



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)**
- **SELBSTEINSCHÄTZUNGSMETHODEN**
- **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?

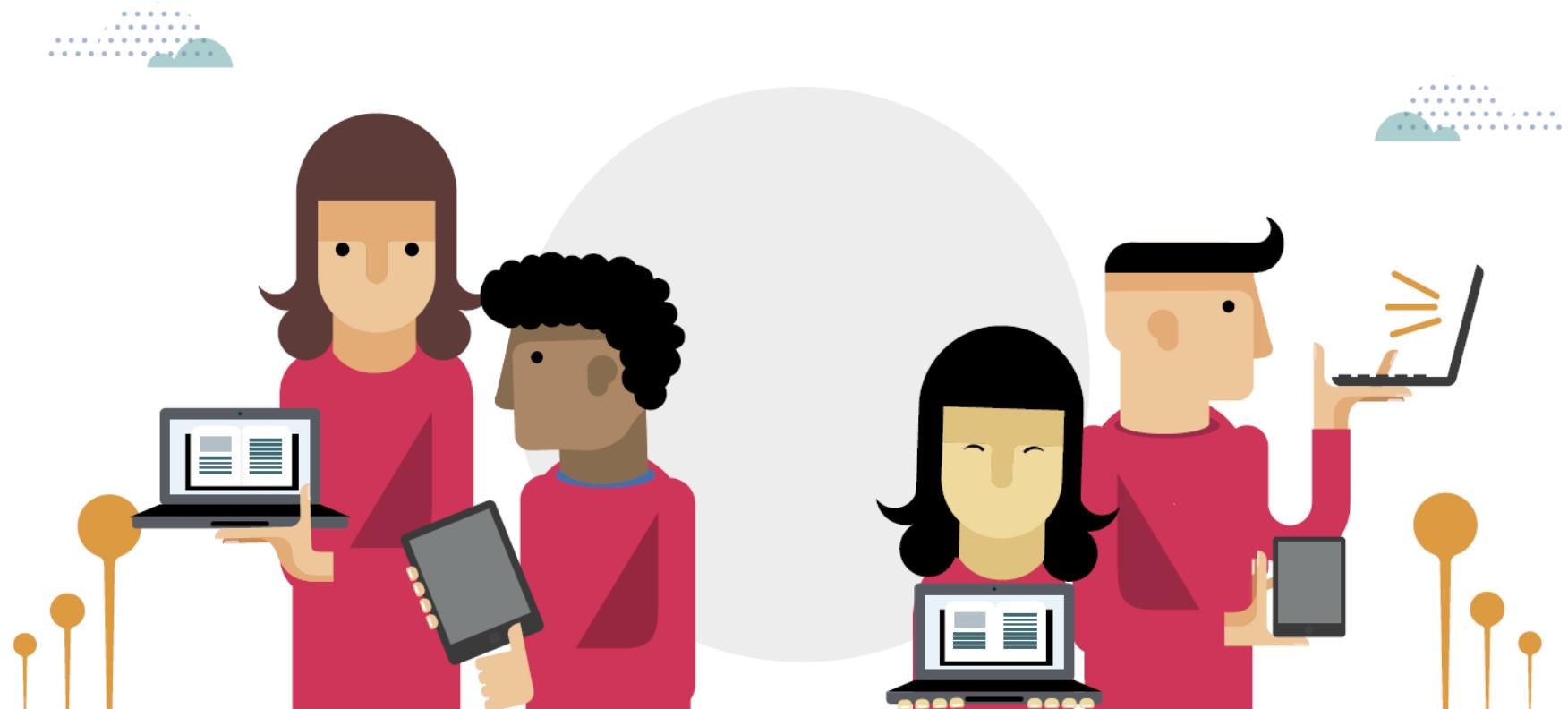
DIGITALES UNTERRICHTEN IN DER KRISE

- **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)

