

DigCompEdu Bavaria – Digitale und medienbezogene Lehrkompetenzen

Medienkompetenz ist eine Schlüsselkompetenz des 21. Jahrhunderts. Deren Förderung und die Ausschöpfung des Potenzials digitaler Medien und Werkzeuge für das Lehren und Lernen zählen daher zum Aufgabenspektrum aller Lehrkräfte. Ihre Professionalisierung in diesem Bereich ist somit als permanenter Prozess anzusehen.

Der **DigCompEdu Bavaria** beschreibt und systematisiert diejenigen digitalen und medienbezogenen Kompetenzen, über die Lehrkräfte bei der Umsetzung ihres Bildungs- und Erziehungsauftrags in einer Kultur der Digitalität verfügen sollen. Er basiert auf dem „Europäischen Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden“ (*DigCompEdu*), der mit Blick auf die bayerischen Gegebenheiten weiterentwickelt wurde. Der **DigCompEdu Bavaria** dient somit der Orientierung für Lehrende und Lernende in der Aus- und Fortbildung von bayerischen Lehrkräften. Er stellt einen allgemeinen Bezugsrahmen dar, auf dessen Grundlage

- eigene digitale und medienbezogene Lehrkompetenzen systematisch reflektiert, erworben und vertieft und
- digital gestütztes Unterrichten und schulisches (Zusammen-)Arbeiten zeitgemäß weiterentwickelt werden können.
- Ferner schafft er Orientierung für Schulleitungen sowie die lokale, regionale und zentrale Bildungsadministration.
- Als Kompetenzrahmen für alle Phasen der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften bietet er die Chance der systematischen Abstimmung zwischen diesen Phasen (definierte Schnittstellen).

Der Kompetenzrahmen ist in **sechs fachunabhängige Kompetenzbereiche** gegliedert:

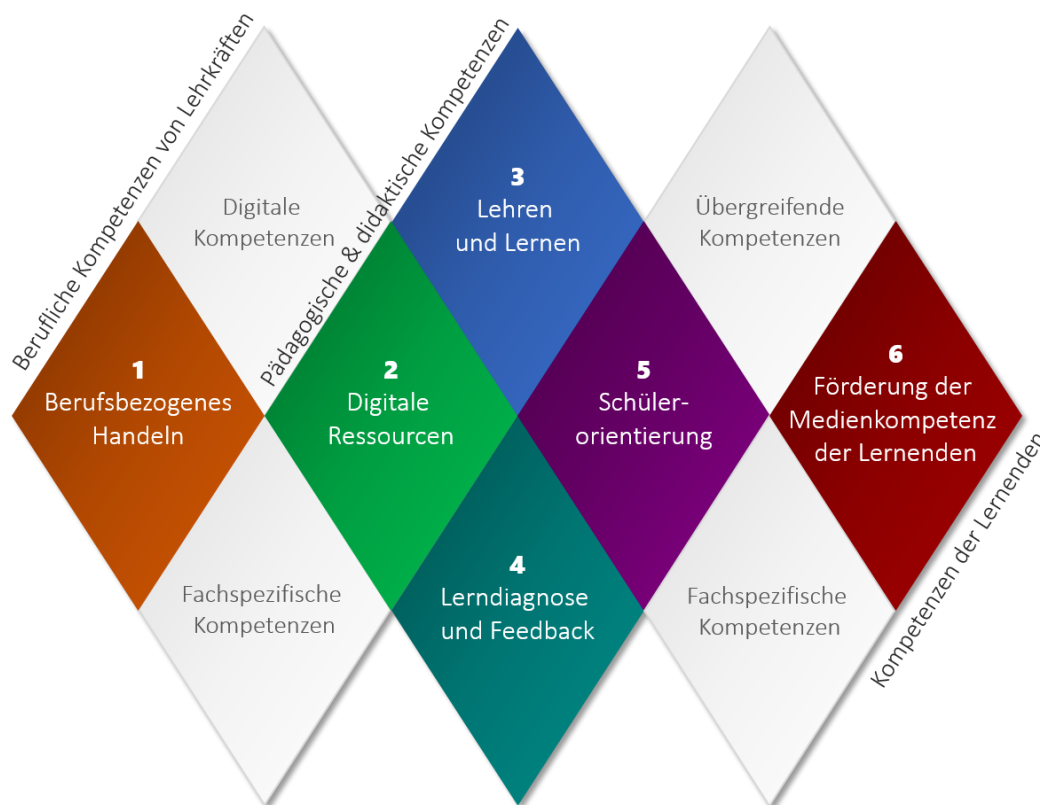


Abbildung 1: Kompetenzrahmen *DigCompEdu Bavaria*

Die sechs Kompetenzbereiche sind in insgesamt **22 Teilkompetenzen** ausdifferenziert, die jeweils durch „exemplarische Aktivitäten“ näher erläutert werden.

Die Dynamik der technologischen Entwicklung im digitalen Bereich macht es erforderlich, die inhaltliche Ausgestaltung der Teilkompetenzen periodisch zu überprüfen und bei Bedarf zu aktualisieren.

Die **Teilkompetenzen** umfassen im Detail:

1. Berufsbezogenes Handeln

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. Digitale Ressourcen

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. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Intendierten Kompetenzerwerb, Kontext, didaktischen Ansatz und Lerngruppe bei der Erstellung und Anpassung digitaler Ressourcen berücksichtigen.

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. Lehren und Lernen

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. Lerndiagnose und Feedback

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. Schülerorientierung

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. Förderung der Medienkompetenz der Lernenden

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.

Kompetenzstufen

Die 22 Teilkompetenzen des *DigCompEdu Bavaria* werden jeweils auf sechs Kompetenzstufen (I-VI) beschrieben, so dass Lehrkräfte ihren Kompetenzstand leichter ermitteln und besser reflektieren können. Damit richtet sich der Kompetenzrahmen sowohl an Lehramtsstudierende, Berufseinsteigerinnen und -einsteiger wie auch an erfahrene Lehrkräfte und schulische Führungspersonen:

Stufe I

(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.

Stufe II

(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.

Stufe III

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.

Stufe IV

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.

Stufe V

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.

Stufe VI

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.

Die einzelnen Stufen sind mit entsprechenden Kompetenzaussagen versehen, die die jeweilige Progressionsstufe näher beschreiben und eine Verortung der (angehenden) Lehrkräfte auf einem Niveau einer Teilkompetenz ermöglichen. Somit können persönliche Stärken in den verschiedenen Kompetenzbereichen ebenso transparent gemacht werden wie Bereiche, in denen die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge in schulischen Kontexten noch verbessert werden kann.

Das Progressionsmodell ist – mit Ausnahme der Stufe I – kumulativ angelegt, so dass jede höhere Stufe alle Kompetenzen der niedrigeren Stufen umfasst.

Für ein zeitgemäßes und effektives Unterrichten unter den Bedingungen der Digitalität ist es dabei nicht erforderlich, dass alle Lehrkräfte in allen sechs Kompetenzbereichen das höchste Kompetenzniveau erreichen. Vielmehr zielen die Stufen V und VI darauf ab, innovative Ansätze und Konzepte zu entwickeln, digitalisierungsbezogenen Schulentwicklungsprozesse schulintern und schulübergreifend zu gestalten und zu steuern und die systematische professionelle Kompetenzentwicklung anderer (angehender) Lehrkräfte zu unterstützen.

