



DIGITALKONGRESS 20.20

Wissen und Lernen im digitalen Zeitalter

**EUROPÄISCHER  
REFERENZRAHMEN FÜR DIE  
DIGITALE KOMPETENZ  
LEHRENDER**

Sabine Rotberg  
10.10.2020

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

# AGENDA

- ERFAHRUNGEN MIT DIGITALEM UNTERRICHTEN
- EUROPÄISCHER RAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER (DIGCOMPEDU)
- SELBSTEINSCHÄTZUNGSISTRUMENTE
- ONLINE-FORTBILDUNG DES GOETHE-INSTITUTS „DIGITAL UNTERRICHTEN“



# ERFAHRUNGEN MIT DIGITALEM UNTERRICHTEN

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

# **DIGITALES UNTERRICHTEN IN DER KRISE**

- **WELCHE POSITIVEN ERFAHRUNGEN HABEN SIE GEMACHT?**

# **DIGITALES UNTERRICHTEN IN DER KRISE**

- **WELCHE POSITIVEN ERFAHRUNGEN HABEN SIE GEMACHT?**
- **WELCHEN SCHWIERIGKEITEN SIND SIE BEGEGNET?**



# **DIGITALES UNTERRICHTEN IN DER KRISE**

- **WELCHE POSITIVEN ERFAHRUNGEN HABEN SIE GEMACHT?**
- **WELCHEN SCHWIERIGKEITEN SIND SIE BEGEGNET?**
- **WELCHE DIGITALEN KOMPETENZEN BENÖTIGEN SIE ALS LEHRKRAFT?**



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

# EUROPÄISCHER RAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER



© European union 2017

## DigCompEdu

## GOETHE INSTITUT

Sprache. Kultur. Deutschland.





# EUROPÄISCHE REFERENZRAHMEN

2001	Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen
2013 2017	Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (DigComp)
2017	Europäischer Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender (DigCompEdu)