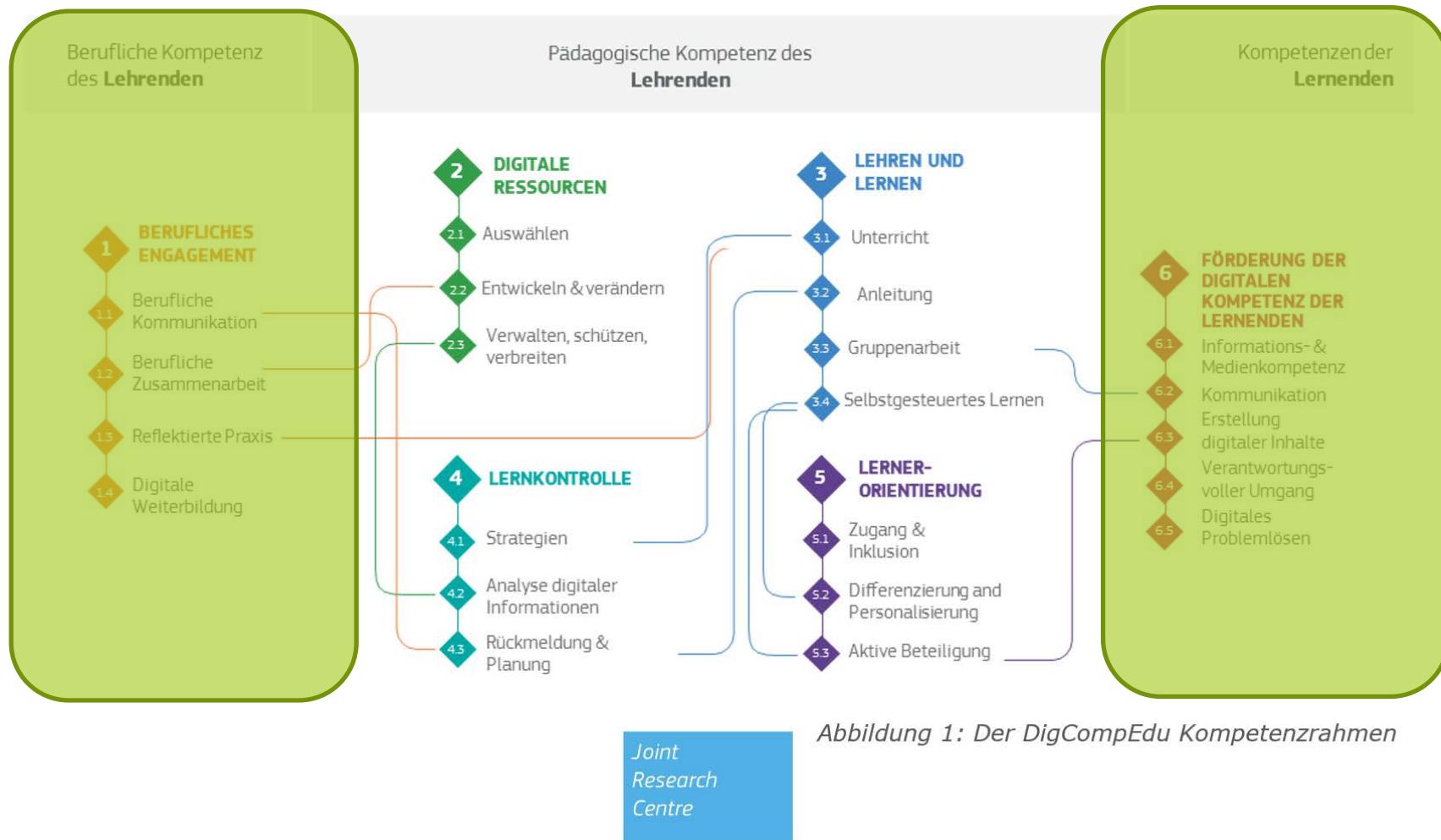
2017

Europäischer Rahmen für die
digitale Kompetenz Lehrender
(DigCompEdu)