1. Berufsbezogenes Handeln

1.1 Berufliche Kommunikation

Digitale Medien zur Kommunikation mit Lernenden, Erziehungsberechtigten und Dritten nutzen. Zur Entwicklung und Verbesserung von organisatorischen Kommunikationsstrategien beitragen.

Exemplarische Aktivitäten

- Nutzung digitaler Medien, um den Lernenden (und ihren Erziehungsberechtigten) Lernressourcen und Informationen zugänglich zu machen
- Nutzung digitaler Medien, um Lernenden und ihren Erziehungsberechtigten organisatorische Abläufe mitzuteilen, z. B. Termine und Veranstaltungen
- Nutzung digitaler Medien, um Lernende und ihre Erziehungsberechtigten auf individueller Ebene zu informieren, z. B. über Lernfortschritte und pädagogische Belange
- Nutzung digitaler Medien, um mit Kolleginnen und Kollegen an der eigenen Schule und darüber hinaus zu kommunizieren
- Kommunikation über die Kommunikationsportale der Schule
- Veröffentlichung von Beiträgen auf der Schulhomepage oder in einem virtuellen Lernumfeld
- Leisten eines Beitrags zur gemeinsamen Entwicklung und Verbesserung organisatorischer Kommunikationsstrategien

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digitaler Medien für die Kommunikation	Ich nutze selten digitale Medien für die Kommunikation in beruflichen Kontexten.
II	Elementare Nutzung digitaler Kommunikationskanäle	Ich nutze digitale Medien adressatengerecht für die Kommunikation, z. B. mit Lernenden und Erziehungsberechtigten, im Kollegenkreis oder mit weiterem pädagogischen Personal.
III	Angemessene Nutzung digitaler Kommunikationskanäle	Ich wähle geeignete digitale Kommunikationskanäle und kommuniziere sprachsensibel. Ich berücksichtige Nutzungsbedingungen und vereinbarte Kommunikationsabläufe.
IV	Systematische Nutzung eines breiten Repertoires an Kommunikationskanälen	Ich verfüge über ein breites Repertoire an Kommunikationskanälen. Ich wähle gezielt einen angemessenen Kanal, Stil und das Format für einen bestimmten Kommunikationszweck und -kontext aus.
V	Bewertung und Diskussion von Kommunikationsabläufen	Ich bewerte, reflektiere und diskutiere im Kollegenkreis die Art und Weise, wie digitale Medien effektiv für die schulische Kommunikation genutzt werden. Ich nutze digitale Medien, um schulorganisatorische Verfahren für Lernende und/oder Erziehungsberechtigte transparent zu machen und ihnen zu ermöglichen, informierte Entscheidungen zu treffen.

VI	Entwicklung innovativer Kommunikationsstrategien	Ich entwickle innovative Konzepte und Strategien für den verantwortungsvollen Einsatz digitaler Technologien für die Kommunikation und multipliziere diese auch über die eigene Schule hinaus.
----	---	--

1.2 Kollegiale Zusammenarbeit

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

Exemplarische Aktivitäten

- Nutzung digitaler Medien, um mit anderen Lehrkräften an einem bestimmten Projekt oder an einer bestimmten Aufgabe zusammenzuarbeiten
- Nutzung digitaler Medien, um Wissen, Ressourcen und Erfahrungen mit Kolleginnen und Kollegen zu teilen und auszutauschen
- Nutzung digitaler Medien, um gemeinsam Bildungsressourcen zu erstellen
- Nutzung beruflicher Netzwerke und Online-Communitys, um neue pädagogische Praktiken und Methoden zu entdecken und über diese zu reflektieren
- Nutzung beruflicher Kooperationsnetzwerke als Quelle für die eigene berufliche Weiterentwicklung

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digitaler Medien für die Zusammenarbeit	Ich nutze selten digitale Medien, um mit Kolleginnen und Kollegen zusammenzuarbeiten.
II	Elementare Nutzung digitaler Medien für die Zusammenarbeit	Ich nutze digitale Medien, um mit Kolleginnen und Kollegen an meiner Schule zusammenzuarbeiten, z. B. an einem bestimmten Projekt, oder um Inhalte, Wissen oder Meinungen auszutauschen.
III	Nutzung digitaler Medien, zum Teilen und Austausch von Inhalten und Materialien	Ich nutze Online-Communitys, um neue pädagogische Ressourcen oder Methoden zu entdecken und neue Ideen zu bekommen. Ich nutze digitale Medien zum Teilen von Materialien, Werkzeugen und zum Austausch von Wissen und Meinungen mit Kolleginnen und Kollegen in und außerhalb meiner Schule.
IV	Nutzung digitaler Medien für das kollaborative Erarbeiten digitaler Ressourcen	Ich nutze aktiv Online-Communitys, um Ideen auszutauschen und in der Gruppe kollaborativ neue digitale Ressourcen zu entwickeln.
V	Nutzung beruflicher Netzwerke und Online-Communitys zur Analyse, Bewertung und Weiterentwicklung beruflicher Praktiken und Kompetenzen	Ich nutze berufliche Kooperationsnetzwerke, um Feedback zu pädagogischen Konzepten und Unterrichtsideen zu erhalten und zu geben. Auf dieser Basis entwickle ich meine berufliche Praxis und meine Kompetenzen weiter.

VI	Nutzung digitaler Medien für innovative Formen kollegialer Zusammenarbeit	Ich nutze Online-Communitys, um mit Kolleginnen und Kollegen intensiv an der innovativen Weiterentwicklung pädagogischer Praktiken zusammenzuarbeiten. Ich nutze Online-Communitys, um Lehrkräfte auch außerhalb des eigenen Kollegiums bei der Weiterentwicklung ihrer digitalen und pädagogischen Kompetenzen zu unterstützen.
----	--	--

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.

Exemplarische Aktivitäten

- Kritische Reflexion über das eigene digital gestützte pädagogische Handeln
- Identifizierung eigener Kompetenzlücken und Verbesserungsmöglichkeiten mit Blick auf die eigenen medienbezogenen (Lehr-)Kompetenzen
- Suche von Unterstützung durch andere zur Verbesserung der eigenen digitalen und pädagogischen Praxis
- Eruierung von Möglichkeiten für die kontinuierliche berufliche Fort- und Weiterbildung
- Anstreben einer kontinuierlichen Ausweitung und Verbesserung des eigenen Repertoires an mediendidaktischen Methoden
- Unterstützung anderer bei der Weiterentwicklung ihrer medienbezogenen (Lehr-)Kompetenzen
- Geben von konstruktiv-kritischem Feedback über digitale Strategien und Praxis auf der Organisationsebene
- Aktiver Beitrag zur Weiterentwicklung der Organisationspraxis, -strategien und -ansichten über die Nutzung digitaler Medien

