

SELFIEforTEACHERS



Name der Lehrkraft: Martin Mätzler

Bildungssektor: Schulbildung (Primar- und Sekundarstufe)

Gruppe: unzutreffend

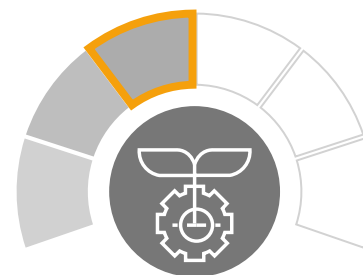
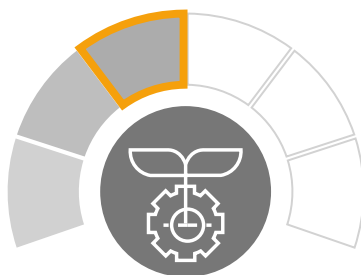
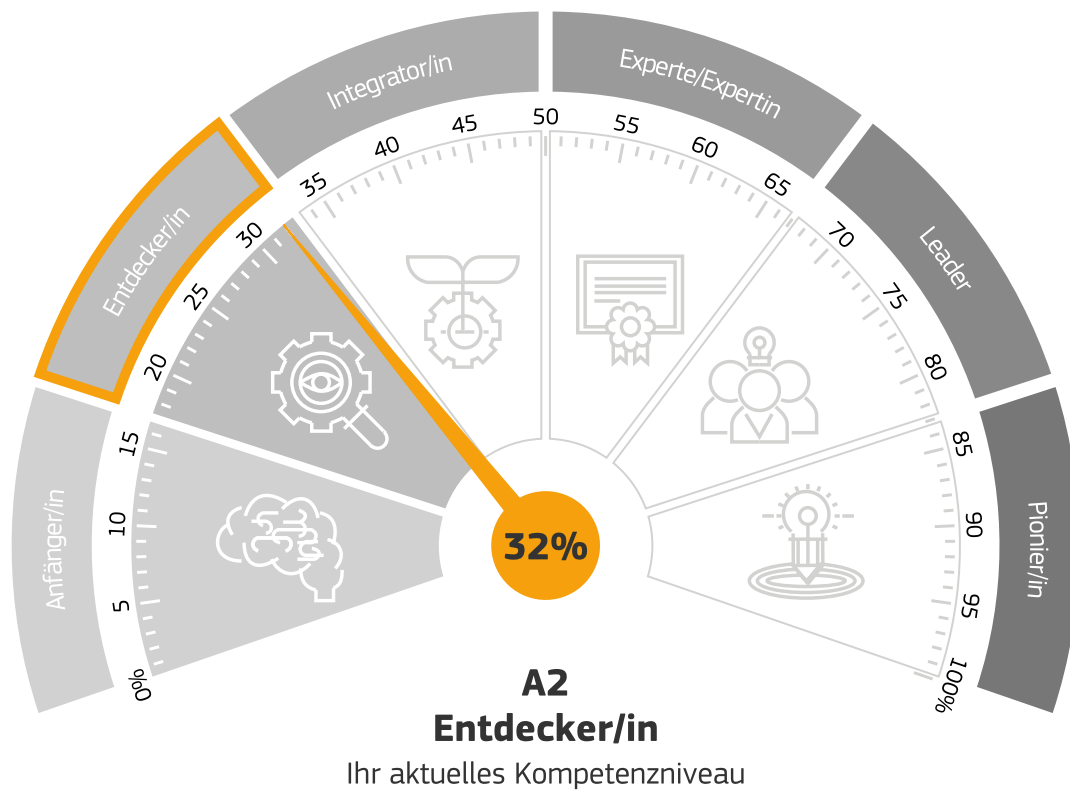
Beginn der Selbstreflexion: 08/09/2024

Selbstreflexion abgeschlossen am: 08/09/2024

Vielen Dank, dass Sie SELFIEforTEACHERS nutzen! Dieser Bericht umfasst die aggregierten Ergebnisse der Selbstreflexion in Ihrer Gruppe. Auf der Grundlage dieses Berichts können Sie die nächsten Schritte und die Lernwege für Ihre Gruppe planen.

Individuelle Ergebnisse

Gesamtergebnis



Ergebnisse nach Bereichen

Bereich 1 - Berufliches Engagement

A2



Bereich 2 - Digitale Ressourcen

B2



Bereich 3 - Lehren und Lernen

A2



Bereich 4 - Bewertung

A2



Bereich 5 - Befähigung der Lernenden

A1

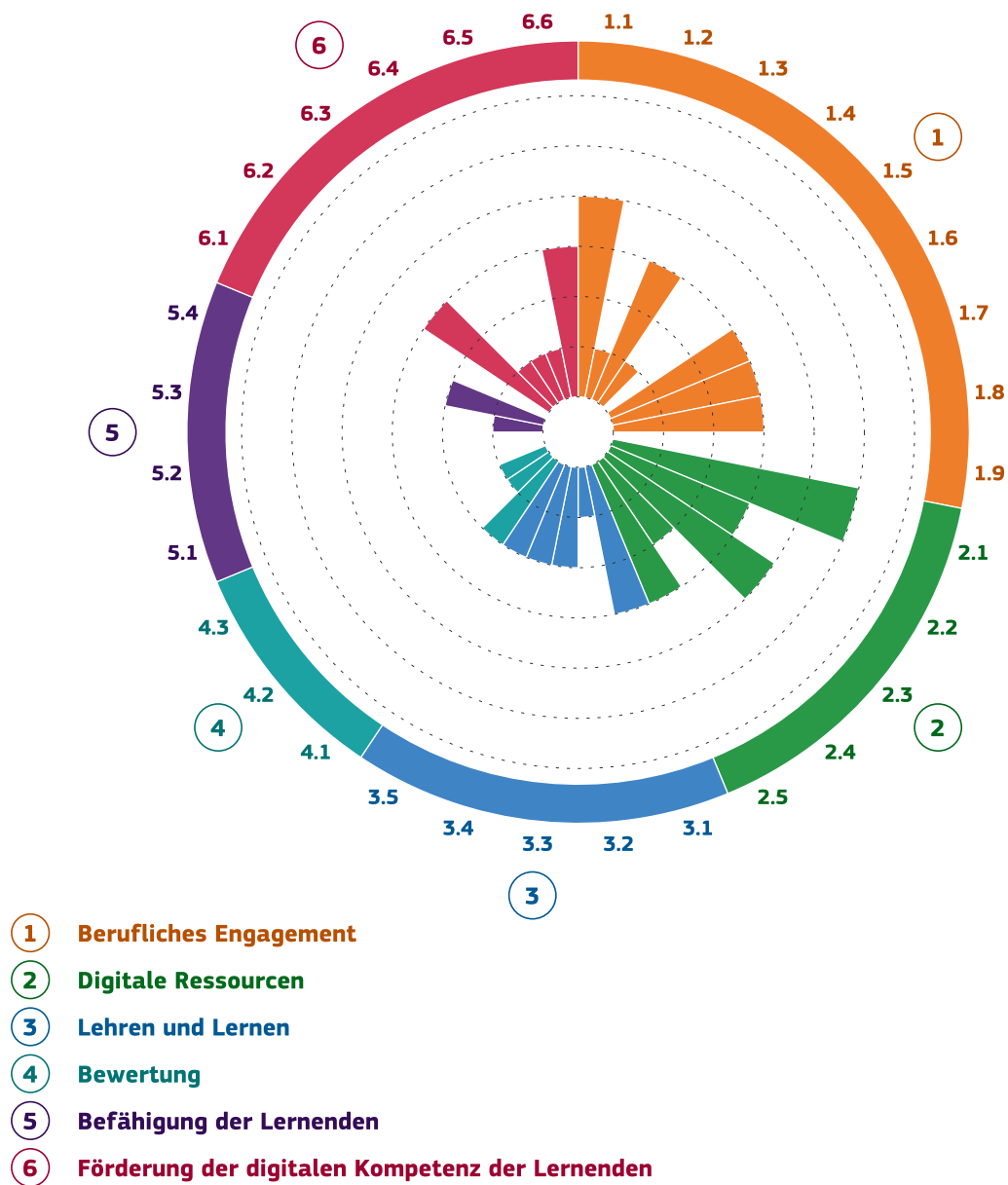


Bereich 6 - Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden

A2

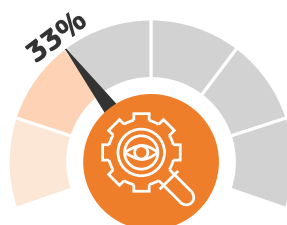


Ergebnisse nach Punkten



Feedback pro Themenbereich

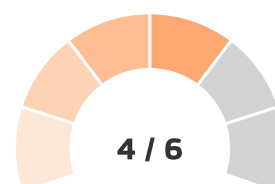
Bereich1 – Berufliches Engagement



Entdecker/in (A2)

1.1 Organisatorische Kommunikation. Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung der Kommunikation mit Kollegen/Kolleginnen und/oder Lernenden und/oder Eltern.