# REFERENZZRAHMEN FÜR DIGITALE KOMPETENZEN (DigComp)



# EUROPÄISCHE REFERENZRAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER (DigCompEdu)

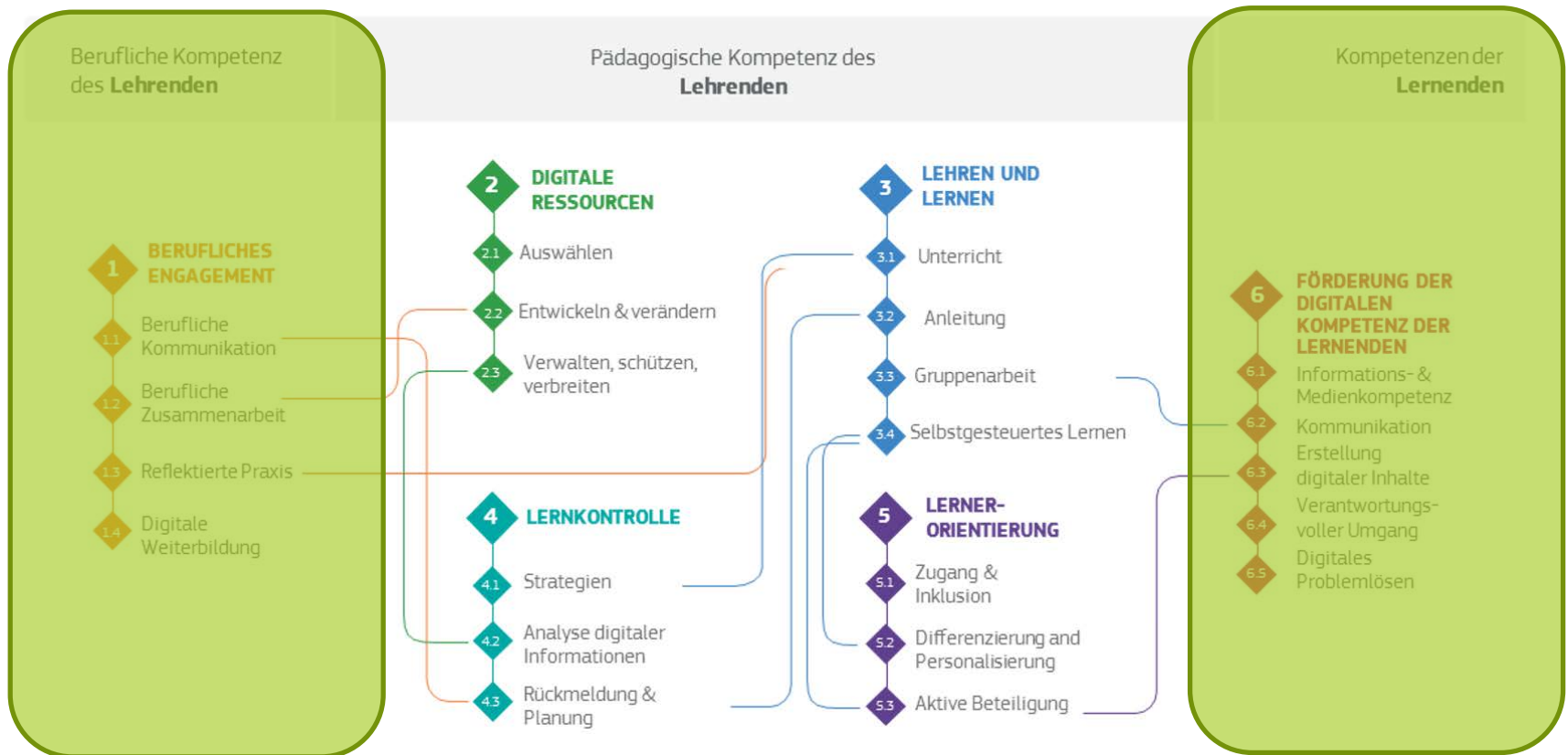


Abbildung 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

Joint  
Research  
Centre

# EUROPÄISCHE REFERENZRAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER (DigCompEdu)

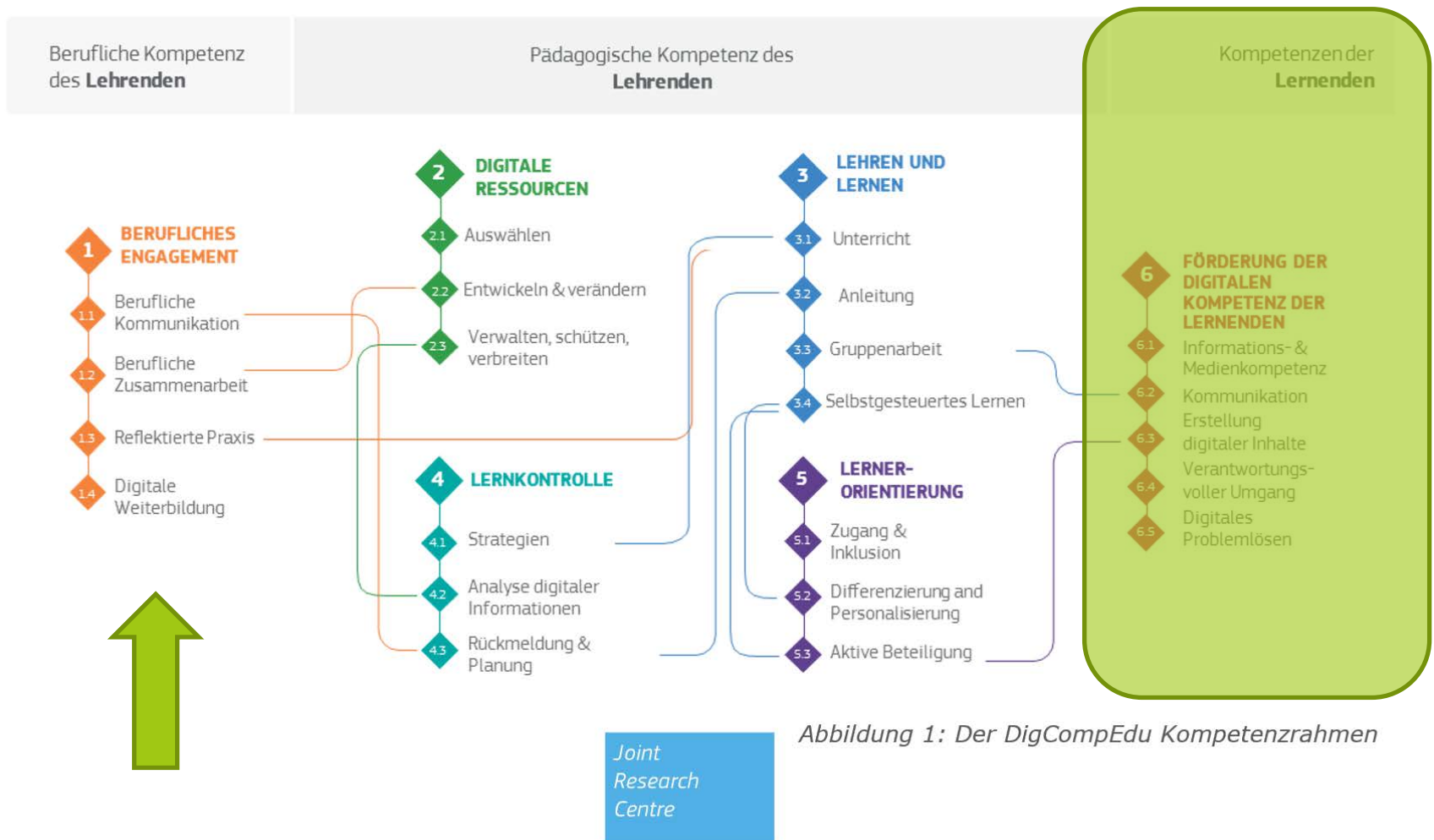
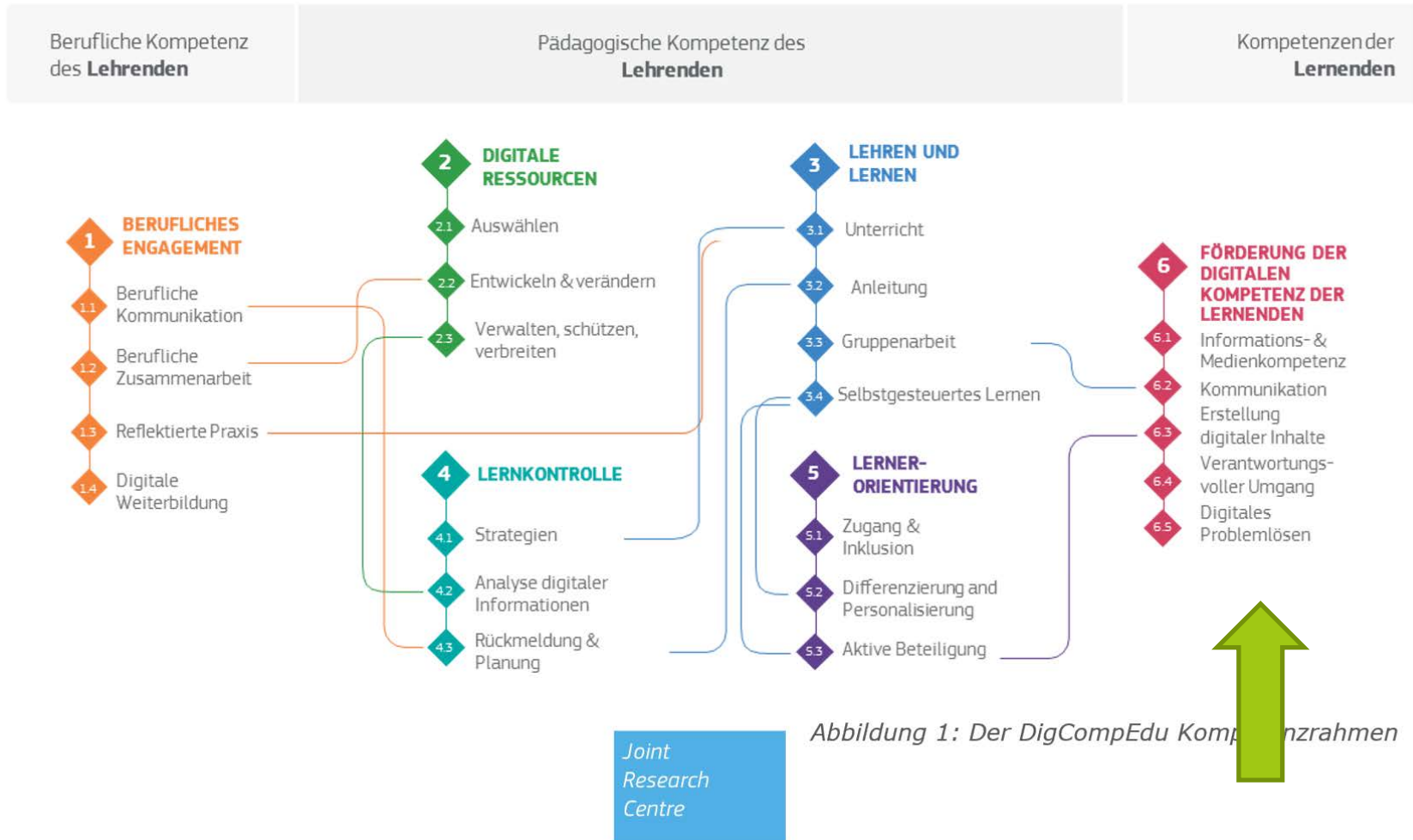