Progression		Kompetenzaussagen
I	Unsicherheit bzgl. der eigenen Bedürfnisse zur Weiterentwicklung der eigenen medienbezogenen Lehrkompetenzen	Ich habe noch kaum Erfahrung mit dem Einsatz digitaler Medien im schulischen Kontext. Über Möglichkeiten, mich hier weiterzuentwickeln, bin ich noch im Unklaren.
II	Bewusstsein für die individuellen Bedürfnisse zur Weiterentwicklung der eigenen medienbezogenen Lehrkompetenzen	Ich habe bereits erste Möglichkeiten entdeckt und genutzt, meine medienbezogenen Lehrkompetenzen weiterzuentwickeln. Ich bin mir der Grenzen meiner eigenen digitalen Kompetenz wie auch notwendiger individueller Entwicklungsbereiche bewusst.
III	Weiterentwicklung durch Experimentieren und Lernen von Kolleginnen und Kollegen	Meine medienbezogenen Lehrkompetenzen möchte ich durch Erproben und Peer-Learning weiterentwickeln und verbessern. Ich nutze digitale Medien bewusst in verschiedenen schulischen Kontexten und zu unterschiedlichen Zwecken, um

		mit zeitgemäßen pädagogischen Ansätzen zu experimentieren.
IV	Nutzung einer Vielzahl an Ressourcen zur Weiterentwicklung der eigenen individuellen medienbezogenen Lehrkompetenzen	Ich suche aktiv nach bewährten Praktiken, Kursen oder anderen Ratschlägen, um meine eigenen digitalen pädagogischen Konzepte zu verbessern und digitale Kompetenzen auszuweiten. Ich evaluiere, reflektiere darüber und diskutiere mit Kolleginnen und Kollegen, wie die Nutzung von digitalen Medien zur Erneuerung und Verbesserung der Unterrichtspraxis realisiert werden.
V	Gemeinsame Reflexion über Möglichkeiten der Verbesserung der pädagogischen Praxis im Allgemeinen	Ich informiere mich über aktuelle wissenschaftliche Erkenntnisse und übertrage diese in meine Praxis. Ich bewerte, reflektiere und diskutiere im Rahmen einer Gruppe über Konzepte und Praxis der Schule hinsichtlich der Nutzung digitaler Medien. Ich unterstütze Kolleginnen und Kollegen dabei, ihre digitale Kompetenz weiterzuentwickeln.
VI	Erneuerung pädagogischer und didaktischer Konzeptionen	Ich nutze digitale Medien, um individuell oder gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen eine Strategie zur Verbesserung der Bildungspraxis zu entwickeln. Ich reflektiere und evaluiere mit Kolleginnen und Kollegen und/oder Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern verschiedene digitale Praktiken, Methoden und Strategien mit dem Ziel, innovative Konzepte zu entwickeln.

1.4 Kontinuierliche Weiterentwicklung

Digitale Medien und Werkzeuge für die berufliche Entwicklung nutzen.

Exemplarische Aktivitäten

- Nutzung des Internets zur Identifizierung von angemessenen Weiterbildungsmöglichkeiten
- Nutzung des Internets zur Erweiterung eigener fachspezifischer Kompetenzen
- Nutzung des Internets zum Erlernen neuer pädagogischer Methoden und Strategien
- Nutzung des Internets zur Suche und Identifizierung digitaler Ressourcen, die die berufliche Weiterentwicklung unterstützen
- Nutzung von Austauschmöglichkeiten in digitalen beruflichen Communitys als Quelle für die berufliche Entfaltung
- Nutzung von Online-Fortbildungsangeboten, z. B. Video-Tutorials, Online-Selbstlernkurse, e-Sessions
- Nutzung digitaler Medien, um Kolleginnen und Kollegen auf Fortbildungsmöglichkeiten aufmerksam zu machen

Progression		Kompetenzaussagen
I	Seltene Nutzung des Internets zur Aktualisierung des berufsbezogenen Wissen	Ich nutze, wenn überhaupt, nur selten das Internet, um mein fachspezifisches oder pädagogisches Wissen zu aktualisieren oder meine Fähigkeiten zu erweitern.
II	Nutzung des Internets zur Aktualisierung des berufsbezogenen Wissens	Ich nutze das Internet, um mein fachspezifisches oder pädagogisches Wissen zu aktualisieren.
III	Nutzung des Internets zur Identifizierung von Chancen für die fortlaufende berufliche Fort- und Weiterbildung	Ich nutze das Internet, um gezielt passende Fort- und Weiterbildungsangebote und andere Chancen für die berufliche Weiterentwicklung zu identifizieren (z. B. Fortbildungsveranstaltungen).
IV	Erkundung von Chancen für die fortlaufende berufliche online-gestützte Fort- und Weiterbildung	Ich nutze das Internet für die berufliche Weiterbildung, z. B. durch Teilnahme an Online-Kursen, oder indem ich digitales Weiterbildungsmaterial und Video-Tutorials hinzuziehe. Ich nutze formelle und informelle Austauschmöglichkeiten in beruflichen Online-Communitys als Quelle für meine berufliche Weiterentwicklung.
V	Kritische und systematische Internetnutzung für die fortlaufende berufliche Weiterbildung	Ich sichte eine Vielzahl an möglichen Online-Weiterbildungsmöglichkeiten und wähle diejenigen aus, die meinen Weiterentwicklungsbedürfnissen und ggf. denen meiner Kolleginnen und Kollegen am besten entsprechen. Ich nehme aktiv an Online-Weiterbildungen teil und trage zur Verbesserung dieser bei, indem ich Feedback gebe. Ich berate andere bei der Auswahl geeigneter Angebote.
VI	Nutzung des Internets zur Unterstützung der beruflichen Weiterentwicklung von Kolleginnen und Kollegen	Ich nutze digitale Technologien, um Kolleginnen und Kollegen zu innovativen Lehrpraktiken zu beraten, z. B. im Rahmen von Fortbildungen, durch persönliche Blogs oder indem ich für sie neues digitales Fortbildungsmaterial entwickle.

2. Digitale Ressourcen

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.

Exemplarische Aktivitäten

- Formulierung passender Suchstrategien für die Identifizierung digitaler Ressourcen für das Lehren und Lernen
- Auswahl passender digitaler Ressourcen für das Lehren und Lernen unter Berücksichtigung spezifischer Lernkontexte und dem intendierten Kompetenzerwerb
- Kritische Bewertung der Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit digitaler Quellen und Ressourcen
- Berücksichtigung möglicher Beschränkungen in der Nutzung oder Wiederverwendung digitaler Ressourcen (z. B. Urheberrecht, Dateityp, technische Anforderungen, Zugänglichkeit)
- Bewertung der Nutzung digitaler Ressourcen unter Berücksichtigung des intendierten Kompetenzerwerbs, des Kompetenzniveaus der konkreten Lerngruppe sowie des gewählten pädagogischen Ansatzes

Progression		Kompetenzaussagen
I	Seltene Nutzung des Internets zur Ressourcenfindung	Ich nutze, wenn überhaupt, nur selten das Internet, um Ressourcen für das Lehren und Lernen zu finden.
II	Ansatzweise Nutzung digitaler Möglichkeiten zur Ressourcenfindung	Ich nutze einfache Internet-Suchstrategien, um digitale Inhalte zu identifizieren, die für das Lehren und Lernen relevant sind. Mir sind die üblichen Bildungsplattformen bekannt, die Bildungsressourcen anbieten.
III	Identifizierung und Auswertung passender Ressourcen mittels grundlegender Kriterien	Ich passe meine Suchstrategien fortwährend den Ergebnissen an, die ich erhalte. Um richtige Ressourcen zu finden, filtere ich die Ergebnisse durch Anwendung passender Kriterien. Ich bewerte die Qualität der digitalen Ressourcen nach den grundlegenden Kriterien wie z. B. Ort der Veröffentlichung, Autor oder Feedback anderer Nutzerinnen und Nutzer. Ich wähle aus diesen Ressourcen diejenigen aus, die meine Lernenden ansprechend finden.