Ihre Reaktion: Ich **analysiere und wähle** digitale Technologien auf der Grundlage ihrer Eigenschaften und ihrer Eignung für meine organisatorischen Kommunikationsbedürfnisse (z.B. *effektive, effiziente und persönliche Kommunikation*).

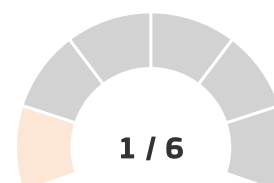


Die Fähigkeit, digitale Technologien ausgehend von ihren Affordanzen und Grenzen zu analysieren, erleichtert die Auswahl der für die Kommunikationsziele und -bedürfnisse am besten geeigneten Kommunikationsmittel. Vielleicht möchten Sie auch mit Kolleginnen und Kollegen zusammenarbeiten und sie bei der Entwicklung gemeinsamer digitaler Kommunikationspraktiken unterstützen, die für die gesamte Schule und ihr Umfeld gelten sollen.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Denken Sie über die Kommunikationsbedürfnisse und -fähigkeiten Ihrer Kolleginnen und Kollegen nach und unterstützen und beraten Sie sie, um eine effektive, effiziente, sichere, verantwortungsvolle und integrative Kommunikation auf Schulebene und darüber hinaus zu erreichen.**

1.2 Online-Lernumgebungen. Nutzen Sie Online-Lernumgebungen unter Berücksichtigung des Datenmanagements und ethischer Aspekte.

Ihre Reaktion: Ich bin mir **der Tatsache bewusst, dass** bei der Nutzung von Online-Lernumgebungen ethische Fragen und die Verwendung geeigneter Datenmanagementmethoden berücksichtigt werden sollten (z. B. *offener oder beschränkter Zugang, Einhaltung der DSGVO*)

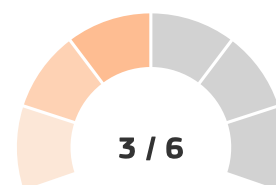


Bei der Nutzung von Online-Lernumgebungen ist es wichtig, sich bewusst zu machen, dass es ethische Überlegungen beim Datenmanagement gibt. Fragen wie die, welche Art von personenbezogenen Daten erhoben werden müssen, wer Zugang zu ihnen hat, ob und an wen sie weitergegeben werden usw. sind wichtige Aspekte, um Datenmanagementstrategien zu verstehen und ethische Überlegungen zur Datennutzung anzustellen. Vergewissern Sie sich, dass Sie die allgemeinen Grundsätze der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) im Zusammenhang mit Ihrer Tätigkeit als Lehrkraft und den üblichen Lehr-/Lernpraktiken kennen. Fragen Sie Ihre Schule, ob es eine Strategie zur Umsetzung der DSGVO gibt, und wenn ja, stellen Sie sicher, dass Sie mit ihr vertraut sind. Sie können damit beginnen, die Merkmale von Online-Lernumgebungen in Bezug auf das Datenmanagement zu untersuchen und zu prüfen, wie sie ethische Fragen behandeln, insbesondere im Umgang mit den Daten von Lernenden und Lehrkräften.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Beginnen Sie mit der Erprobung von Funktionen von Online-Lernumgebungen im Zusammenhang mit ethischen Überlegungen und Datenmanagementstrategien** (z. B. Verwaltung der Nutzerdaten, Zugangsrichtlinien, Nutzungsbedingungen, Datenschutzfragen).

1.3 Berufliche Zusammenarbeit. Nutzung digitaler Technologien für die Zusammenarbeit und Interaktion mit Kolleginnen und Kollegen und/oder anderen Akteuren im Bildungsbereich.

Ihre Reaktion: Ich **nutze** *verschiedene* digitale Technologien, um mit Kollegen und/oder anderen Akteuren zusammenzuarbeiten und zu interagieren, je nach Bedarf der Zusammenarbeit (z.B. *für den Austausch von Inhalten, Praktiken und/oder Ideen*).

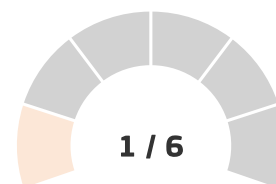


Wenn Sie in der Lage sind, verschiedene digitale Technologien für die Zusammenarbeit und Interaktion mit Kollegen in Ihrer Schule und darüber hinaus zu nutzen, können Sie Ihre Unterrichtspraxis mit neuen Ideen und einem kollektiven Ansatz für die berufliche Entwicklung bereichern. Überlegen Sie, wie die von Ihnen verwendeten digitalen kollaborativen Tools Ihre Zusammenarbeit erleichtern und unterstützen. Überlegen Sie, wie Sie am besten von diesen Interaktionen profitieren können. Lernen Sie von Ihren Kolleginnen und Kollegen und bringen Sie Ihr Fachwissen ein, damit diese von Ihnen lernen können?

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Analyse und Auswahl digitaler Technologien für eine effektive Zusammenarbeit und Interaktion auf der Grundlage ihrer Affordanzen und Grenzen** (z. B. Nutzung von Online-Kollaborationsräumen für die gemeinsame Erstellung von Unterrichtsressourcen, die jeder von Ihnen für seine Zwecke verfeinern kann, wobei sie so voneinander lernen können, oder Durchführung eines gemeinsamen Projekts, bei dem Ihre Lernenden mit Lernenden aus anderen Kontexten zusammenarbeiten).

1.4 Digitale Technologien und schulische Infrastruktur. Nutzung der in meiner Schule verfügbaren digitalen Technologien (Geräte, Plattformen und Software) und Infrastruktur (Internetzugang, lokales Netzwerk) zur Verbesserung des Unterrichts.

Ihre Reaktion: Ich **kenne** die in meiner Schule verfügbaren digitalen Technologien, die meine berufliche Praxis unterstützen können (z.B. Geräte, Anwendungen, Infrastruktur).

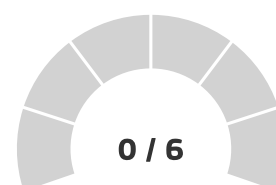


Ihre berufliche Praxis könnte durch den Einsatz digitaler Technologien, die in Ihrer Schule bereits verfügbar sind, verbessert werden. Die Kenntnis der verfügbaren Infrastruktur, Geräte und digitalen Ressourcen ist ein erster Schritt, um sich über die Möglichkeiten zu informieren, die digitale Technologien für die Bildung, den Unterricht und das Lernen bieten. Beginnen Sie damit, mit Kolleginnen und Kollegen zu sprechen, um herauszufinden, welche digitalen Technologien an Ihrer Schule zur Verfügung stehen, und tauschen Sie Ideen aus, wie diese Ihre berufliche Praxis unterstützen können.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Versuchen Sie, die in Ihrer Schule verfügbaren digitalen Technologien zur Unterstützung Ihrer Unterrichtspraxis zu nutzen** (z.B. interaktive Whiteboards, Tablets, Intranet).

1.5 Reflektierende Praxis. Reflexion meiner eigenen und kollektiven beruflichen Praxis im Umgang mit digitalen Technologien.

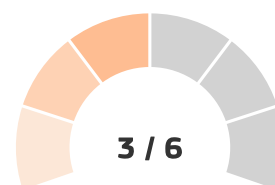
Ihre Reaktion: Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.



Der Einsatz digitaler Technologien in Ihrer beruflichen Praxis kann neue Möglichkeiten eröffnen und Ihre Arbeit verbessern. Ein erster Schritt zur Entwicklung Ihrer digitalen Kompetenz ist die Schärfung des eigenen Bewusstseins. Sie können Gespräche mit Ihren Kolleginnen und Kollegen oder anderen Personen führen, die sich mit dieser Kompetenz auskennen, und nach weiteren Informationen darüber suchen, was sie für Sie als Lehrkraft bedeutet.

1.6 Digitales Leben. Ein positiver und verantwortungsvoller Beitrag in der digitalen Welt unter Berücksichtigung sicherer und verantwortungsvoller digitaler Praktiken.

Ihre Reaktion: Ich **nutze** risikomindernde Maßnahmen, um ein positives digitales Profil zu erhalten (z.B. *Verstehen der bereitgestellten Nutzungsbedingungen, Verfolgen meines digitalen Fußabdrucks, Verwalten meiner Datenschutzeinstellungen*).

