

### Kompetenzbereiche und deren Teilkompetenzen

## 1 Berufsbezogenes Handeln

## 2 Digitale Ressourcen

## 3 Lehren und Lernen

## 4 Lerndiagnose und Feedback

## 5 Lernendenorientierung

## 6 Medienkompetenz der Lernenden

### 1.1 Berufliche Kommunikation

Digitale Medien zur Kommunikation mit Lernenden, Erziehungsberechtigten und Dritten nutzen.

Zur Entwicklung und Verbesserung von organisatorischen Kommunikationsstrategien beitragen.

### 1.2 Kollegiale Zusammenarbeit

Digitale Medien nutzen, um mit anderen zusammenzuarbeiten, Erfahrungen und Materialien auszutauschen und gemeinsam Unterrichtskonzepte zu entwickeln.

### 1.3 Reflektiertes Handeln

Das pädagogische Handeln hinsichtlich des didaktisch sinnvollen Einsatzes digitaler Medien und Werkzeuge individuell und als Gruppe reflektieren, selbstkritisch beurteilen und aktiv weiterentwickeln.

### 1.4 Kontinuierliche Weiterentwicklung

Digitale Medien und Werkzeuge für die berufliche Entwicklung nutzen.

### 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen

Geeignete digitale Lehr- und Lernressourcen identifizieren, auswerten und auswählen.

Intendierten Kompetenzerwerb, Kontext, didaktischen Ansatz und Lerngruppe bei der Auswahl und Planung berücksichtigen.

### 2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen

Vorhandene digitale Lehr- und Lernressourcen unter Berücksichtigung der jeweiligen Lizenzen modifizieren und weiterentwickeln.

### 2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen

Digitale Inhalte organisieren und Lernenden, Erziehungsberechtigten und anderen Lehrenden zur Verfügung stellen.

Personenbezogene Daten effektiv schützen. Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen kennen, respektieren und korrekt anwenden.

Materialien mit freien Lizenzen (insbesondere Open Educational Resources (OER)) einsetzen sowie zur Weiterverwendung richtig kennzeichnen.

### 3.1 Lehren

Digitale Medien und Werkzeuge gezielt im Unterricht einsetzen, um Lernprozesse zu unterstützen.

Neue Formate und Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren.

### 3.2 Lernbegleitung

Digitale Medien nutzen, um die Interaktion mit den Lernenden auf individueller Ebene und als Gruppe, innerhalb und außerhalb der Unterrichtszeit, zu verbessern.

Zeitgemäße Formen der Hilfestellung und Anleitung einsetzen und weiterentwickeln sowie zeitnah und gezielt Beratung und Unterstützung anbieten.

### 3.3 Kollaboratives Lernen

Digitale Medien nutzen, um kollaborative Lernstrategien zu fördern und zu verbessern.

Lernende dazu befähigen, digitale Medien gemeinsam mit anderen zu nutzen, um durch Kommunikation und Kooperation neues Wissen zu erarbeiten und mit vorhandenem Wissen zu vernetzen.

### 3.4 Selbstgesteuertes Lernen

Digitale Technologien nutzen, um selbstgesteuerte Lernprozesse zu unterstützen, d. h. den Lernenden zu ermöglichen, ihr eigenes Lernen zu planen, zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Ergebnisse zu kommunizieren und kreative Lösungen zu erarbeiten.

### 4.1 Lernstandserhebung

Digitale Medien für die Lernstandserhebung verwenden.

Digitale Medien nutzen, um die Vielfalt und die Angemessenheit von Beurteilungsformaten und -ansätzen zu erhöhen.

### 4.2 Analyse der Lernevidenz

Daten zu Lernverhalten, Leistung und Fortschritt digital erheben, analysieren und interpretieren, um auf das Lernen und Lehren bezogene Informationen zu gewinnen.

### 4.3 Feedback und Planung

Digitale Medien nutzen, um den Lernenden gezielt und zeitnah individuelles Feedback zu geben, auch in Form eines Peer-Feedbacks.

Auf Basis der zur Verfügung stehenden Informationen, Unterrichtsstrategien anpassen und Lernende gezielt unterstützen.

### 5.1 Barrierefreiheit und digitale Teilhabe

Gewährleisten, dass alle Lernenden gemäß ihrer jeweiligen Lernvoraussetzungen die eingesetzten digitalen Medien und Lernaktivitäten vollumfänglich nutzen können.