IV	Identifizierung und Auswertung passender Ressourcen mittels komplexer Kriterien	Um Ressourcen zu identifizieren, die ich abändern und anpassen kann, passe ich meine Suchstrategien systematisch an, indem ich z. B. nach Art der Lizenz, Dateiname, Datum oder Nutzerfeedback suche und filtere. Ich werte die Verlässlichkeit digitaler Ressourcen und deren Angemessenheit anhand komplexer Kriterien für meine Lerngruppe und mit Blick auf den intendierten Kompetenzerwerb kritisch aus. Ich gebe Feedback und empfehle Ressourcen, die ich nutze.
V	Umfassendes Erkennen und Bewerten passender Ressourcen unter Berücksichtigung aller relevanten Aspekte	Ich verfüge über ein breites Repertoire an Suchtechniken und nutze eine Vielzahl an Quellen, z. B. Gruppenplattformen, offizielle Ablagen etc. Die Verlässlichkeit und Angemessenheit der Inhalte werte ich auf Grundlage einer Kombination an Kriterien gezielt aus, wobei ich auch deren Genauigkeit und Neutralität überprüfe. Ich berate Kolleginnen und Kollegen über effektive Suchstrategien sowie passende Ablagen und Ressourcen.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Methoden zur Auswahl und Nutzung digitaler Ressourcen	Ich entwickle und multipliziere innovative Strategien zur Auswahl, Identifizierung und Auswertung digitaler Ressourcen. Ich unterstütze andere Lehrkräfte dabei, die Fülle an Materialien zu strukturieren, digitale Ressourcen für ihren Unterricht selbst zu erstellen bzw. anzupassen und verantwortungsbewusst weiterzuentwickeln.

2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen

Vorhandene digitale Lehr- und Lernressourcen unter Berücksichtigung der jeweiligen Lizenzen modifizieren und weiterentwickeln. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Intendierten Kompetenzerwerb, Kontext, didaktischen Ansatz und Lerngruppe bei der Erstellung und Anpassung digitaler Ressourcen berücksichtigen.

Exemplarische Aktivitäten

- Anpassung und Kombination bestehender digitaler Ressourcen unter Berücksichtigung des Urheberrechts
- Erstellung neuer digitaler Bildungsressourcen
- Erstellung gemeinsamer neuer digitaler Bildungsressourcen zusammen mit anderen
- Anpassung oder Erstellung digitaler Ressourcen unter Berücksichtigung des intendierten Kompetenzerwerbs, Kontexts, didaktischen Ansatzes und der Lerngruppe
- Kenntnis unterschiedlicher, den digitalen Lehr-/Lernressourcen zugeordneter Lizenzen und deren Auswirkungen auf die Wiederverwendung

Progression		Kompetenzaussagen
I	Verzicht auf Anpassung digitaler Ressourcen	Ich nutze digitale Lehr-/Lernressourcen, allerdings passe ich sie üblicherweise weder an noch erstelle ich eigene Medienprodukte.
II	Entdeckung und Nutzung digitaler Lehr-/Lernressourcen mittels elementarer Instrumente und Strategien	Ich entdecke für mich neue digitale Ressourcen und nutze sie vereinzelt für Unterrichtszwecke. Ich nutze Office-Software z. B. zum Gestalten und Anpassen von Arbeitsblättern. Ich erstelle digitale Präsentationen für Lernkontexte.
III	Sach- und situationsgerechte Anpassung digitaler Ressourcen mittels verschiedener Instrumente und Strategien	Wenn ich digitale Medienprodukte erstelle, baue ich Animationen, Links oder multimediale Elemente ein. Ich passe digitale Materialien für meinen Unterrichtskontext an, z. B. Teile bearbeiten oder löschen, allgemeine Einstellungen anpassen. Die stetige Auswahl, Anpassung, Kombination und Erstellung digitaler Lernressourcen stimme ich auf den intendierten Kompetenzerwerb ab.
IV	Systematische Anpassung und Erstellung digitaler Ressourcen unter Anwendung eines breiten Repertoires digitaler Medien und Werkzeuge	Ich integriere interaktive und spielerische Elemente (z. B. Übungen, Quiz) gezielt in meine selbst erstellten Unterrichtsressourcen. Ich modifiziere und kombiniere bestehende Ressourcen, um Lernaktivitäten zu schaffen, die an einen bestimmten Lernkontext, an einen bestimmten Kompetenzerwerb und an die Eigenschaften der Lerngruppe angepasst sind. Ich verstehe die unterschiedlichen urheberrechtlichen Lizenzen, die den digitalen Ressourcen zugeordnet sind und weiß, inwiefern ich diese nach den rechtlichen Bestimmungen anpassen darf.
V	Erstellung und Mitgestaltung komplexer digitaler Ressourcen sowie Analyse und Bewertung verschiedener Erstellungsmethoden	Ich erstelle komplexe und interaktive digitale Lernaktivitäten, z. B. interaktive Arbeitsbögen, Online-Bewertungen, Online-Gruppen-Lernaktivitäten (z. B. Wikis, Blogs), Spiele, Apps, Visualisierungen und passe diese an. Ich gestalte attraktive Lehr- und Lernressourcen (z. B. Kurse in einer Lernplattform, Erklärvideos). Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene Methoden für die Erstellung digitaler Ressourcen eignen, und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Erstellung und Multiplikation innovativer digitaler Ressourcen	Ich entwickle und multipliziere eigene komplexe und innovative digitale Ressourcen für Lehr-/Lernkontexte – auch unter Berücksichtigung neuer technischer Entwicklungen.

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.

Exemplarische Aktivitäten

- Teilen von Ressourcen mittels Links oder als E-Mail-Anhänge
- Teilen von Ressourcen auf Online-Plattformen oder Webseiten/Blogs
- Teilen eigener Ressourcenablagen mit entsprechendem Rollen- und Rechtemanagement
- Berücksichtigung möglicher Urheberrechtsbeschränkungen für die Nutzung, Wiederverwendung und Anpassung digitaler Ressourcen
- Angemessene Angabe der Referenzquellen beim Teilen oder Veröffentlichen von Ressourcen
- Zuweisung (offener) Lizenzen zu selbst erstellten Ressourcen
- Ergreifen von Maßnahmen zum Schutz sensibler Daten und Ressourcen (z. B. Noten der Lernenden, Leistungserhebungen)
- Sicheres Teilen administrativer und schülerbezogener Daten mit Kolleginnen und Kollegen, Lernenden und ihren Erziehungsberechtigten

Progression		Kompetenzaussagen
I	Verwaltung digitaler Ressourcen nur für den eigenen Gebrauch	Ich speichere und organisiere digitale Ressourcen zur eigenen Verwendung. Mir ist bewusst, dass einige der im Internet verbreiteten Ressourcen dem Urheberrecht unterliegen.
II	Teilen digitaler Ressourcen mittels elementarer Strategien	Ich gebe Unterrichtsmaterialien als Anhang einer Nachricht oder durch Links weiter. Ich setze mich bei der Weitergabe digitaler Ressourcen mit urheberrechtlichen Bestimmungen auseinander.
III	Verantwortungsvolles Teilen digitaler Ressourcen und Schützen sensibler Inhalte	Ich teile Unterrichtsmaterialien im Rahmen des digital gestützten Lernens oder indem ich sie beispielsweise auf einer Kurswebseite oder in einem Blog hochladen oder verlinke. Ich schütze sensible Inhalte wie Leistungserhebungen oder Berichte der Lehrkräfte effektiv. Ich berücksichtige Urheberrechtsbestimmungen bei der Erstellung und Weitergabe digitaler Ressourcen für schulische Zwecke.
IV	Professionelles Teilen digitaler Ressourcen unter vollständiger Berücksichtigung der Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen	Ich teile Ressourcen, indem ich sie in digitale Lernumgebungen einbette. Ich schütze persönliche und sensible Daten effektiv und beschränke entsprechend den Zugang zu den Ressourcen. Ich kennzeichne Ressourcen richtig, die dem Urheberrecht unterliegen.