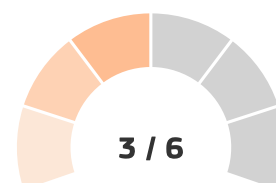


Um ein positives digitales Profil zu erhalten, ist es wichtig, die Risiken zu analysieren und Maßnahmen zu deren Abschwächung zu ergreifen, um sie zu bewältigen. Manchmal ist es nicht einfach, die Strategien für das Datenmanagement zu verstehen, da immer mehr auf künstlicher Intelligenz (KI) basierende Algorithmen automatisierte Verfahren unterstützen und Sie sich im Zweifelsfall mit anderen Nutzern über ein bestimmtes Tool oder Netzwerk austauschen müssen. Es ist eine gute Praxis, Ihren digitalen Fußabdruck regelmäßig zu überprüfen und zu versuchen, Informationen zu entfernen, die Ihrer Meinung nach nicht zu Ihnen passen. Beachten Sie jedoch, dass dieser Prozess manchmal nicht so einfach ist. Versuchen Sie also, Ihre digitalen Aktivitäten vorab im Hinblick auf die Spuren, die Sie hinterlassen, zu prüfen und Ihr digitales Verhalten neu zu definieren.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Analysieren und bewerten Sie Ihren digitalen Fußabdruck, um Ihr digitales Verhalten neu zu definieren** (z. B. Rückverfolgung Ihres digitalen Fußabdrucks, Verwaltung Ihrer Datenschutzeinstellungen, Blockierung verdächtiger Inhalte und Personen).

1.7 Berufliches Lernen (durch digitale Technologien). Nutzung digitaler Technologien für das eigene berufliche Lernen.

Ihre Reaktion: Ich **verwende** verschiedene digitale Technologien für mein berufliches Lernen (z.B. Diskussionen in einem Forum, Hochladen von Material, Feedback geben und annehmen, Präsentationen).

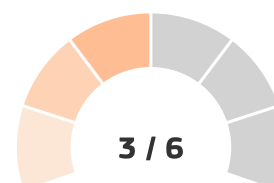


Die Nutzung verschiedener Optionen für Ihr berufliches Lernen bietet die Möglichkeit, die für Ihre Lernbedürfnisse nützlichsten, wertvollsten und interessantesten auszuwählen. Sie können überlegen, warum Sie ein bestimmtes Schulungsformat verwenden. Was gefällt Ihnen daran? Was hat Sie nicht überzeugt? Wenn Ihnen ein bestimmter Schulungsanbieter oder eine bestimmte Website gefallen hat, sehen Sie sich an, was sie sonst noch anbieten und was andere Nutzer empfehlen. Entscheiden Sie sich für ein Thema, das Sie wirklich interessiert, und weiten Sie Ihre Suche aus, indem Sie auch Communities zu diesem Thema einbeziehen und andere nach Empfehlungen fragen. Das Wichtigste ist, dass Sie besser verstehen, was es gibt und welche Art von Weiterbildung für Sie am besten geeignet ist. Auf diese Weise können Sie, wann immer Sie einen konkreten Schulungsbedarf haben, leicht ein passendes Online-Schulungsangebot finden.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Ermitteln Sie Ihre Lernbedürfnisse und definieren Sie Ihre Lernziele, um die Ressourcen und Aktivitäten zu analysieren und auszuwählen, die ihnen am besten entsprechen** (z.B. reflektieren Sie Ihre Lernbedürfnisse und suchen Sie nach einem Webinar, einer Online-Community oder einem Repository, das diese befriedigen kann).

1.8 Berufliches Lernen (über digitale Technologien). Berufliche Lernaktivitäten für die Entwicklung der digitalen Kompetenz von Lehrkräften.

Ihre Reaktion: Ich **nehme** an verschiedenen formellen und informellen berufsbildenden Aktivitäten zum Einsatz digitaler Technologien teil, um meine digitale Kompetenz zu entwickeln (z.B. *praktisches Training zum pädagogischen Einsatz digitaler Technologien, Online-Lernansätze, digitale Bewertung*).

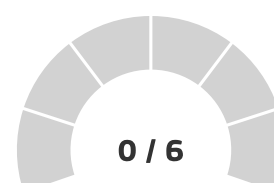


Durch Ihre Teilnahme an verschiedenen formellen und informellen berufsbildenden Aktivitäten zum Einsatz digitaler Technologien im Unterricht und beim Lernen können Sie feststellen, welches Schulungsformat und welche Methodik am besten zu Ihren eigenen Lernbedürfnissen und Ihrem Lernstil passt. Sie können sich auch für ein Thema entscheiden, das Sie wirklich interessiert, und Ihr Wissen erweitern, z.B. durch Communities, die sich mit dem Thema befassen, und indem Sie andere um Empfehlungen bitten. Anhand Ihrer Selbstreflexion über Ihre digitale Kompetenz als Pädagoge können Sie nun Ihre Bedürfnisse ermitteln und Ihre Ziele für Ihren Lernweg festlegen. Dieser Prozess ermöglicht es Ihnen, die berufsbildenden Angebote zu analysieren und auszuwählen, die Ihren Lernzielen entsprechen.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Analysieren Sie Ihre Bedürfnisse, legen Sie Ihre Lernziele fest und planen Sie Ihren Lernweg, indem Sie die Lernaktivitäten und -inhalte analysieren und auswählen, die am besten darauf abgestimmt sind** (z. B. mit einem e-Portfolio-Ansatz, in dem Sie Ihren Lernprozess, Ihre Überlegungen und Ihre Lernergebnisse festhalten).

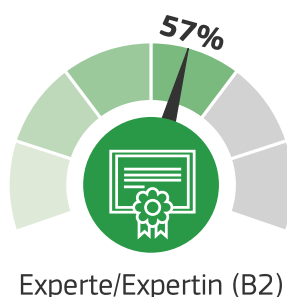
1.9 Computergestütztes Denken. Die Beschäftigung mit Konzepten und Prozessen des computergestützten Denkens (Computational Thinking) als Teil der digitalen Kompetenz von Lehrkräften.

Ihre Reaktion: Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.



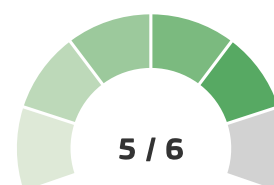
Der Einsatz digitaler Technologien in Ihrer beruflichen Praxis kann neue Möglichkeiten eröffnen und Ihre Arbeit verbessern. Ein erster Schritt zur Entwicklung Ihrer digitalen Kompetenz ist das Erlangen des diesbezüglichen Bewusstseins. Sie können Gespräche mit Ihren Kolleginnen und Kollegen oder anderen Personen führen, die sich mit dieser Kompetenz auskennen, und nach weiteren Informationen darüber suchen, was sie für Sie als Lehrkraft bedeutet.

Bereich 2 – Digitale Ressourcen



2.1 Suchen und Auswählen. Verwendung von Such- und Auswahlkriterien zur Ermittlung digitaler Ressourcen für das Lehren und Lernen.

Ihre Reaktion: Ich **reflektiere** meine Suchergebnisse und passe meine Auswahlkriterien neu an (z.B. ich berücksichtige, dass meine Suchergebnisse durch meinen geografischen Standort oder frühere Suchen und Präferenzen beeinflusst werden können).

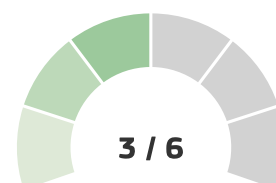


Es ist wichtig zu wissen und zu verstehen, dass digitale Technologien die Erstellung und Nutzung von digitalen Testberichten, digitalen Umfragen/Umfrageergebnissen, Aufzeichnungen von Lernaktivitäten und Learning Analytics ermöglichen. Überlegen Sie, wie Sie Ihre Auswahlkriterien anpassen können, um einen Nutzen aus der Reflexion und Neugestaltung des Lehrens und Lernens auf der Grundlage der durch digitale Technologien gewonnenen Erkenntnisse zu ziehen.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Schlagen Sie Strategien und Tools vor, die Kolleginnen und Kollegen bei der Suche und Auswahl digitaler Ressourcen in Übereinstimmung mit den Lehrplananforderungen und Lernzielen unterstützen.** Geben Sie Ihr Wissen und Ihre Erfahrung beim Zugang zu digitalen Ressourcen an möglichst viele Kolleginnen und Kollegen weiter, um die Innovation auf der Ebene Ihrer Einrichtung zu fördern. Sie können mit etwas Einfachem beginnen, wie z. B. Gruppen von Suchbegriffen, Auswahl-Checklisten oder Bewertungsrubriken für digitale Ressourcen, die Sie allen Kollegen per E-Mail oder auf Mitarbeiterversammlungen zur Verfügung stellen. Sie werden bald in der Lage sein, interessierte Kolleginnen und Kollegen zu finden, und gemeinsam können Sie Ihr Wissen für die Verbesserung des Unterrichts in der gesamten Schule nutzbar machen.

2.2 Schaffen von Ressourcen. Schaffen von digitalen Ressourcen, die die Lehr- und Lernziele unterstützen und verbessern.

Ihre Reaktion: Ich **benutze** *verschiedene* digitale Tools je nach ihren Eigenschaften, um digitale Ressourcen zu schaffen, die den Bedürfnissen der Lernenden entsprechen (z. B. *interaktive Texte, Multimedia-Präsentationen, Quizze, Spiele, Online-Aktivitäten und Unterricht*).