Abbildung 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

# EUROPÄISCHE REFERENZRAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER (DigCompEdu)



# DigCompEdu - KOMPETENZEN

## Die Kompetenzen im Überblick



Tabelle 1: DigCompEdu Kompetenzdeskriptoren

1. Berufliches Engagement	2. Digitale Ressourcen	3. Lehren und Lernen	4. Lernkontrolle	5. Lernerorientierung	6. Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden
<p><b>1.1 Berufliche Kommunikation</b> Digitale Medien nutzen, um die organisatorische Kommunikation mit Lernenden, Eltern und Dritten zu verbessern. Zur Entwicklung und Verbesserung organisatorischer Kommunikationsstrategien beitragen.</p> <p><b>1.2 Berufliche Zusammenarbeit</b> Digitale Medien nutzen, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Wissen und Erfahrungen zu austauschen und pädagogische Praktiken zu fördern.</p> <p><b>1.3 Reflektierte Praxis</b> Die eigene digitale pädagogische Praxis reflektieren, selbstkritisch beurteilen und aktiv entwickeln.</p> <p><b>1.4 Digitale Weiterbildung</b> Digitale Medien für die berufliche Weiterentwicklung nutzen.</p>	<p><b>2.1 Digitale Ressourcen auswählen</b> Geeignete digitale Lehr- und Lernressourcen identifizieren, auswerten und auswählen. Spezifische Lernziele, Kontext, pädagogischen Ansatz und Lerngruppe bei der Auswahl digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p> <p><b>2.2 Digitale Ressourcen erstellen und modifizieren</b> Bestehende Lehrmaterialien und -medien zu modifizieren und weiter zu entwickeln, insoweit dies rechtlich möglich ist. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Das spezifische Lernziele, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Lerngruppe beim Entwurf digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p> <p><b>2.3 Digitale Ressourcen verwalten, schützen und verbreiten</b> 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 verstehen.</p>	<p><b>3.1 Unterricht</b> Den Einsatz von digitalen Geräten und Materialien im Unterricht zu planen und gestalten, und so die Effektivität von Lehrinterventionen zu verbessern. Digitale Unterrichtsmethoden angemessen einbetten, organisieren und gestalten. Neue Formate und pädagogische Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren.</p> <p><b>3.2 Anleitung</b> Digitale Medien nutzen, um die Interaktion mit den Lernenden auf individueller Ebene und als Gruppe, innerhalb und außerhalb des Unterrichts, zu verbessern. Digitale Technologien nutzen, um rechtzeitig und gezielte Beratung und Unterstützung anbieten zu können. Neue Formen und Formate der Hilfestellung und Anleitung entwickeln und experimentell einsetzen.</p> <p><b>3.3 Gruppenarbeit</b> Digitale Technologien nutzen, um kollaborative Lernstrategien zu fördern und zu verbessern. Lernende befähigen, digitale Medien im Rahmen von Gruppen- und Teamarbeit zu nutzen, um die Kommunikation innerhalb der Lerngruppe, die Zusammenarbeit und die gemeinsame Wissensgenerierung zu verbessern.</p> <p><b>3.4 Selbstgesteuertes Lernen</b> Digitale Technologien nutzen, um selbstgesteuerte Lernprozesse zu unterstützen, d.h. den Lernenden zu ermöglichen, ihr eigenes Lernen zu planen, zu überprüfen und zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Ergebnisse zu kommunizieren und kreative Lösungen zu erarbeiten.</p>	<p><b>4.1 Strategien der Lernkontrolle</b> Digitale Medien für die Lernkontrolle und Leistungsbeurteilung verwenden. Digitale Medien nutzen, um die Vielfalt und die Angemessenheit von Beurteilungsformaten und -ansätzen verbessern.</p> <p><b>4.2 Analysieren digitaler Information</b> Digitale Informationen zu Lernerverhalten, Leistung und Fortschritt erheben, auswählen, kritisch analysieren und interpretieren, um Rückschlüsse für den Unterricht zu ziehen.</p> <p><b>4.3 Rückmeldung und Planung</b> Digitale Medien nutzen, um den Lernenden gezielt und zeitnah Feedback zu geben. Auf Basis der zur Verfügung stehenden digitalen Informationen, Unterrichtsstrategien anpassen und Lernende gezielt unterstützen. Lernenden und Eltern ermöglichen, digitale Informationen zu verstehen und sie für die Entscheidungsfindung zu nutzen.</p>	<p><b>5.1 Zugang und Inklusion</b> Gewährleisten, dass alle Lernenden, auch solche mit besonderen Bedürfnissen, Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien und Lernaktivitäten haben. Die (digitalen) Erwartungen, Fähigkeiten, Vorkenntnisse und Missverständnisse der Lernenden berücksichtigen, sowie kontextbezogene, physische oder kognitive Einschränkungen für der Mediennutzung bedenken.</p> <p><b>5.2 Differenzierung und Personalisierung</b> Digitale Medien nutzen, um unterschiedlichen Lernbedürfnissen Rechnung zu tragen, indem den Lernenden ermöglicht wird, in ihrem jeweils eigenen Lerntempo ihr individuelles Lernziel zu erreichen und individuell unterschiedliche Lernwege zu beschreiten.</p> <p><b>5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden</b> Digitale Medien nutzen, um das aktive und kreative Engagement der Lernenden mit einem Thema zu fördern. Digitale Medien im Rahmen pädagogischer Strategien einsetzen, die transversale Fähigkeiten, tiefgründiges Denken und kreativen Ausdruck fördern. Den Unterricht öffnen, um neue, reale Lernkontexte zu schaffen die die Lernenden in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen, oder auf andere Weise die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit komplexen lebensweltlichen Sachverhalten erhöhen.</p>	<p><b>6.1 Informations- und Medienkompetenz</b> Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, digitale Medien zu nutzen, um Informationsbedürfnisse zu artikulieren, Informationen und Ressourcen zu finden, zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren, und die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und ihrer Quellen zu vergleichen und kritisch zu bewerten.</p> <p><b>6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit</b> Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien für Kommunikation, Kooperation und politischen Mitbestimmung zu nutzen.</p> <p><b>6.3 Erstellung digitaler Inhalte</b> Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, sich durch digitale Medien auszudrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu verändern und zu erstellen. Lernenden zu vermitteln, wie Urheberrecht und Lizenzen für digitale Inhalte gelten und wie man diese verwendet.</p> <p><b>6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien</b> Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychische und soziale Wohlergehen der Lernenden bei der Nutzung digitaler Technologien zu gewährleisten. Den Lernenden ermöglichen, Risiken zu bewältigen und digitale Technologien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen.</p> <p><b>6.5 Digitales Problemlösen</b> Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, technische Probleme zu identifizieren und zu lösen oder technisches Wissen kreativ auf neue Situationen zu übertragen.</p>