V	Digitale Veröffentlichung selbst erstellter Ressourcen	Ich erstelle umfassende Ablagen für digitale Ressourcen und mache sie für die Lernenden und andere Lehrkräfte zugänglich. Ich lizenziere die Ressourcen, die ich online veröffentliche. Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene Verfahren dazu eignen, digitale Ressourcen zu teilen bzw. gemeinsam zu bearbeiten, um mein Wissen im Kollegenkreis weiter zu geben.
VI	Professionelle Veröffentlichung selbst erstellter digitaler Inhalte	Ich kommentiere die Ressourcen, die ich digital teile und ermögliche anderen, diese zu kommentieren, anzupassen, zu bearbeiten oder zu ergänzen.

3. Lehren und Lernen

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.

Exemplarische Aktivitäten

- Einsatz begleitender Unterrichtstechnologien im Unterricht, z. B. elektronische Whiteboards, mobile Geräte
- Strukturierung des Unterrichts (lehrer- und schülerzentriert) zum Erwerb von Kompetenzen durch digital gestütztes Lernen
- Erstellung von Lernaktivitäten in einer digitalen Lernumgebung mit lernförderlicher Strukturierung und Gestaltung von Inhalten, Zusammenarbeit und Interaktion
- Berücksichtigen und Nutzung der Lerneffekte digital gestützter Methoden
- Reflexion über Effektivität und Angemessenheit ausgewählter digital gestützter Methoden und Strategien
- Entwicklung und Erprobung neuer Formate und pädagogischer Methoden für den digital gestützten Unterricht

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digitaler Medien im Unterricht	Ich nutze keine oder sehr selten digitale Geräte oder digitale Inhalte bei meiner Unterrichtstätigkeit.
II	Zielgerichtete Motivierung der Lernenden zum Einsatz der verfügbaren digitalen Technologien im Unterricht	Ich motiviere Lernende zielgerichtet, verfügbare Unterrichtstechnologien, z. B. Endgeräte, digitale Whiteboards, beim Lernen zu verwenden. Ich wähle digitale Technologien mit Blick auf den intendierten Kompetenzerwerb aus.
III	Zielgerichteter Einsatz der verfügbaren digitalen Technologien im Lernprozess	Ich organisiere und gestalte den Einsatz digitaler Geräte (z. B. Unterrichtstechnologien, Geräte der Lernenden) sach- und situationsgerecht in meinem Lehr- und Lernprozess. Ich gestalte den Einsatz verfügbarer digitaler Inhalte zielgerichtet, z. B. Erklärvideos oder interaktive Lernaktivitäten.
IV	Systematischer Einsatz eines breiten Methodenrepertoires und kontinuierliche Weiterentwicklung von digitalen Lehrszenarien	Ich berücksichtige das soziale Umfeld und die Interaktionsmöglichkeiten beim Einsatz digitaler Medien. Ich nutze ein breites Repertoire an Methoden und entwickle damit meinen digital gestützten Unterricht systematisch weiter. Ich erstelle Lerneinheiten oder interaktive Materialien in einer digitalen Umgebung.

V	Gestaltung, Bewertung und flexible Anpassung der Mediennutzung zur Verbesserung von pädagogischen Strategien	Ich bewerte fortlaufend die Effektivität von digital gestützten Lehrstrategien (z.B. mittels Schülerfeedback) und überarbeite meine Strategien entsprechend. Ich reflektiere meine Strategien gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Entwicklung innovativer Lehrstrategien beim Einsatz digitaler Medien	Ich stelle innovative Konzepte in Form von ganzen Kursen oder Lernmodulen in einer digitalen Lernumgebung bereit. Ich entwickle und teste neue Formate und didaktische Unterrichtsmethoden und multipliziere sie.

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.

Exemplarische Aktivitäten

- Nutzung digitaler Kommunikationswerkzeuge zur zeitnahen Beantwortung von Fragen der Lernenden, z. B. bei Hausaufgaben
- Interaktion mit Lernenden in einer gemeinsamen digitalen Lernumgebung
- Erstellung von Lernaktivitäten in digitale Lernumgebungen unter Berücksichtigung der Bedürfnisse der Lernenden
- Digital gestützte Beobachtung des Lernprozesses und bedarfsgerechte Unterstützung während des Unterrichts
- Digital gestützte Beobachtung des Lernprozesses und bedarfsgerechte Unterstützung aus der Distanz
- Entwicklung und experimenteller Einsatz neuer digital gestützter Formen und Formate der Hilfestellung und Anleitung

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digitaler Medien bei der Interaktion mit Lernenden	Ich kommuniziere nicht oder nur selten mit den Lernenden über digitale Wege, z. B. via E-Mail.
II	Elementarer Einsatz digitaler Medien zur Interaktion mit Lernenden	Ich nutze digitale Kommunikationsmittel, z. B. E-Mail oder Messenger, um gelegentlich Fragen der Lernenden zu beantworten, z. B. bei Hausaufgaben.
III	Bedarfsgerechte Nutzung digitaler Medien zur Verbesserung der Interaktion mit Lernenden	Ich nutze einen fest vereinbarten gemeinsamen digitalen Kommunikationskanal mit meinen Lernenden, um bedarfsgerecht ihre Fragen zu beantworten. Ich bin über diesen Kanal im Kontakt mit den Lernenden, wenn es Fragen gibt und bin offen für ihre Anliegen.

IV	Systematische Nutzung digitaler Technologien zur Verbesserung der Begleitung und Unterstützung des Lernprozesses	Ich interagiere souverän mit Lernenden in der gemeinsamen digitalen Lernumgebung, die ich reflektiert nutze. Wenn ich digitale Lernaktivitäten im Unterricht einsetze, stelle ich sicher, dass ich die Ergebnisse der Lernenden (digital) einsehen kann, um sie bei Bedarf zu beraten. Bei der Begleitung des Lernprozesses probiere ich auch neue digitale Formen und Formate aus.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien und Methoden zur Begleitung und Unterstützung des Lernprozesses	Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedenen Methoden dazu eignen, den Lernprozess digital gestützt zu begleiten und zu unterstützen, und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Formate zur Begleitung und Unterstützung des Lernprozesses	Für die Beratung und Unterstützung entwickle ich neue Formen und Formate, indem ich digitale Medien nutze.

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.