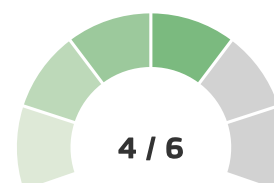


Die Entwicklung einer Reihe von Optionen, die verschiedene, geeignete Technologien für die Erstellung von Inhalten nutzen, ist wichtig, um hochwertige Materialien zu entwickeln, die den Lernanforderungen und den Bedürfnissen der Lernenden entsprechen. Dazu gehören beispielsweise die Ermittlung der Bedürfnisse und Vorlieben der Lernenden, die Bereitstellung geeigneter Lernanreize und von Feedback, die Verwendung eines für das Lernziel geeigneten Medienmix (z.B. Grafiken, Animationen, Fotos, Video, Ton), um die Lernenden für die Lernziele zu begeistern.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Anwendung von Gestaltungsprinzipien und -prozessen zur Erstellung digitaler Ressourcen, die den Lehr- und Lernzielen entsprechen.** Denken Sie darüber nach, Kollegen um Empfehlungen zu bitten, um die besten Tools und Praktiken für Ihre Zwecke zu bestimmen und anzuwenden, wenn Sie digitale Ressourcen für Ihren Lehrbedarf schaffen. Versuchen Sie, die Nutzung Ihrer digitalen Produkte immer wieder zu reflektieren und gegebenenfalls zu berichtigen.

2.3 Ändern. Bearbeitung bestehender digitaler Ressourcen zur Unterstützung und Verbesserung von Lehr- und Lernzielen unter Beachtung von Urheberrechts- und Lizenzbestimmungen.

Ihre Reaktion: Ich **wähle** vorhandene digitale Ressourcen unter Berücksichtigung von Urheberrechten und Vertriebslizenzen aus, um sie **zu bearbeiten** und sie an die Lehr- und Lernziele **anzupassen** (z.B. *offene Bildungsressourcen, Inhalte unter Creative-Commons-Lizenz, urheberrechtsfreie Inhalte, bearbeitbare Ressourcen*).

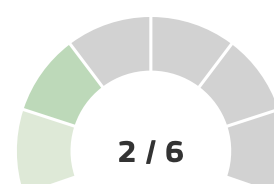


Die Auswahl bestehender digitaler Ressourcen unter Berücksichtigung ihres jeweiligen Urheberrechts und Lizenzsystems ermöglicht es, sie zu bearbeiten und anzupassen, um den Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler besser gerecht zu werden, bevor sie in die Lehr- und Lernaktivitäten integriert werden. Erwägen Sie auch, die Ressource auf vielfältige Weise anzupassen, um lokale Fallstudien und/oder Beispiele einzubeziehen, die dem Kontext der Schülerinnen und Schüler entsprechen.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Reflektieren Sie bestehende digitale Ressourcen und gestalten Sie sie neu, um sie in interaktive, auf den Lernenden ausgerichtete Aktivitäten zu integrieren.** Versuchen Sie, Ihre Unterrichtspraxis durch digitale Technologien zu unterstützen, z.B. durch die Umwandlung von Fragebögen in eine Online-Prüfung mit mehr Wahlmöglichkeiten für die Schüler und mit Erhalt eines sofortigen Feedbacks oder durch die Integration vorhandener Ressourcen in einen virtuellen Lernraum.

2.4 Verwalten, schützen. Organisation digitaler Inhalte, um Lernenden, Eltern und Lehrkräften einen einfachen und sicheren Zugang zu ermöglichen und gleichzeitig sensible und personenbezogene Daten zu schützen.

Ihre Reaktion: Ich habe Wege zum Speichern, Verwalten und Zugreifen auf digitale Inhalte auf und von lokalen und/oder Online-Speicherplätzen **ausprobiert** (z.B. *Festplatten, externe Laufwerke, Cloud, Online-Dienste*).

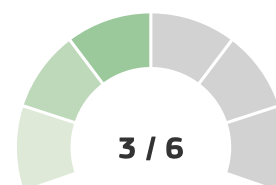


Die Erkundung von Möglichkeiten zur Speicherung, Verwaltung und zum Zugriff auf Ihre digitalen Bildungsinhalte auf lokalen und Online-Plattformen ist ein erster Schritt zur Entwicklung effektiver Verfahren für die Verwaltung Ihrer Bildungsinhalte. Sie können nun beispielsweise damit beginnen, verschiedene Medien digitaler Inhalte, wie Word-Dokumente, Folien und Audionotizen, zu kennzeichnen und in Gruppen zusammenzufassen.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Nutzen Sie verschiedene digitale Hilfsmittel systematisch, um digitale Bildungsinhalte zu speichern, zu organisieren und den Zugang zu ihnen zu erleichtern.** Wenn Sie Ihre digitalen Inhalte logisch und einheitlich organisieren, können Sie und andere sie leicht auffinden und nutzen.

2.5 Austausch. Gemeinsame Nutzung digitaler Inhalte unter Beachtung der Regeln für geistiges Eigentum und Urheberrecht.

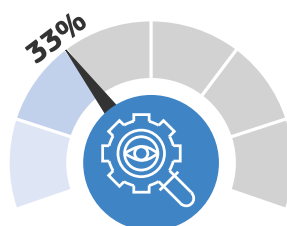
Ihre Reaktion: Ich **teile** digitale Ressourcen unter Nennung der Urheber und Auswahl der am besten geeigneten Kanäle für die private, eingeschränkte oder öffentliche Nutzung (z.B. per E-Mail-Anhang für private und eingeschränkte Nutzung, über einen Link, in einem Online-Repository, einem sozialen Netzwerk, durch die Verwaltung von Tags/Metadaten).



Die gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen, die Wahl der am besten geeigneten Kanäle für die private, eingeschränkte oder öffentliche Nutzung, die Kenntnis der wichtigsten Aspekte, die bei der Verwendung von urheberrechtlich geschütztem Material für Ihre Lehr- und Lernaktivitäten zu beachten sind, oder die Kenntnis der Frage, wann eine faire Nutzung für Bildungszwecke vorliegt, sind Merkmale der fachkundigen Nutzung. Sie können anderen die Wiederverwendung von Tools, Daten oder anderen von Ihnen erstellten Inhalten erleichtern, indem Sie verschiedene Formate der Creative-Commons-Lizenz zuweisen. Dies kann zum Beispiel eine Creative-Commons-Lizenz des Typs „By-Attribution, Non-Commercial“ sein.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Wählen Sie Urheberrechtslizenzen aus und wenden Sie diese an, wenn Sie von Ihnen erstellte digitale Ressourcen weitergeben, um offene Bildungsressourcen zu unterstützen.** Das bedeutet, dass jeder Ihre digitalen Inhalte auf beliebige Weise nutzen kann, solange er sie Ihnen zuordnet und sie nicht für kommerzielle Zwecke verwendet. Andere Arten von Creative-Commons-Lizenzen erlauben die kommerzielle Nutzung oder verlangen nicht, dass der Weiterverwender den Namen des Urhebers angibt.

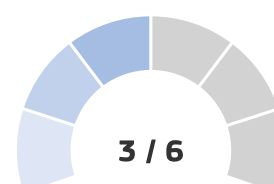
Bereich 3 – Lehren und Lernen



Entdecker/in (A2)

3.1 Lehren. Konzipieren, Entwickeln und Umsetzen des Lernens mithilfe digitaler Technologien, um die Lernergebnisse zu verbessern.

Ihre Reaktion: Ich **nutze** verschiedene digitale Technologien, die innovative pädagogische Ansätze unterstützen können und die aktive Beteiligung meiner Schülerinnen und Schüler an ihren Lernprozessen fördern (z.B. *problem-, projekt- und spielbasiertes Lernen, Peer-Review und Selbstbewertung, e-Portfolios, Coaching durch andere Schülerinnen und Schüler*).