# DigCompEdu - KOMPETENZNIVEAUS

**Newcomer (A1)** hatten bisher nur sehr wenig Kontakt mit digitalen Medien und brauchen Hilfe, um ein Repertoire an digitalen Strategien aufzubauen.

**Entdecker (A2)** haben digitale Medien für sich entdeckt und angefangen diese in ihrem beruflichen Umfeld einzusetzen, ohne jedoch einen umfassenden oder konsistenten Ansatz zu verfolgen.

**Entwickler (B1)** setzen digitale Medien in verschiedenen Kontexten und zu unterschiedlichen Zwecken ein. Sie entwickeln ihre digitalen Strategien stetig weiter, um besser auf unterschiedliche Situationen eingehen zu können.

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

**Profis (C1)** setzen auf ein breites Repertoire an flexiblen, umfassenden und effektiven digitalen Strategien. Sie sind eine Quelle der Inspiration für andere.

**Pioniere (C2)** stellen – als Experten auf dem Gebiet – die Angemessenheit üblicher digitaler und pädagogischer Praktiken in Frage. Sie entwickeln neue, innovative digitale pädagogische Strategien und sind ein Vorbild, vor allem für jüngere Lehrer.



# SELBSTEINSCHÄTZUNGS- INSTRUMENTE

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.





# SELBSTEINSCHÄTZUNGSTRUMENT DigCompEdu QUICK CHECK

3 Versionen: Lehrende an Schulen, Hochschulen und in der Erwachsenenbildung

- 22 Items mit je 5 Antwortmöglichkeiten
- Detailliertes Feedback
  - Feedback zu jeder gewählten Antwortoption
  - Ermittlung einer Gesamtpunktzahl, die den sechs Kompetenzstufen zugeordnet ist

Link:

<https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-S-DE>

# SELBSTEINSCHÄTZUNGSTRUMENT SELFIE



Deutsch 

Suche

European Commission > Education & Training > Schools go digital >

## SELFIE

SELFIE

Funktionsweise von SELFIE

ÜBER SELFIE

ERFAHRUNGSBERICHTE

Neigkeiten

KONTAKT

## SELFIE

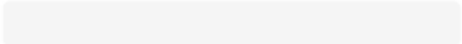

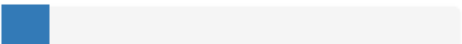
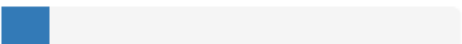
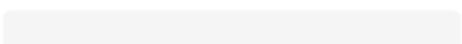
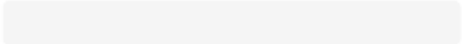
Unterstützung der Schulen beim Lernen im digitalen Zeitalter

Anmelden / Registrieren >



# SELBSTEINSCHÄTZUNGSI NSTRUMENT SELFIE

Ich bringe den Teilnehmenden bei, wie man die Zuverlässigkeit von Informationen einschätzen und Fehlinformationen erkennen kann

		Answers	Ratio
Dies ist in meinem Fachgebiet oder Arbeitsumfeld nicht möglich		0	0 %
Ich erinnere sie gelegentlich daran, dass nicht alle Online-Informationen zuverlässig sind		8	80 %
Ich erkläre, wie man zuverlässige und unzuverlässige Quellen erkennt		1	10 %
Ich diskutiere mit den Teilnehmenden, wie man die Zuverlässigkeit von Informationen überprüft		1	10 %
Wir diskutieren und behandeln umfassend, wie Informationen generiert und verzerrt werden können		0	0 %
No Answer		0	0 %

# SELBSTEINSCHÄTZUNGSI INSTRUMENTE

## ABFRAGE

1. Ich möchte meine eigenen Kompetenzen mit dem Quick Check testen.
2. Ich möchte die Kompetenzen meiner Schule / meiner Institution mit dem Selfie testen.
3. Diese Instrumente sind für mich nicht interessant.



# ONLINE-FORTBILDUNG DES GOETHE-INSTITUTS „DIGITAL UNTERRICHTEN“

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

Online-Fortbildung

# DIGITAL UNTERRICHTEN AN SCHULEN

Wir machen Sie fit für den digitalen Unterricht an deutschsprachigen Schulen: Sie lernen den **didaktisch sinnvollen** und **effektiven Einsatz** von Lernplattformen, Konferenz-Software sowie interaktiven Tools.

UNTERRICHT IM VIRTUELLEN KLASSENZIMMER.

UNTERRICHT AUF LERNPLATTFORMEN.

FÜR LEHRKRÄFTE ALLER FÄCHER.



Link: [www.goethe.de/digitalunterrichten](http://www.goethe.de/digitalunterrichten)

Version 1  
für Lehrkräfte aller Fächer im  
deutschsprachigen Raum

Version 2  
für DaF-Lehrkräfte weltweit



# FORTBILDUNG „DIGITAL UNTERRICHTEN“

» Modul 1: Mit Konferenztools unterrichten

---

» Modul 2: Mit Lernplattformen unterrichten

---

» Modul 3: Mit Tools und Apps unterrichten

---

» Modul 4: Präsenz- und Online-Unterricht kombinieren

---

- Kurslaufzeit: 3 Wochen / Modul
- Arbeitsaufwand: ca. 15 Stunden
- Kosten: 295 Euro / Modul



**VI ELEN DANK FÜR IHRE  
AUFM ERK SAMKEIT!**

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.