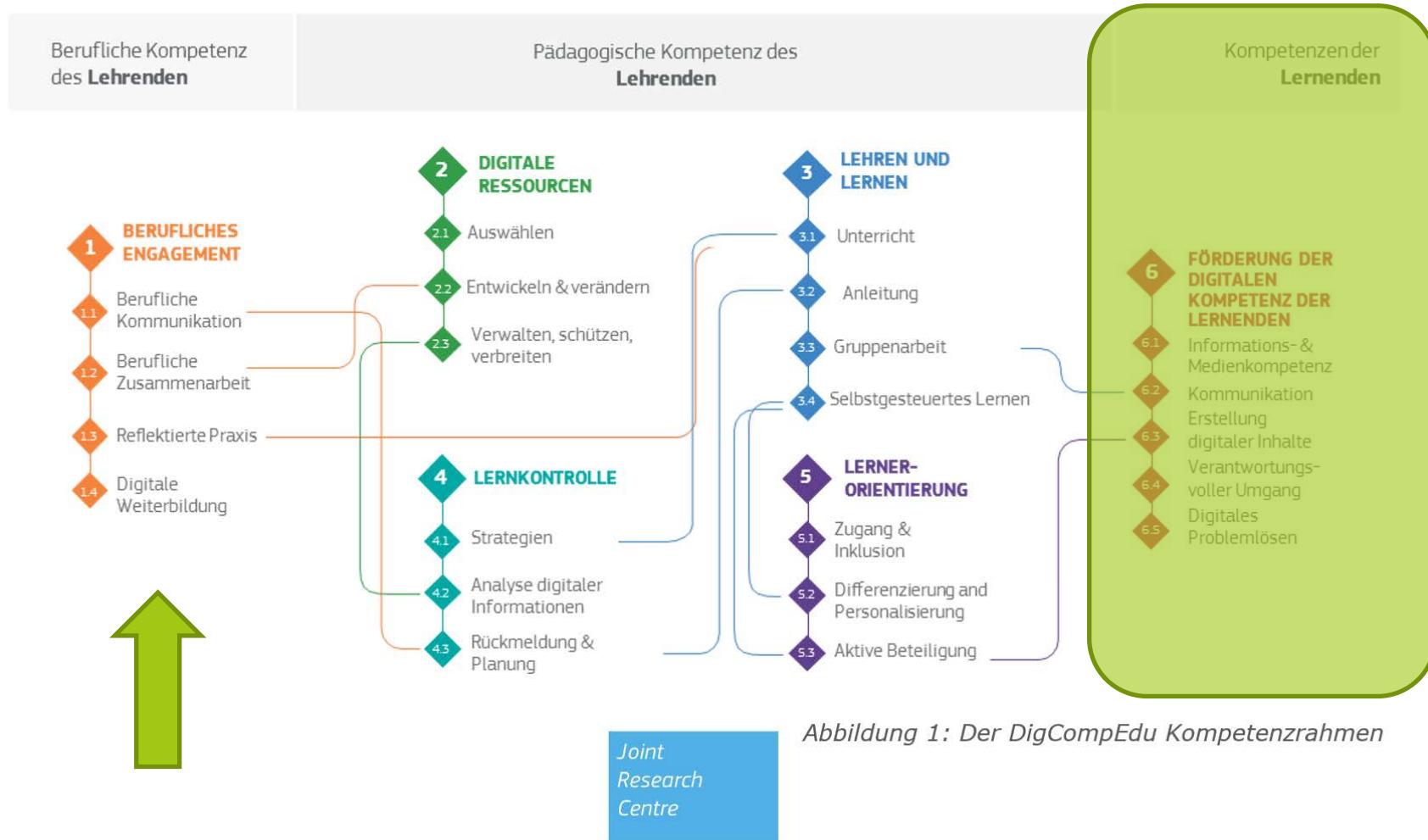
REFERENZRAHMEN FÜR DIGITALE KOMPETENZEN (DigComp)