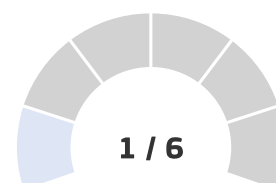


Jetzt, nachdem Ihre Schülerinnen und Schüler mit der grundlegenden Nutzung digitaler Technologien vertraut sind, können Sie damit beginnen, die Palette der von Ihnen verwendeten Technologien zu erweitern, um innovative pädagogische Ansätze zu unterstützen und die aktive Beteiligung der Schülerinnen und Schüler an ihrem Lernen zu fördern.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Konzentrieren Sie sich darauf, Ihre digitale Pädagogik zu verbessern. Wählen Sie digitale Technologien für Ihre Lernkonzepte auf der Grundlage ihrer Affordanzen und setzen Sie diese ein, um Lehr- und Lernziele zu erreichen.** Unabhängig von der jeweiligen Aufgabe sollten Sie die Schülerinnen und Schüler dazu ermutigen, aktiver zu lernen – vielleicht durch problem-, projekt- und spielbasiertes Lernen, Peer-Review und Selbstbewertung, e-Portfolios und den Einsatz des Coachings durch andere Schülerinnen und Schüler – und Sie sollten die Technologie nutzen, um dies zu erleichtern und zu unterstützen. Überlegen Sie, welche Vorteile der Einsatz digitaler Technologien für die Gestaltung, Entwicklung und Umsetzung des Lernens hat, um die Lernergebnisse zu verbessern, die durch Simulationen, digitale Spiele, interaktive Online-Tools und kollaborative Umgebungen erzielt werden können.

3.2 Anleitung. Setzen Sie digitale Technologien ein, um Feedback und Reflexionsmöglichkeiten zu bieten, die zu einer Neuausrichtung der Lehr- und Lernpraktiken sowohl für Lehrende als auch für Lernende führen.

Ihre Reaktion: Ich **bin mir der Tatsache bewusst, dass** digitale Technologien genutzt werden können, um Feedback zu geben und zu erhalten und um über Lehr- und Lernmethoden zu reflektieren (z.B. E-Mail, Chat, Videoantwort).

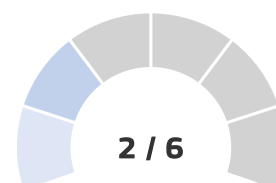


Machen Sie sich bewusst, dass digitale Technologien genutzt werden können, um Feedback zu geben und zu erhalten und Gelegenheiten zu schaffen, um über Lehr- und Lernpraktiken zu reflektieren, was ein wichtiger erster Schritt ist, um solche Technologien als Teil Ihrer Beratungs- und Feedbackaktivitäten als Lehrkraft zu nutzen. Sie können verschiedene digitale Hilfsmittel ausprobieren, die es Ihnen und Ihren Schülern ermöglichen, sofortiges Feedback zu erhalten, wie z. B. ein Online-Quiz oder eine Online-Umfrage. Diese Instrumente erfassen den aktuellen Lernstand (z.B. ob Ihre Schülerinnen und Schüler die neuen Konzepte, die Sie erklärt haben, verstanden haben) und liefern Ihnen Erkenntnisse darüber, wie Sie mit Ihrem Unterricht fortfahren sollten.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Überlegen Sie, wie digitale Technologien eingesetzt werden können, um die Schülerinnen und Schüler auf einfache, aber sinnvolle Weise bei ihren Lernaktivitäten und -leistungen zu unterstützen.** Dies kann z. B. automatisches/unmittelbares Feedback zu ihrer Arbeit, Links zu Online-Fragen und Antworten, Online-Tutorials oder einen digitalen Chat umfassen.

3.3 Kollaboratives Lernen. Einsatz digitaler Technologien zur Förderung und Verbesserung der Zusammenarbeit von Lernenden für individuelles und kollektives Lernen

Ihre Reaktion: Ich **habe versucht**, digitale Technologien zur Unterstützung und Verbesserung kollaborativer Aktivitäten von Lernenden einzusetzen (z. B. *gemeinsame Dokumente, Beiträge in Foren, Wikis*).

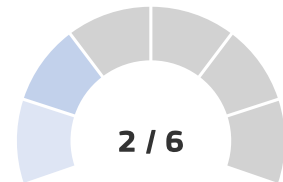


Gemeinsame Lernaktivitäten sollten so gestaltet oder angepasst werden, dass sie den Lernbedürfnissen der Schülerinnen und Schüler in sinnvoller Weise entsprechen. Erkundung von Lernkontexten, in denen Lernende digitale Technologien nutzen, um kollaborative Aktivitäten zu unterstützen und zu verbessern, z. B. gemeinsame Nutzung und gemeinsames Verfassen von Dokumenten und Referaten in der Klasse, Beiträge zu Foren und Wikis. Sie sollten sich der Tatsache bewusst sein, dass es in dieser Anfangsphase der Nutzung digitaler Technologien zur Unterstützung und Verbesserung kollaborativer Aktivitäten in der Regel besser ist, einfache Aktivitäten auszuprobieren, die den Anforderungen an Vielfalt und Integration entsprechen, als zu versuchen, komplexere Aufgaben zu organisieren.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Erkunden Sie die Möglichkeiten des Einsatzes verschiedener digitaler Technologien zur Unterstützung und Verbesserung des gemeinsamen Lernens Ihrer Schülerinnen und Schüler im Präsenz- und/oder Online-Kontext.** Zum Beispiel das gemeinsame Verfassen eines Textes im Rahmen eines Gruppenauftrags, wobei die einzelnen Personen sich gegenseitig ergänzende Rollen und Verantwortlichkeiten übernehmen. Aufgaben, die sich auf die Erforschung und Untersuchung bestimmter Themen konzentrieren und die Zusammenarbeit bei der Dokumentation, Präsentation und anderweitigen Weitergabe von Ergebnissen umfassen, können gut funktionieren.

3.4 Selbstgesteuertes Lernen. Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung der selbstgesteuerten Lernprozesse der Schüler, Förderung des aktiven und autonomen Lernens, wodurch die Schülerinnen und Schüler mehr Verantwortung für ihr eigenes Lernen übernehmen und sich der Schwerpunkt vom Lehren zum Lernen verlagert.

Ihre Reaktion: Ich **habe versucht**, digitale Technologien zur Unterstützung der Schülerinnen und Schüler bei der Planung ihres eigenen Lernens (z.B. *Planung und Ablaufplanung mit digitalen Kalendern, Zielsetzung mit digitalen Journalen, Aufzeichnung von Fortschritten*) einzusetzen.

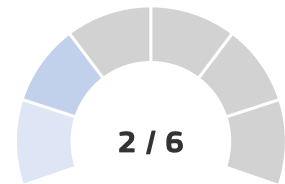


Das Ausprobieren von Lernaktivitäten, die Ihre Schülerinnen und Schüler dazu ermutigen, ihr eigenes Lernen zu planen und ihre Fortschritte im Hinblick auf bestimmte Lernziele festzuhalten, ist ein wichtiger Aspekt der Nutzung digitaler Technologien, um die selbstgesteuerten Lernprozesse der Schülerinnen und Schüler zu verbessern und aktives und autonomes Lernen zu fördern.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Testen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern den Einsatz einer Vielzahl digitaler Technologien, die selbstgesteuertes und autonomes Lernen fördern.** Ermutigen Sie sie zum Beispiel zur Planung und Aufzeichnung von Online-Lernumgebungen, zur Nutzung kollaborativer Tools und Räume und zum Einsatz von Lernjournalen oder e-Portfolios, um die Fortschritte bei der Erreichung ihrer Lernziele zu dokumentieren. Fordern Sie Ihre Schülerinnen und Schüler auf, Lernziele für einen bestimmten Aspekt ihres Programms festzulegen und dann zu planen, wie sie diese erreichen können, wobei sie darüber nachdenken sollten, wie die Technologie sie dabei unterstützen und ihre Fortschritte aufzeichnen kann. Wechseln Sie zwischen individualisierten und gruppenbasierten Aktivitäten, um sicherzustellen, dass allen Schülerinnen und Schülern verschiedene Arten von Möglichkeiten zur Entwicklung von selbstgesteuertem und autonomem Lernen angeboten werden.

3.5 Aufkommende Technologien. Nutzung aufkommender Technologien auf ethisch korrekte Weise, um neue Lernerfahrungen und -inhalte zu erkunden.

Ihre Reaktion: Ich habe aufkommende Technologien **ausprobiert**, um ihre Bedeutung für meinen Unterricht und meine Schülerinnen und Schüler zu erkennen (z. B. virtuelle und erweiterte Realität, Roboter, KI).



Die Erkundung der Möglichkeiten, die aufkommende Technologien für das Lehren und Lernen bieten, kann ein guter Weg sein, um herauszufinden, welche neuen Lernerfahrungen und Lernformen den Lernenden angeboten werden können, um die Entwicklung digitaler und transversaler Fähigkeiten zu fördern und ein starkes Bewusstsein für die ethischen Aspekte des Zugangs zu diesen Technologien und ihrer Nutzung zu entwickeln.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Arbeiten Sie an der Auswahl und dem Einsatz aufkommender Technologien in Ihren Lernkonzepten, um Ihre Lernenden in neuartige Lernmöglichkeiten einzubinden, und berücksichtigen Sie dabei alle einschlägigen ethischen Auswirkungen.** Dies kann den Einsatz aufkommender Technologien zur Unterstützung von Simulationen/Modellen, Spielen, computergestütztem Denken, kreativem und innovativem Denken sowie datengestützter Entscheidungsfindung umfassen. Versuchen Sie, Ihre Wahl der Technologie an die Bedürfnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler anzupassen. Konzentrieren Sie sich immer auf den pädagogischen Wert der Technologie und nicht auf ihre Neuartigkeit und arbeiten Sie unter diesem Gesichtspunkt.