Exemplarische Aktivitäten

- Einsatz kollaborativer Lernszenarien, in denen digitale Geräte, Ressourcen oder digitale Informationsstrategien genutzt werden
- Einsatz von Lernaktivitäten in einer digitalen Lernumgebung in Gruppen, z. B. mittels Blogs, Wikis, Lernmanagementsystem
- Beobachtung und Beratung von Lernenden in ihrem gemeinsamen Wissensaufbau in digitalen Lernumgebungen
- Ermutigung der Lernenden zur digitalen Präsentation ihrer gemeinsam entwickelten Arbeitsergebnisse
- Nutzung digitaler Medien für das Peer-Feedback, als Unterstützung für die gemeinsame Selbstkontrolle und für das Lernen in Gruppen
- Nutzung digitaler Medien zur Erprobung neuer Formate und Methoden für das kollaborative Lernen

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digitaler Medien bei gemeinsamen Lernaktivitäten	Ich berücksichtige nicht oder sehr selten, inwiefern Lernende digitale Technologien in gemeinsamen Aktivitäten oder Aufgaben einsetzen könnten.
II	Zielgerichtete Motivierung der Lernenden zur Nutzung digitaler Medien beim Lernen in Gruppen	Ich motiviere Lernende zielgerichtet, digitale Medien bei gemeinsamen Aktivitäten oder Projekten einzusetzen, z. B. bei Internetrecherchen oder zur Präsentation ihrer Ergebnisse.

III	Einsatz digitaler Medien bei der Gestaltung gemeinsamer Lernaktivitäten	Ich gestalte sach- und situationsgerecht Lernaktivitäten, in denen digitale Medien von den Lernenden für ihren gemeinsamen Wissensaufbau genutzt werden, z. B. bei Informationsbeschaffung und -austausch. Ich fordere von den Lernenden ein, ihre gemeinsamen Arbeitsergebnisse mittels digitaler Medien, z.B. Präsentationen, Infografiken oder Videos zu dokumentieren.
IV	Systematischer Einsatz digitaler Lernumgebungen zur Unterstützung gemeinsamer Lernaktivitäten	Ich erstelle gezielt eine Vielzahl an verschiedenen Gruppenlernaktivitäten in einer digitalen Lernumgebung, z. B. digitale Pinnwände, Wikis oder andere kollaborative Aktivitäten. Ich beobachte und begleite Lernende in ihrer gemeinsamen Interaktion in digitalen Lernumgebungen. Ich nutze digitale Technologien, um es Lernenden zu ermöglichen, Einblicke mit anderen zu teilen und Peer-Feedback auch bei individuellen Aufgaben zu erhalten. Ich nutze Kollaborationstools auch für Peer-Feedback und als Unterstützung für die gemeinsame Selbstkontrolle und das Lernen innerhalb einer Gruppe.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien und Methoden zum Einsatz digitaler Lernumgebungen zum kollaborativen Wissensaufbau der Lernenden	Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene digital gestützte Methoden dazu eignen, kollaboratives Lernen zu gestalten, und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter. Ich gestalte und verwalte unterschiedliche gemeinsame Lernaktivitäten, in denen Lernende eine Vielzahl an Medien nutzen, um gemeinsame Recherchen durchzuführen und Ergebnisse zu bearbeiten sowie über ihr Lernen auch in virtuellen Lernumgebungen zu reflektieren.
VI	Entwicklung innovativer Lernszenarien für kollaboratives Arbeiten	Ich nutze digitale Medien, um neue Formate für das gemeinsame Lernen zu entwickeln und zu multiplizieren.

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 eigene kreative Lösungen zu erarbeiten.

Exemplarische Aktivitäten

- Nutzung digitaler Medien (z. B. Blogs, Lerntagebücher, Planungstools), um Lernenden die Planung ihres eigenen Lernprozesses zu ermöglichen
- Nutzung digitaler Medien (z. B. E-Portfolios, Lernblogs, Audio-/Foto-/Videoaufnahmen), um Lernenden zu ermöglichen, ihren Lernprozess und das Arbeitsergebnis festzuhalten und vorzuzeigen
- Nutzung digitaler Medien, um Lernenden zu ermöglichen, über ihren Lernprozess zu reflektieren und diesen selbst zu bewerten

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digitaler Medien bei der Gestaltung selbstgesteuerter Lernaktivitäten	Ich berücksichtige nicht oder sehr selten, inwiefern Lernende digitale Technologien bei selbstgesteuerten Aktivitäten oder Aufgaben einsetzen könnten.
II	Zielgerichtete Motivierung der Lernenden zur Nutzung digitaler Medien bei selbstgesteuerten Lernaktivitäten	Ich motiviere Lernende zielgerichtet, digitale Medien zur Unterstützung ihrer individuellen Lernaktivitäten und -aufgaben zu nutzen, z. B. für die Informationsbeschaffung oder bei der Präsentation von Ergebnissen.
III	Einsatz digitaler Medien bei der Gestaltung selbstgesteuerter Lernaktivitäten	Ich leite die Lernenden zur Nutzung digitaler Medien an, um Nachweise zum Lernfortschritt mittels Audio- und Videoaufnahmen, Fotos oder Texten zu sammeln und festzuhalten. Ich nutze digitale Medien (z. B. E-Portfolios), um den Lernenden zu ermöglichen, ihre Arbeit zu dokumentieren und zu präsentieren. Ich nutze digitale Medien, um den Lernenden Möglichkeiten zur Selbstreflexion zu eröffnen.
IV	Systematische Nutzung digitaler Lernumgebungen zur umfassenden Unterstützung des selbstgesteuerten Lernens	Ich nutze digitale Medien oder Lernumgebungen (z. B. E-Portfolios, Blogs, Lerntagebücher), um den Lernenden zu ermöglichen, alle Stufen ihres Lernprozesses selbstorganisiert zu gestalten und zu dokumentieren, z. B. zur Planung, Informationsbeschaffung, Dokumentation und zum Ermöglichen einer Selbstreflexion. Ich unterstützte die Lernenden mithilfe digitaler Medien bei der Entwicklung, Anwendung und Überprüfung passender Kriterien für die Selbstreflexion.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien und Methoden zur Förderung des selbstgesteuerten Lernens	Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene Methoden und Strategien für die Förderung des selbstgesteuerten Lernens eignen, und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze bzw. pädagogischer Konzepte zur Förderung des selbstgesteuerten Lernens	Ich entwickle und multipliziere neue digitale Formate oder pädagogische Ansätze für die Förderung des selbstgesteuerten Lernens.

4. Lerndiagnose und Feedback

4.1 Lernstandserhebung

Digitale Medien für die Lernstandserhebung verwenden. Digitale Medien nutzen, um die Vielfalt und Angemessenheit von Bewertungsformaten und -ansätzen zu erhöhen.

Exemplarische Aktivitäten

- Nutzung digitaler Möglichkeiten zur Beobachtung des Lernprozesses und zur Gewinnung von Informationen zum Lernfortschritt
- Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge zur Förderung formativer Bewertungsstrategien, z. B. Tests oder Quiz
- Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge zur Förderung des summativen Assessments mittels digital gestützter Tests, durch den Einsatz von Audio- oder Videomaterial (z. B. beim Erlernen von Fremdsprachen), durch Simulationen oder andere fachspezifische digitale Medien als Testumfeld
- Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge zur Strukturierung von Aufgaben der Lernenden und deren Bewertung, z. B. durch E-Portfolios
- Reflektierte Anwendung einer Vielzahl von digitalen und nicht digitalen Bewertungsformaten
- Kritisch Reflexion über die Angemessenheit digitaler Bewertungstools und -formate

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digitaler Medien für die Lernstandserhebung	Ich setze digitale Medien und Werkzeuge nie oder sehr selten für die Lernstandserhebung ein.
II	Einsatz digitaler Medien in traditionellen Formen der Lernstandserhebung	Ich nutze digitale Medien, um Bewertungsaufgaben zu erstellen, die dann in Papierform bearbeitet werden. Ich plane die Nutzung digitaler Medien für Bewertungsaufgaben von Lernenden, z. B. als Unterstützung bei Aufgaben.
III	Einsatz und Anpassung bestehender digitaler Bewertungstools und -formate zur Lernstandserhebung	Ich nutze einige bestehende digitale Medien für das formative oder summative Assessment, z. B. digitale Tests, E-Portfolios, Spiele. Ich passe digitale Bewertungstools an, um mein spezifisches Bewertungsziel zu unterstützen, z. B. Erstellung eines Tests mittels Nutzung eines digitalen Testsystems.
IV	Systematischer Einsatz eines breiten Repertoires an digitalen Bewertungstools und -formaten zur Lernstandserhebung	Ich nutze verschiedene Test- und Diagnosesysteme, Tools und Ansätze zum formativen und summativen Assessment. Von den unterschiedlichen Bewertungsformaten wähle ich jenes aus, das sich am besten zur Erfassung des zu bewertenden Lernergebnisses eignet. Ich gestalte verlässliche digital gestützte Lernstandserhebungen.

