien 2.6.1-2.6.5 = 1  oder Nein (0) | Kriterium: Im Segment wird mindestens eine der offiziellen DigCompEdu Kompetenzen des Bereichs **Förderung der digitalen Kompetenz der Studierenden** angesprochen |  |
| 2.6.1 Förderung der Informations- und Medienkompetenz der Studierenden | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Schulung im kritischen Umgang mit digitalen Informationen der Studierenden wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Einsatz von Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen, in denen von den Lernenden erwartet wird, Informationsbedürfnisse zu artikulieren, Informationen und Ressourcen in digitalen Lernumgebungen zu finden, diese zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren sowie die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und ihrer Quellen zu vergleichen und kritisch zu bewerten. | Bsp für den Code „1“:   * Auch im späteren Berufsleben werden sie in der digitalen Welt zu Hause sein, weshalb ein kompetenter Umgang mit digitalen Werkzeugen von essenzieller Bedeutung ist. |
| 2.6.2 Förderung der Digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit der Studierenden | Ja (1) oder Nein (0) | **Kriterium:** Förderung digitaler Kommunikationsfähigkeiten der Lernenden wird im Segment angesprochen  **Dazu gehört:**  Einsatz von Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen, in denen von den Lernenden erwartet wird, effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien für Kommunikation, Zusammenarbeit und Bürgerbeteiligung zu nutzen. Dabei wird **explizit** deutlich, dass die Förderung der digitalen Kommunikationsfähigkeiten **bei den Lernenden** – **nicht bei den Lehrenden** – im Mittelpunkt steht. Die entsprechenden Maßnahmen sind klar als pädagogisches Ziel erkennbar und werden nicht lediglich implizit vorausgesetzt. | Bsp für den Code „1“:   * Welche Methoden und digitalen Werkzeuge fördern die Kommunikation, Zusammenarbeit und aktive Beteiligung der Studierenden? |
| 2.6.3 Förderung der Erstellung digitaler Inhalte der Studierenden | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Förderung kreativer digitaler Ausdrucksformen der Studierenden wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Einsatz von Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen, in denen von den Lernenden erwartet wird, sich mittels digitaler Medien auszudrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu bearbeiten und zu erstellen; Lernenden vermitteln, wie Urheberrecht und Lizenzen für digitale Inhalte gelten und wie man Quellen zitiert und Lizenzen angibt. | Bsp für den Code „1“: |
| 2.6.4 Förderung des verantwortungsvollen Umgang der Studierenden mit digitalen Medien | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Sensibilisierung der Studierenden für Datenschutz und digitale Ethik wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychische und soziale Wohlergehen der Lernenden bei der Nutzung von digitalen Medien zu gewährleisten; Lernenden eine sichere und verantwortungsvolle Nutzung von digitalen Medien zu ermöglichen und ihnen beibringen, Risiken zu bewältigen. | Bsp für den Code „1“:   * entwickeln Strategien, um die Studierenden anzuleiten, Chatbots verantwortungsvoll zu nutzen. |
| 2.6.5 Förderung der Kompetenz “Digitales Problemlösen” der Studierenden | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Entwicklung digitaler Problemlösungsfähigkeiten der Studierenden wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Einsatz von Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen, in denen von den Lernenden erwartet wird, technische Probleme zu identifizieren und zu lösen oder technisches Wissen kreativ auf neue Situationen zu übertragen. | Bsp für den Code „0“: |
| **3 DigComp Kompetenzen, die in der VA angesprochen werden** | Ja (1)  wenn min. eine der Kategorien 3.1-3.5 = 1  oder Nein (0) | Kriterium: Im Segment wird mindestens eine der **(eigenen) digitalen Kompetenzen nach DigComp der Dozierenden** angesprochen |  |
| 3.1 Informations- und Medienkompetenz | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Schulung der Dozierenden im kritischen Umgang mit digitalen Informationen wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Einsatz von Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen, in denen von den Lernenden erwartet wird, Informationsbedürfnisse zu artikulieren, Informationen und Ressourcen in digitalen Lernumgebungen zu finden, diese zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren sowie die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und ihrer Quellen zu vergleichen und kritisch zu bewerten. | Bsp für den Code „1“:   * Welche Tools und Medien stehen mir zur Verfügung und was ist wann sinnvoll? |
| 3.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit | Ja (1) oder Nein (0) | **Kriterium:** Förderung digitaler Kommunikationsfähigkeiten der Dozierenden wird im Segment angesprochen  **Dazu gehört:**  **Der Einsatz von Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen, in denen von den Lernenden erwartet wird, effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien für Kommunikation, Zusammenarbeit und Bürgerbeteiligung zu nutzen, wird nur dann berücksichtigt, wenn er explizit – und nicht lediglich implizit – im Segment thematisiert wird.** | Bsp für den Code „1“:   * …können mit Mahara auch verschiedene kollaborative Elemente (z.B. Peer-Feedback, Gruppen) zum Einsatz kommen. In dieser Fortbildung erhalten Sie einen Überblick über die didaktischen Einsatzmöglichkeiten von E-Portfolios und über die Grundfunktionen von Mahara. |
| 3.3 Erstellung digitaler Inhalte | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Förderung kreativer digitaler Ausdrucksformen der Dozierenden wird im Segment angesprochen  Dabei muss es sich nicht unbedingt um Lernmaterialien handeln – entscheidend ist, dass die Dozierenden befähigt werden, eigene digitale Inhalte kreativ zu gestalten und zu erstellen.  Dazu gehört:  Einsatz von Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen, in denen von den Lernenden erwartet wird, sich mittels digitaler Medien auszudrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu bearbeiten und zu erstellen; Lernenden vermitteln, wie Urheberrecht und Lizenzen für digitale Inhalte gelten und wie man Quellen zitiert und Lizenzen angibt. | Bsp für den Code „1“:  Anschließend lernen Sie grundlegende Funktionen der Bildschirmaufzeichnungssoftware Camtasia Studio kennen und in den Übungsphasen setzen Sie das gelernte Wissen direkt um. So gelangen Sie Schritt für Schritt zum eigenen Lehrvideo.  … der Veranstaltung legen Sie konkret Spielelemente in Form von adaptiven Lernpfaden im eigenen Moodlekurs an… |
| 3.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Sensibilisierung der Dozierenden für Datenschutz und digitale Ethik wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychische und soziale Wohlergehen der Lernenden bei der Nutzung von digitalen Medien zu gewährleisten; Lernenden eine sichere und verantwortungsvolle Nutzung von digitalen Medien zu ermöglichen und ihnen beibringen, Risiken zu bewältigen. | Bsp für den Code „1“:  Wir diskutieren, wie die neuen Möglichkeiten verantwortungsvoll in die Lehre integriert werden können. |
| 3.5 Digitales Problemlösen | Ja (1) oder Nein (0) | Kriterium: Entwicklung digitaler Problemlösungsfähigkeiten der Dozierenden wird im Segment angesprochen  Dazu gehört:  Expliziter Einsatz von Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen, in denen von den Lernenden erwartet wird, technische Probleme zu identifizieren und zu lösen oder technisches Wissen kreativ auf neue Situationen zu übertragen. | Bsp für den Code „1“:  …der Veranstaltung legen Sie konkret Spielelemente in Form von adaptiven Lernpfaden im eigenen Moodlekurs an… |