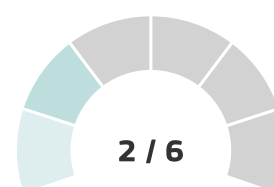
Bereich 4 – Bewertung



Entdecker/in (A2)

4.1 Bewertungsstrategien. Einsatz digitaler Technologien zur Unterstützung der formativen und summativen Bewertung des Lernens.

Ihre Reaktion: Ich **habe versucht**, digitale Technologien zur Unterstützung der formativen und summativen Bewertung einzusetzen (z.B. *Online-Quizzes, Spiele, Formulare, mobile Apps*).

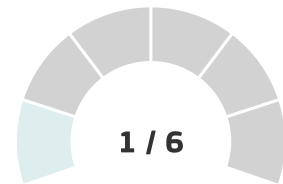


Die Erforschung des Einsatzes digitaler Technologien, um Einblicke in das Lernen Ihrer Schüler zu ermöglichen und/oder zu verbessern, ist eine wesentliche Voraussetzung für die Entwicklung effektiver Bewertungs- und Feedbackverfahren.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Finden Sie Möglichkeiten, eine Vielzahl von digitalen Technologien zur Unterstützung Ihrer formativen und summativen Bewertungsaktivitäten einzusetzen.** Dies kann die Erstellung oder Verwendung von Quizen oder digitalen Tests umfassen, die ein unmittelbares Feedback zum Lernfortschritt liefern, die Nutzung von Websites und Bewertungsplattformen, die den Schülern automatisches Feedback bieten, und die Bereitstellung von Aufgaben/Aktivitäten, die von Gleichaltrigen erstellt werden, um das Spektrum der in Ihrem Unterricht verwendeten Bewertungsstrategien zu erweitern.

4.2 Analyse der Nachweise. Einsetzen digitaler Technologien zur Sammlung und Analyse von Informationen über die Lernprozesse und -ergebnisse der Schülerinnen und Schüler.

Ihre Reaktion: Ich **bin mir der Tatsache bewusst**, dass digitale Technologien die Lernprozesse und -ergebnisse der Lernenden erfassen können (z.B. *digitale Quizze, Online-Umfragen, Formulare, Bewertungsplattformen*).

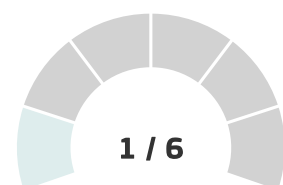


Das Bewusstsein dafür, dass mit digitalen Technologien Daten über die Lernprozesse der Schüler und die Ergebnisse dieser Prozesse erfasst werden können, ist ein wichtiger erster Schritt, um solche Technologien als Teil Ihrer Bewertungspraktiken einzusetzen.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Probieren Sie aus, wie Technologien eingesetzt werden können, um Nachweise über die individuellen und/oder gruppenbezogenen Lernaktivitäten Ihrer Schülerinnen und Schüler zu erfassen.** Dies kann die Verwendung von digitalen Quizzen, Online-Umfragen, Lernumfragen und verschiedenen Arten von Learning Analytics als feste Bestandteile des Bewertungsprozesses umfassen. Dabei sollte der Schwerpunkt darauf liegen, Lernnachweise zu erfassen und zu analysieren und etwaige Lernschwierigkeiten zu bestimmen.

4.3 Feedback und Planung. Einsatz digitaler Technologien, um den Lernenden Feedback zu geben und die Planung weiterer Maßnahmen zu erleichtern.

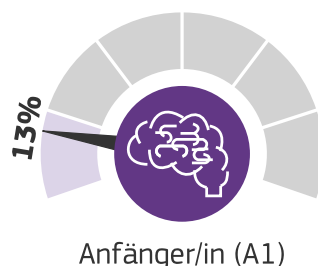
Ihre Reaktion: Ich **bin mir der Tatsache bewusst, dass** digitale Technologien genutzt werden können, um den Lernenden Feedback zu geben, einschließlich automatischem Feedback (z. B. *Blogs, Online-Umfragen, Online-Formulare, Anwendungen mit künstlicher Intelligenz (KI)*).



Sich bewusst zu machen, dass Technologien eingesetzt werden können, um den Lernenden Feedback zu geben (einschließlich automatischem Feedback), ist ein wichtiger erster Schritt, um in Ihrer Praxis Möglichkeiten zu schaffen, den Lernenden ein Feedback zu geben, das die Planung des zukünftigen Lernens unterstützt

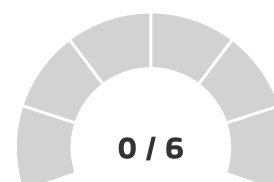
[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Überlegen Sie, wie digitale Technologien eingesetzt werden können, um die Berücksichtigung von Feedback und Reflexion über das Lernen der Schülerinnen und Schüler in der Praxis zu unterstützen.** Dies könnte den Einsatz von Blogs, Wikis, videobasiertem Feedback oder anderen digitalen Kommentaren zu Aufgaben beinhalten, um den Schülern zu zeigen, wie sie sich verbessern können.

Bereich 5 – Befähigung der Lernenden



5.1 Zugänglichkeit und Integration. Sicherstellung des Zugangs zu digitalen Ressourcen und Lernaktivitäten für alle Schülerinnen und Schüler unter Berücksichtigung aller kontextuellen, physischen oder kognitiven Einschränkungen, die ihrer Nutzung entgegenstehen.

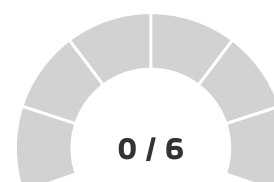
Ihre Reaktion: Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.



Der Einsatz digitaler Technologien in Ihrer beruflichen Praxis kann neue Möglichkeiten eröffnen und Ihre Arbeit verbessern. Ein erster Schritt zur Entwicklung Ihrer digitalen Kompetenz ist das Erlangen des diesbezüglichen Bewusstseins. Sie können Gespräche mit Ihren Kolleginnen und Kollegen oder anderen Personen führen, die sich mit dieser Kompetenz auskennen, und nach weiteren Informationen darüber suchen, was sie für Sie als Lehrkraft bedeutet.

5.2 Differenzierung und Personalisierung. Nutzung digitaler Technologien, um auf unterschiedliche Lernbedürfnisse und -fähigkeiten einzugehen, indem es den Lernenden ermöglicht wird, sich auf verschiedenen Ebenen und in unterschiedlichem Tempo weiterzuentwickeln und individuelle Lernpfade und -ziele zu verfolgen.

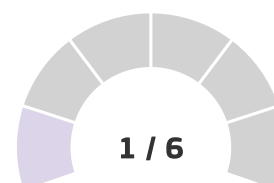
Ihre Reaktion: Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.



Der Einsatz digitaler Technologien in Ihrer beruflichen Praxis kann neue Möglichkeiten eröffnen und Ihre Arbeit verbessern. Ein erster Schritt zur Entwicklung Ihrer digitalen Kompetenz ist das Erlangen des diesbezüglichen Bewusstseins. Sie können Gespräche mit Ihren Kolleginnen und Kollegen oder anderen Personen führen, die sich mit dieser Kompetenz auskennen, und nach weiteren Informationen darüber suchen, was sie für Sie als Lehrkraft bedeutet.

5.3 Aktives Einbinden der Lernenden. Einsatz digitaler Technologien zur Förderung der aktiven und kreativen Einbeziehung der Lernenden in ihr Lernen.

Ihre Reaktion: Ich **bin mir der Tatsache bewusst, dass** ich digitale Technologien nutzen kann, um Schülerinnen und Schüler in *aktives Lernen* einzubeziehen (z. B. über *Spiele, interaktive Aktivitäten, virtuelle Welten, Simulationen*).

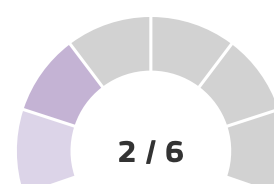


Sie kennen nun einige digitale Tools, die Sie einsetzen können, um Ihre Schülerinnen und Schüler in das aktive Lernen einzubeziehen. Sie können Ihre Schülerinnen und Schüler zum Beispiel damit beauftragen, im Internet nach Informationen zu suchen, oder sie bitten, Fotos oder Videos zu machen, die das Unterrichtsthema veranschaulichen. Später können sie die Informationen, die sie gefunden haben, untereinander austauschen und in kleinen Gruppen diskutieren. Auf diese Weise werden Sie feststellen, dass es mehr Raum für Kreativität gibt, als Sie dachten.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Beginnen Sie damit nach digitalen Technologien zu suchen, die Ihre Schüler ansprechen und sie dazu bringen, ihren Lernweg zu erkunden.** Sie können sie z. B. fragen, welche digitalen Hilfsmittel sie verwenden, wie sie nach Informationen suchen, wie sie die Richtigkeit der Informationen bewerten, wie sie die verfügbaren Informationen indexieren und schließlich, wie sie sie präsentieren.