V	Umfassende und kritische Auswahl, Erstellung und Anpassung von digitalen Bewertungstools und -formaten zur Lernstandserhebung	Ich nutze eine Vielzahl an digitalen und nicht digitalen Bewertungsformaten zur Lernstandserhebung und bin mir der jeweiligen Vor- und Nachteile bewusst. Ich reflektiere kritisch die Nutzung digitaler Medien bei der Lernstandserhebung und passe meine Strategien entsprechend an. Ich unterstütze Kolleginnen und Kollegen bei der Erstellung digitaler Bewertungsformate.
VI	Entwicklung innovativer Formate zur Lernstandserhebung	Ich entwickle neue digitale Bewertungsformate, die es auch ermöglichen, innovative pädagogische Ansätze und überfachliche Fertigkeiten bewerten zu können. Ich multipliziere meine Kenntnisse zu Test- und Diagnosesystemen sowie zu verschiedenen Ansätzen des formativen Assessments.

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.

Exemplarische Aktivitäten

- Gestaltung und Einsatz von Lernaktivitäten, die Daten zum Lernverhalten und zum Kompetenzerwerb generieren
- Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge, um Daten zum Lernfortschritt festzuhalten, zu vergleichen und zusammenzufassen
- Vergegenwärtigung, dass das Lernverhalten in digitalen Lernumgebungen ggf. Daten generiert, die genutzt werden können, um Lehrkräfte und Lernende zu informieren
- Analyse und Interpretation verfügbarer Informationen zum Lernverhalten und -fortschritt, einschließlich der Daten, die von den genutzten digitalen Medien generiert wurden
- Berücksichtigung und Kombination verschiedener Informationsquellen zu Lernfortschritt und -leistung
- Reflektierte Bewertung der für die Information von Lehrkräften und Lernenden verfügbaren Daten

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digitaler Medien bei der Analyse der Effektivität des Lernprozesses	Bei der Analyse der Effektivität der Lernprozesse der Lernenden beziehe ich mich sehr selten oder gar nicht auf digital erhobene Daten.
II	Bewertung von elementaren Daten zu Lernaktivitäten und -leistung	Mir ist bewusst, dass digitale Tools während des Unterrichts genutzt werden können, um mir zeitnah Feedback zur Effektivität des Lernprozesses zu geben. Ich bewerte administrative Daten (z. B. Anwesenheit) und Daten zur Lernleistung (z. B. Noten) zum Zwecke des individuellen Feedbacks und für zielgerichtete Maßnahmen.

III	Bewertung einer Vielzahl an digitalen Daten zur Beurteilung der Effektivität des Lernprozesses	Ich bewerte die aus den digitalen Lernstandserhebungen gewonnenen Daten, um Lehrkräfte und Lernende über den Lernprozess zu informieren. Mir ist bewusst, dass die Daten zur Leistung meiner Lernenden, die in den von mir genutzten digitalen Lernumgebungen erfasst werden, mir dabei helfen können, den Lernfortschritt zu beobachten und zeitnah Feedback und Unterstützung zum Lernverhalten geben zu können.
IV	Systematischer Einsatz digitaler Tools zur Datenerzeugung zur Analyse des Lernverhaltens	Ich nutze digitale Medien und Werkzeuge (z. B. Tests, Beurteilungssysteme) während des Unterrichts, um zeitnah Feedback zum Fortschritt der Lernenden zu bekommen. Ich nutze Datenanalysetools, um die Leistungsentwicklung zu beobachten und zu visualisieren. Ich bewerte die verfügbaren Daten und Informationen kritisch, um die individuellen Unterstützungsbedürfnisse der Lernenden im Gesamtkontext besser zu verstehen.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Möglichkeiten der Nutzung digitaler Daten zu Lernprozessen bezogen auf Lehr-/Lernstrategien	Ich analysiere regelmäßig digital erfasste Daten zum Lernprozess, um zeitnah kritische Entwicklungen und individuelle Probleme zu identifizieren und darauf zu reagieren. Ich werte digital generierte Daten aus, um über Wirksamkeit und Angemessenheit von Lehrstrategien und Lernaktivitäten im Allgemeinen und für bestimmte Lerngruppen zu reflektieren. Ich unterstützte Kolleginnen und Kollegen bei der Erhebung und Bewertung digital erfasster Daten zum Lernprozess.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze zur Datengenerierung und -bewertung zur Beobachtung von Lernprozessen	Auf der Grundlage von Lernanalysen setze ich elaborierte Methoden zur Datengenerierung und -visualisierung von Lernaktivitäten ein. Ich beurteile und erörtere kritisch den Wert und die Gültigkeit verschiedener Datenquellen wie auch die Angemessenheit etablierter Methoden der Datenanalyse. Ich multipliziere mein Wissen zur Erhebung und zur Analyse digitaler Lerndaten, einschließlich der damit verbundenen rechtlichen Fragestellungen.

4.3 Feedback und Planung

Digitale Medien nutzen, um den Lernenden gezielt und zeitnah individuelles Feedback zu geben, auch in Form von Peer-Feedback. Auf Basis der zur Verfügung stehenden Informationen Unterrichtsstrategien anpassen und Lernende gezielt unterstützen.

Exemplarische Aktivitäten

- Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge, um elektronisch erteilte Aufgaben zu bewerten und Feedback zu geben

- Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge, um den Lernfortschritt zu überprüfen und bei Bedarf Unterstützung beim weiteren Lernprozess anzubieten
- Persönliches Feedback und differenzierte Unterstützung für Lernende auf Grundlage digital generierter Daten
- Anpassung von Lehr- und Bewertungsverfahren auf Grundlage digital generierter Daten
- Unterstützung der Lernenden bei der Optimierung von Lernstrategien und der Weiterentwicklung ihrer Lernpläne
- Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge, um den Lernenden und/oder Erziehungsberechtigten zu ermöglichen, über den aktuellen Lernfortschritt informiert zu bleiben sowie bewusste Entscheidungen über zukünftige Lernprioritäten treffen zu können