Anwendungskompetenzen und Fähigkeiten der Lernenden, technische Rahmenbedingungen sowie physische und kognitive Einschränkungen bei der Mediennutzung berücksichtigen.

Digitale Medien individuell unterstützend einsetzen.

### 5.2 Differenzierung

Lernenden ermöglichen, ihre individuellen Lernziele sowie das im jeweiligen Bildungsgang erforderliche Leistungsniveau in ihrem jeweils eigenen Lerntempo zu erreichen und individuelle Lernwege zu beschreiten.

### 5.3 Schüleraktivierung

Digitale Medien und Werkzeuge nutzen, um die Lernenden zu aktivieren und die kreative Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand zu fördern.

Digitale Medien und Werkzeuge methodisch einbinden, um die Lernenden zu vertiefter Auseinandersetzung, Transfer und kreativer Problemlösung anzuregen.

Authentische digitale und lebensweltbezogene Materialien einsetzen und Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens anwenden.

Entwicklung von problemorientierten, praxisnahen Lernszenarien, um die Selbsttätigkeit der Lernenden und die vertiefte Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand zu erhöhen.

### 6.1 Basiskompetenzen

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, in denen Lernende bei der Auseinandersetzung mit Medienangeboten die zugrundeliegenden Informatiksysteme identifizieren, dadurch Zusammenhänge erkennen und Probleme lösen.

### 6.2 Suchen und Verarbeiten

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, in denen Lernende digitale Medien und Werkzeuge nutzen, um Informationen zu finden, zu organisieren und zu verarbeiten sowie dabei die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und deren Quellen kritisch zu bewerten.

### 6.3 Kommunizieren und Kooperieren

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, in denen Lernende effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien und Werkzeuge für die Kommunikation, Kooperation, Kollaboration und Partizipation nutzen.

### 6.4 Produzieren und Präsentieren

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, die Lernende bei der zielgerichteten Gestaltung, Umsetzung und Präsentation digitaler Inhalte und Medienprodukte unter Berücksichtigung rechtlicher Aspekte nutzen.

### 6.5 Analysieren und Reflektieren

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, bei denen sich Lernende kritisch mit Medienangeboten sowie mit Potenzialen und Risiken der Digitalisierung auseinandersetzen und zu einer reflektierten, eigen- und sozialverantwortlichen Mediennutzung befähigen.

### Definitionen der Kompetenzstufen

(Angehende) Lehrkräfte, die bisher nur **sehr wenig Kontakt mit digitalen Medien und Werkzeugen in Schul- und Unterrichtskontexten** hatten und daher Unterstützung benötigen, um ein Repertoire an pädagogischen und didaktischen Methoden und Strategien aufzubauen

(Angehende) Lehrkräfte, **die digitale Medien und Werkzeuge für Schul- und Unterrichtskontexte für sich entdeckt und angefangen haben**, diese in Lehr-/Lernkontexte einzusetzen, ohne jedoch einen umfassenden oder konsistenten Ansatz zu verfolgen.

Lehrkräfte, die digitale Medien und Werkzeuge in verschiedenen Schul- und Unterrichtskontexten und zu unterschiedlichen Zwecken einsetzen. **Sie entwickeln ihre pädagogischen und didaktischen Methoden beim digital gestützten Unterricht stetig weiter**, um die Potenziale digitaler Möglichkeiten zu nutzen.

Lehrkräfte, die eine Vielfalt **digitaler Medien und Werkzeuge kompetent, kreativ und kritisch einsetzen** und über ein breites Methodenrepertoire verfügen. Sie entwickeln ihren Unterricht kontinuierlich weiter, um die Potenziale digitaler Möglichkeiten systematisch zu nutzen.

Lehrkräfte, die ein **breites Repertoire an flexiblen, umfassenden und effektiven pädagogischen und didaktischen Methoden** haben. Sie beraten und unterstützen andere Lehrkräfte systematisch und geben ihr Wissen im Kollegenkreis weiter.

Lehrkräfte, die als **Experten in einem Bereich neue und innovative digital gestützte Formate und Ansätze entwickeln und multiplizieren**. Sie berücksichtigen dabei auch aktuelle (technische) Entwicklungen und bieten anderen Lehrkräften Orientierung bei der Weiterentwicklung ihrer beruflichen Professionalität.