5.4 Blended Learning. Nutzung digitaler Ressourcen und Tools, Online-Lernumgebungen und -Plattformen, um das Lernen der Schülerinnen und Schüler innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers zu gewährleisten.

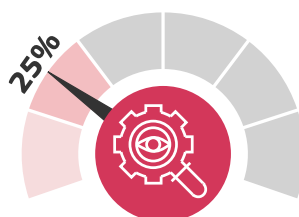
Ihre Reaktion: Ich **habe versucht**, digitale Technologien einzusetzen, die das Lernen innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers erleichtern (z.B. *Web-Meeting-Tools, Online-Lernumgebungen, Diskussionsforen, Chats, virtuelle Welten*).



Sobald Sie begonnen haben, digitale Technologien für das Lehren und Lernen einzusetzen, werden Sie die Vorteile und möglichen Nachteile erkennen. Probieren Sie verschiedene Tools und Optionen für das Online-Lernen aus und überlegen Sie, wie sie an verschiedene Umgebungen angepasst werden können, um den Lernbedürfnissen Ihrer Schülerinnen und Schüler und/oder Blended-Learning-Situationen gerecht zu werden.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Beginnen Sie mit dem Einsatz von Blended-Learning-Ansätzen und pflegen Sie regelmäßige Kontakte zu einzelnen Schülerinnen und Schülern und Lerngruppen** (z. B. Videounterricht, Social-Media-Anwendungen, Lernressourcen).

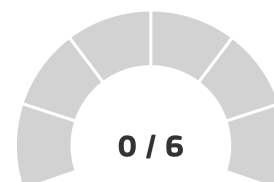
Bereich6 – Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden



Entdecker/in (A2)

6.1 Information und Datenkompetenz. Einbindung von Lernaktivitäten, die von den Lernenden verlangen, digitale Technologien zu nutzen, um Informationen und Daten in digitalen Umgebungen zu suchen, zu bewerten und zu verwalten

Ihre Reaktion: Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.



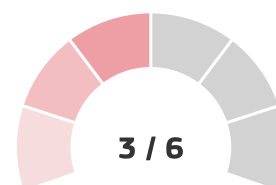
Der Einsatz digitaler Technologien in Ihrer beruflichen Praxis kann neue Möglichkeiten eröffnen und Ihre Arbeit verbessern. Ein erster Schritt zur Entwicklung Ihrer digitalen Kompetenz ist das Erlangen des diesbezüglichen Bewusstseins. Sie können Gespräche mit Ihren Kolleginnen und Kollegen oder anderen Personen führen, die sich mit dieser Kompetenz auskennen, und nach weiteren Informationen darüber suchen, was sie für Sie als Lehrkraft bedeutet.

6.2 Kommunikation und Kooperation. Durchführung von Lernaktivitäten, bei denen von den Lernenden gefordert wird, mithilfe digitaler Technologien zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten.

Ihre Reaktion: Ich **setze** verschiedene Lernaktivitäten ein, die von den Lernenden verlangen, je nach Lernbedürfnissen in digitalen Kontexten zu kommunizieren und zu kooperieren (z.B. Verwendung eines geeigneten Mediums für die digitale Kommunikation der Schülerinnen und Schüler, Verwendung von digitalen Tools, die die Zusammenarbeit der Lernenden am besten unterstützen, Verwaltung eines gemeinsamen Online-Raums, Bearbeitung gemeinsamer Online-Dokumente).

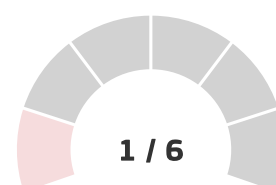
Jetzt, nachdem Ihre Schülerinnen und Schüler daran gewöhnt sind, gemeinsame Online-Räume zur Kommunikation und Kooperation zu nutzen, können Sie sie ermutigen, gemeinsam effektive Regeln für die Kommunikation und Kooperation zu entdecken und zu entwickeln.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Entwicklung von Lernkonzepten, die die Kommunikation und Kooperation von Lernenden unter Berücksichtigung von Verhaltens- und Kommunikationsnormen fördern.** Dazu kann es gehören, die Lernenden zu ermutigen, ihre Regeln der Kommunikation und Kooperation zu dokumentieren und sie in der Kommunikation und Kooperation untereinander zu bekräftigen und sogar ihre Regeln infrage stellen, indem sie Aufgaben oder Variationen integrieren, die andere Kooperationsstrategien oder Kommunikationsnormen erfordern.



6.3 Erstellung digitaler Inhalte. Einbeziehung von Lernaktivitäten, die von den Lernenden verlangen, dass sie sich durch die Erstellung digitaler Artefakte ausdrücken.

Ihre Reaktion: Ich **kenne** Lernaktivitäten, die Schülerinnen und Schüler dazu ermutigen, sich mit digitalen Mitteln auszudrücken (z.B. in Form von Texten, Fotos, Bildern, Präsentationen).

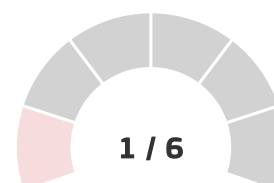


Das Bewusstsein dafür, dass Schülerinnen und Schüler digitale Technologien nutzen können, um sich auszudrücken, ist der erste Schritt zur Erkundung von Lernaktivitäten zu diesem Zweck. Auf diese Weise motivieren Sie Ihre Schülerinnen und Schüler für Ihr Fach, erhöhen ihre aktive Beteiligung am Lernprozess und fördern auch ihre Fähigkeiten zur Erstellung digitaler Inhalte.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Beginnen Sie mit Lernaktivitäten, die die Schüler dazu ermutigen, digitale Inhalte zu erstellen und zu verändern.** Dazu könnte eine Lerneinheit gehören, in der die Schülerinnen und Schüler Inhalte erstellen, z.B. ein Interview führen und es filmen, Fotos von Beispielen für die Lerneinheit machen, einen Text schreiben und ihn online stellen oder ein digitales Artefakt mit einer von Ihnen verwendeten Software gestalten.

6.4 Sicherheit und Wohlbefinden. Befähigung der Lernenden zur sicheren Nutzung digitaler Technologien bei gleichzeitiger Risikominderung, um das physische, psychische und soziale Wohlbefinden zu gewährleisten.

Ihre Reaktion: Ich **kenne** Lernaktivitäten, die die Schüler zur sicheren Nutzung digitaler Technologien ermutigen (z. B. Schutz der Privatsphäre, Lesen von Nutzungsbedingungen, Vermeidung von sozialer Ausgrenzung, Verhinderung von Gewalt in digitalen Umgebungen).

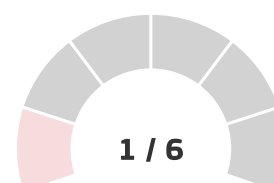


Wenn Sie sich der Tatsache bewusst sind, dass digitale Technologien die Sicherheit und das Wohlbefinden von Schülerinnen und Schülern positiv und negativ beeinflussen können, können Sie Lernaktivitäten entwickeln, die Schülerinnen und Schüler in die Lage versetzen, digitale Technologien sicher zu nutzen.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Probieren Sie Lernaktivitäten aus, die das Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler für die Vor- und Nachteile der Nutzung digitaler Technologien fördern.** Dazu könnte gehören, dass die Schülerinnen und Schüler aufgefordert werden, Online-Verhaltensweisen (eigene oder fremde) zu identifizieren, die sie glücklich oder traurig machen, oder bestehende Datenschutzbestimmungen zu besprechen, um sicherzustellen, dass sie sich ihrer bewusst sind.

6.5 Verantwortungsvolle Nutzung. Befähigung der Lernenden, digitale Technologien verantwortungsvoll und ethisch korrekt zu nutzen und ihre digitale Identität, ihren digitalen Fußabdruck und ihren digitalen Ruf zu handhaben

Ihre Reaktion: Ich **kenne** Lernaktivitäten, die die Schülerinnen und Schüler befähigen, die rechtlichen und ethischen Auswirkungen der Nutzung digitaler Technologien zu verstehen (z.B. Weitergabe von personenbezogenen Daten und sensiblen Informationen anderer, Umgang mit privaten Einstellungen in Online-Apps).