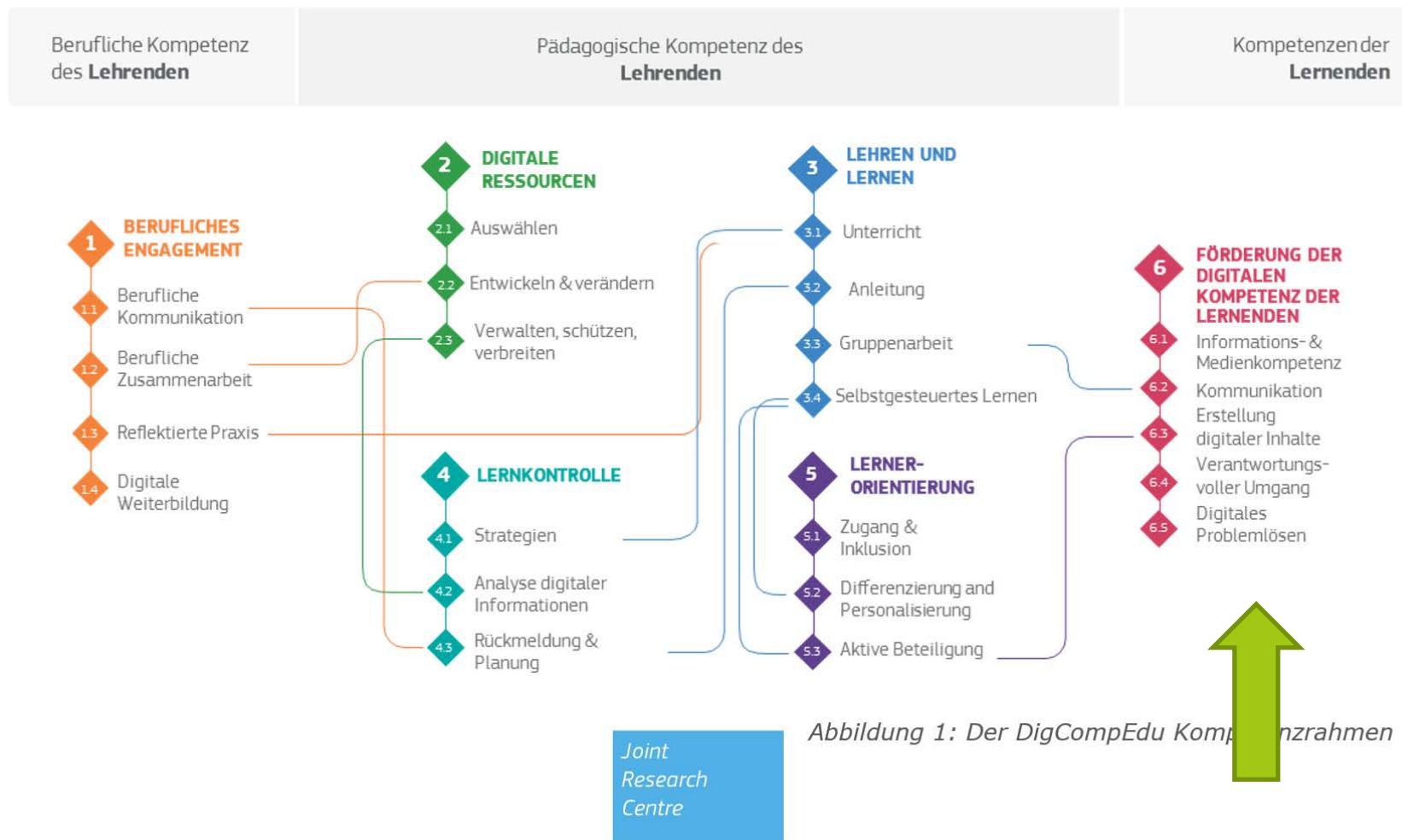
EUROPÄISCHE REFERENZRAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER (DigCompEdu)



EUROPÄISCHE REFERENZRAHMEN FÜR DIE DIGITALE KOMPETENZ LEHRENDER (DigCompEdu)