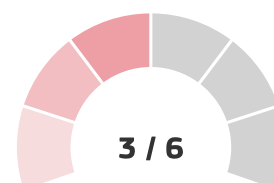


Selbst wenn Sie keine Lernaktivitäten vorsehen, die den Einsatz digitaler Technologien erfordern, ist es wichtig, dass Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in die Lage versetzen, diese verantwortungsvoll und ethisch korrekt zu nutzen. Versuchen Sie, Lernaktivitäten auszuprobieren, bei denen sie ihr Verständnis für rechtliche und ethische Auswirkungen bei der Nutzung digitaler Technologien entwickeln müssen.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Beginnen Sie mit Lernaktivitäten, die das Verständnis der Schüler für die rechtlichen und ethischen Auswirkungen der Nutzung digitaler Technologien fördern.** Dazu könnte die Planung von Aktivitäten gehören, bei denen sie die Spuren, die sie hinterlassen, wenn sie online sind (ihren digitalen Fußabdruck), verstehen müssen, lernen müssen, wie sie ihre digitale Identität schützen können und wie sie die Preisgabe personenbezogener Informationen vermeiden können.

6.6 Problemlösung. Einbindung von Lernaktivitäten, bei denen die Lernenden digitale Technologien nutzen, um Probleme zu verstehen und zu lösen.

Ihre Reaktion: Ich **setze** *verschiedene* Lernaktivitäten ein, die es den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, mithilfe digitaler Technologien Problemlösungsprozesse anzuwenden (z. B. *Informationen finden und ordnen, analysieren, Schlussfolgerung ziehen, Ergebnisse vorhersagen, Analogieschlüsse ziehen und Ideen formulieren*).



Die Durchführung verschiedener Lernaktivitäten, bei denen die Schülerinnen und Schüler Probleme lösen müssen, indem sie Problemlösungsprozesse unter Verwendung digitaler Technologien anwenden, ist eine Möglichkeit, die Schülerinnen und Schüler zu ermutigen, Herausforderungen zu bewältigen und in vielen Fällen eine Lösung zu entwerfen, die sie als innovativ erleben können. Der nächste Schritt wäre für Sie, solche Situationen aktiv auszulösen. Überlegen Sie, wie Sie eine Herausforderung in Ihren Fachunterricht einbauen können. Achten Sie auf Situationen, in denen Schülerinnen und Schüler äußern, dass es für sie unmöglich ist, etwas zu wissen oder auszuführen oder dass etwas zu schwierig zu erreichen ist – etwas Wünschenswertes, von dem sie glauben, dass es über ihre Fähigkeiten oder Möglichkeiten hinausgeht. Machen Sie daraus eine Herausforderung, die es zu bewältigen gilt – gemeinsam mit allen Schülerinnen und Schülern oder mit einer kleinen Gruppe von Lernenden oder mit einzelnen Lernenden. Bitten Sie sie, herauszufinden, wie dieses wünschenswerte Ziel erreicht werden könnte, und einen Plan zu entwerfen, wie es erreicht werden kann, wobei zu überlegen ist, wie die Technologie dabei helfen kann. Sie werden sehen, dass es viele Möglichkeiten gibt, digitale Problemlösungen in Ihren Unterricht zu integrieren, und Sie werden immer besser wissen, wo und für welche Gruppen [von Schülerinnen und Schülern] Sie diesen Ansatz anbieten können. Auf diese Weise können Sie sicherstellen, dass alle Schülerinnen und Schüler in Ihrem Unterricht die Möglichkeit haben, ihre digitalen Problemlösungskompetenzen zu entwickeln.

[Anregungen, um Ihrer Kompetenz auf die Sprünge zu helfen]: **Entwickeln Sie Lernkonzepte, die die Schülerinnen und Schüler dazu anregen, unterschiedliche, innovative und kreative technologische Lösungen zu finden.** Dazu könnte gehören, dass die Schülerinnen und Schüler neue Ideen und Lösungen entwickeln/erproben oder Simulationen oder Modellierungen durchführen).

Mehr zu den Kompetenzniveaus

Anfänger/in (A1) [bis zu 32/192 Punkte, bis zu 17 %]

Sie sind sich bewusst, wie digitale Technologien Ihre berufliche Praxis unterstützen und verbessern können. Das Feedback, das Sie aus dieser Selbstreflexion erhalten, hat eine Reihe von Maßnahmen aufgezeigt, die Sie ausprobieren können. Wählen Sie eine oder zwei aus, um Ihren weiteren Bildungsweg zu planen, der sich auf die sinnvolle Verbesserung Ihrer Lehrstrategien konzentriert. Auf diese Weise erreichen Sie die nächste Stufe der digitalen Kompetenz, die Stufe „Entdecker/in“.

Entdecker/in (A2) [33-64/192 Punkte, 18-33 %]

Sie haben begonnen, das Potenzial digitaler Technologien zu erforschen und sind daran interessiert, sie zur Verbesserung der pädagogischen und beruflichen Praxis einzusetzen. Sie haben den Einsatz digitaler Technologien in einigen Bereichen ausprobiert und werden von einer konsequenteren Nutzung profitieren. Sie können Ihre Kompetenzen erweitern, indem Sie digitale Technologien in verschiedenen Kontexten und für eine Reihe von Zwecken einsetzen und sie in viele Ihrer Praktiken integrieren. Damit erreichen Sie die nächste Stufe der digitalen Kompetenz, die Stufe „Integrator/in“.

Integrator/in (B1) [65-96/192 Punkte, 34-50 %]

Sie experimentieren mit digitalen Technologien in einer Vielzahl von Kontexten und für eine Reihe von Zwecken und integrieren sie in Ihre Praxis. Sie setzen sie kreativ ein, um verschiedene Aspekte Ihres beruflichen Engagements zu verbessern. Sie sind begierig darauf, Ihr Repertoire an Praktiken zu erweitern. Sie werden davon profitieren, indem Sie Ihr Wissen darüber erweitern, welche Tools in welchen Situationen am besten funktionieren und wie Sie digitale Technologien mit pädagogischen Strategien und Methoden verbinden. Versuchen Sie, sich etwas mehr Zeit zum Nachdenken und zur Anpassung zu geben, ergänzt durch kollaborative Ermutigung und Wissensaustausch, um die nächste Stufe zu erklimmen: „Experte/Expertin“.

Experte/Expertin (B2) [97-128/192 Punkte, 51-67 %]

Sie nutzen eine ganze Reihe von digitalen Technologien sicher, kreativ und kritisch, um Ihre beruflichen Aktivitäten zu verbessern. Sie wählen gezielt digitale Technologien für bestimmte Situationen aus und versuchen, die Vor- und Nachteile unterschiedlicher digitaler Technologien zu verstehen. Sie sind neugierig und offen für neue Ideen und wissen, dass es viele Dinge gibt, die Sie noch nicht ausprobiert haben. Sie nutzen das Experimentieren und Reflektieren, um Ihr Strategie-Repertoire neu zu gestalten, zu erweitern, zu strukturieren und zu festigen. Teilen Sie Ihr Fachwissen mit anderen Lehrkräften und entwickeln Sie Ihre digitalen Strategien kritisch weiter.

Leader (C1) [129-160/192 Punkte, 68-83 %]

Sie verfügen über einen kohärenten und umfassenden Ansatz für die Nutzung digitaler Technologien zur Verbesserung der pädagogischen und beruflichen Praktiken. Sie verfügen über ein breites Repertoire an digitalen Strategien, aus dem Sie die für die jeweilige Situation am besten geeignete auswählen können. Sie reflektieren Ihre Praktiken kontinuierlich und entwickeln sie weiter. Durch den Austausch mit Kolleginnen und Kollegen bleiben Sie über neue Entwicklungen und Ideen auf dem Laufenden und helfen anderen Lehrkräften, das Potenzial digitaler Technologien für die Verbesserung des Lehrens und Lernens zu nutzen. Wenn Sie bereit sind, ein wenig mehr zu experimentieren und die Schülerinnen und Schüler in die Erweiterung des Potenzials digitaler Technologien auf Schulebene und darüber hinaus einzubeziehen, können Sie als Pionier/in die höchste Stufe der Kompetenz erreichen.

Pionier/in (C2) [161-192/192 Punkte, 84-100 %]

Sie reflektieren kritisch über die Angemessenheit aktueller digitaler und pädagogischer Praktiken, in denen Sie eine führende Rolle spielen. Sie sind besorgt über die Einschränkungen oder Nachteile dieser Praktiken und von dem Wunsch beseelt, die Bildung weiter zu erneuern. Sie experimentieren mit hochinnovativen und komplexen digitalen Technologien und/oder entwickeln neuartige pädagogische Ansätze. Sie sind ein Vorreiter in Sachen Innovation an Ihrer Schule und ein Vorbild für andere Lehrkräfte. Sie weiten Ihre Praktiken über die Schulgemeinschaft hinaus aus und binden Interessengruppen in die weitere Entwicklung ein. Bleiben Sie offen für neue Ideen und halten Sie mit den ständigen technologischen und pädagogischen Fortschritten Schritt, um Ihre kreativen und innovativen Lösungen zu verbessern.