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
1.1 Berufliche Kommunikation Digitale Medien nutzen, um die organisatorische Kommunikation mit Lernenden, Eltern und Dritten zu verbessern. Zur Entwicklung und Verbesserung organisatorischer Kommunikationsstrategien beitragen.	2.1 Digitale Ressourcen auswählen Eigene digitale Lehr- und Lernressourcen identifizieren, auswerten und auswählen. Spezifische Lernziel, Kontext, pädagogischen Ansatz und Lerngruppe bei der Auswahl digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.	3.1 Unterricht 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.	4.1 Strategien der Lernkontrolle Digitale Medien für die Lernkontrolle und Leistungsbeurteilung verwenden. Digitale Medien nutzen, um die Vielfalt und die Angemessenheit von Beurteilungsformaten und -ansätzen verbessern.	5.1 Zugang und Inklusion Gewährleisten, dass alle Lernenden, auch solche mit besonderen Bedürfnissen, Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien und Lernaktivitäten haben. Die (digitalen) Erwartungen, Fähigkeiten, Vorkenntnisse und Misverständnisse der Lernenden berücksichtigen, sowie kontextbezogene, physische oder kognitive Einschränkungen für der Mediennutzung bedenken.	6.1 Informations- und Medienkompetenz 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.
1.2 Berufliche Zusammenarbeit Digitale Medien nutzen, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Wissen und Erfahrungen zu auszutauschen und pädagogische Praktiken zu fördern.	2.2 Digitale Ressourcen erstellen und modifizieren Bestehende Lehrmaterialien und -medien zu modifizieren und weiter zu entwickeln, insoweit dies rechtlich möglich ist. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Das spezifische Lernziels, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Lerngruppe beim Entwurf digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.	3.2 Anleitung 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 gezielt Beratung und Unterstützung anbieten zu können. Neue Formen und Formate der Hilfestellung und Anleitung entwickeln und experimentell einsetzen.	4.2 Analysieren digitaler Information Digitale Informationen zu Lernerhalten, Leistung und Fortschritt erheben, auswählen, kritisch analysieren und interpretieren, um Rückschlüsse für den Unterricht zu ziehen.	5.2 Differenzierung und Personalisierung 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 beschreiben.	6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit 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.
1.3 Reflektierte Praxis Die eigene digitale pädagogische Praxis reflektieren, selbstkritisch beurteilen und aktiv entwickeln.	2.3 Digitale Ressourcen verwalten, schützen und verbreiten 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.	3.3 Gruppenarbeit 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.	4.3 Rückmeldung und Planung 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.	5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden 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 Lernkontakte zu schaffen die Lernenden in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbezogen, oder auf andere Weise die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit komplexen lebensweltlichen Sachverhalten erhöhen.	6.3 Erstellung digitaler Inhalte 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 Lizizen für digitale Inhalte gelten und wie man diese verwendet.
1.4 Digitale Weiterbildung Digitale Medien für die berufliche Weiterentwicklung nutzen.	3.4 Selbstgesteuertes Lernen 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.				6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien 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.
					6.5 Digitales Problemlösen 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.

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.



SELBSTEINSCHÄTZUNG- INSTRUMENTE

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



SELBSTEINSCHÄTZUNGSMATERIAL

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>

SELBSTEINSCHÄTZUNGSMATERIAL SELFIE

Europäische Kommission

Deutsch DE

Suche

European Commission > Education & Training > Schools go digital >

SELFIE

SELFIE Funktionsweise von SELFIE ÜBER SELFIE ERFAHRUNGSBERICHTE Neuigkeiten KONTAKT

SELFIE

Unterstützung der Schulen beim Lernen im digitalen Zeitalter

Anmelden / Registrieren >



Link: https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital_de

SELBSTEINSCHÄTZUNGSMATERIAL 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	<div style="width: 0%; background-color: #cccccc; height: 10px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px;"></div>	0	0 %
Ich erinnere sie gelegentlich daran, dass nicht alle Online-Informationen zuverlässig sind	<div style="width: 80%; background-color: #0070C0; height: 10px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px;"></div>	8	80 %
Ich erkläre, wie man zuverlässige und unzuverlässige Quellen erkennt	<div style="width: 10%; background-color: #0070C0; height: 10px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px;"></div>	1	10 %
Ich diskutiere mit den Teilnehmenden, wie man die Zuverlässigkeit von Informationen überprüft	<div style="width: 10%; background-color: #0070C0; height: 10px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px;"></div>	1	10 %
Wir diskutieren und behandeln umfassend, wie Informationen generiert und verzerrt werden können	<div style="width: 0%; background-color: #cccccc; height: 10px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px;"></div>	0	0 %
No Answer	<div style="width: 0%; background-color: #cccccc; height: 10px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px;"></div>	0	0 %

SELBSTEINSCHÄTZUNGSMETHODEN

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

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



**VIELEN DANK FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT!**

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.