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digital gestützter Feedback-Möglichkeiten	Ich berücksichtige kaum oder fast gar nicht, wie ich digitale Medien und Werkzeuge einsetzen kann, um Lernenden Feedback zu geben.
II	Nutzung digitaler Medien zur Erleichterung des Feedbacks	Ich nutze digitale Medien zur Erstellung einer Übersicht mit Lernfortschritten, die ich als Grundlage für die Erteilung von Feedback und Ratschlägen nutze. Ich ermögliche Lernenden, sich gegenseitig einfache Formen digital gestützten Feedbacks zu geben, z. B. Sternebewertung oder in einem Forum.
III	Zielgerichteter Einsatz digitaler Technologien zur Feedbackerteilung	Ich nutze digitale Medien, um digital erteilte Aufgaben zu bewerten und Feedback zu geben. Ich bin mit Lernenden und/oder ihren Erziehungsberechtigten bzgl. des Lernprozesses und Lernstandes in Kontakt und nutze dafür auch digitale Kommunikationsmöglichkeiten.
IV	Systematische Nutzung digitaler Medien und Daten zur Verbesserung der Wirksamkeit von Feedback und Lernbegleitung	Ich erteile auf Grundlage von Daten zum Lernstand und Lernprozess persönliches Feedback und biete Lernenden differenzierte Unterstützung. Ich passe meine Lehr- und Bewertungsverfahren auf der Grundlage von Daten zum Lernprozess an. Ich nutze digitale Medien, um den Lernenden und Erziehungsberechtigten zu ermöglichen, über den aktuellen Fortschritt informiert zu bleiben sowie bewusste Entscheidungen über zukünftige Lernprioritäten treffen zu können.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Methoden zum digital gestützten Feedback	Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene digitalen Werkzeuge und Methoden dazu eignen, Lernenden Feedback zu geben. Ich unterstütze Lernende bei der Optimierung von Lernstrategien und entwickle gemeinsam Lernpläne für die Erarbeitung dieser Bereiche auf der Grundlage von verfügbaren Informationen. Ich nutze digital generierte Daten, um darüber zu reflektieren, welche Lehrstrategien für die einzelnen Lernenden

		am besten funktionieren, und stelle diese Informationen Kolleginnen und Kollegen zur Verfügung.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Formate zu digital gestütztem Feedback	Ich entwickle und multipliziere innovative Feedback-Methoden, auch unter Berücksichtigung aktueller technischer Entwicklungen.

5. Schülerorientierung

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.

Exemplarische Aktivitäten

- Sicherstellung eines gleichberechtigten Zugangs zu den passenden digitalen Medien und Ressourcen bieten
- Auswahl und Einsatz digital gestützter Lernaktivitäten, die dem digitalen Kontext der Lernenden entsprechen, z. B. in Bezug auf Verfügbarkeit, Kompetenzen, Erwartungen oder Einstellungen
- Einsatz digitaler Medien und Strategien, z. B. unterstützende Technologien, die für Lernende mit besonderen Bedürfnisse konzipiert wurden (z. B. Lernende mit eingeschränkten physischen oder mentalen Fähigkeiten, Lernende mit Lernstörungen)
- Berücksichtigung und Beseitigung potentieller Zugangsschwierigkeiten bei der Auswahl, Veränderung und Erstellung von digitalen Ressourcen, Bereitstellung alternativer oder ausgleichender Tools oder Ansätze für Lernende mit speziellen Bedürfnissen
- Reflexion und Anpassung von Maßnahmen zur Verbesserung der digitalen Teilhabe

Progression		Kompetenzaussagen
I	Basale Kenntnis zu digitaler Teilhabe und Inklusion	Mir ist in Grundzügen bewusst, dass es durch die Nutzung digitaler Medien für die bereits benachteiligten Lernenden noch schwieriger werden kann, am Unterricht teilzunehmen und mit den anderen Schritt zu halten, sehe aber noch keine oder nur geringe Ansätze zur Lösung dieses Problems.
II	Auseinandersetzung mit Fragen der digitalen Teilhabe und Inklusion	Mir ist bewusst, wie wichtig es ist, für alle Lernenden den gleichberechtigten Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien sicherzustellen. Mir ist bewusst, dass digitale Medien den Bildungszugang sowohl positiv als auch negativ beeinflussen können.
III	Gewährleistung von digitaler Teilhabe und Inklusion	Mir ist bewusst, dass der Zugang zu digitalen Medien Heterogenität verstärken kann und wie sich die sozialen und ökonomischen Bedingungen der Lernenden auf die Nutzung von Medien auswirken können. Ich stelle sicher, dass alle Lernenden Zugang zu den von mir bereitgestellten digitalen Lernangeboten haben. Mir setze bei Bedarf kompensierende digitale Medien für Lernende mit besonderen Bedürfnissen ein (z. B. für Lernende mit eingeschränkten physischen oder mentalen Fähigkeiten oder für Lernende mit Lernstörungen).

IV	Ermöglichung umfassender digitaler Teilhabe und Inklusion unter Verwendung eines breiten Medien- und Methodenrepertoires	Ich wähle medienpädagogische und -didaktische Methoden, die den schulischen und häuslichen Rahmenbedingungen Rechnung tragen, z. B. begrenzte Nutzungszeit, verfügbarer Gerätetyp. Ich berücksichtige potentielle Zugangsschwierigkeiten bei der Auswahl, Veränderung und Erstellung von digitalen Ressourcen und reagiere darauf und stelle alternative oder ausgleichende Tools oder Ansätze für Lernende mit Förderbedarf zur Verfügung. Ich setze passgenau digitale Medien oder Strategien ein, wie etwa unterstützende Technologien, um individuellen Zugangsschwierigkeiten der Lernenden entgegenzuwirken, z. B. Seh- oder Hörbeeinträchtigungen.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien und Methoden zur Verbesserung der digitalen Teilhabe und Inklusion	Ich beobachte kontinuierlich, inwiefern Maßnahmen zur Verbesserung der Zugänglichkeit angemessen sind und tausche mich mit Kolleginnen und Kollegen über Strategien zur individuellen Förderung einzelner Lernenden aus. Ich verwende pädagogische Strategien, die an die Nutzung digitaler Medien, an Kompetenzen, Erwartungen, Einstellungen und den Entwicklungsstand der Lernenden angepasst sind. Ich berücksichtige fortgeschrittene Gestaltungsprinzipien für eine bessere Nutzung von Ressourcen und digitalen Lernumgebungen im Unterricht, z. B. Seh- oder Hörbeeinträchtigungen.
VI	Entwicklung von Konzepten zur Teilhabe und Inklusion	Ich entwickle und multipliziere Konzepte für einen gleichberechtigten Zugang zur digitalen Bildung und damit für Inklusion.

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.

Exemplarische Aktivitäten

- Ermöglichung verschiedener Lernwege, -niveaus und -geschwindigkeiten durch die Gestaltung, Auswahl und Anwendung digital gestützter Lernaktivitäten
- Entwicklung und digitale Unterstützung individueller Lernpläne
- Nutzung digitaler Medien zur Berücksichtigung besonderer Bedürfnisse einzelner Lernender (z. B. Hochbegabtenförderung, Legasthenie, ADHS).

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Kenntnis des Potenzials digitaler Medien für die	Ich weiß nicht oder nur äußerst rudimentär, wie digitale Medien mir helfen können, individualisierte Lernmöglichkeiten zu bieten.

	Differenzierung und Individualisierung	
II	Bewusstsein über das Potenzial digitaler Medien für die Differenzierung und Individualisierung	Mir ist bewusst, dass digitale Medien Differenzierung und Individualisierung unterstützen können, indem z. B. Aktivitäten auf unterschiedlichen Niveaus oder in unterschiedlichen Geschwindigkeiten angeboten werden.
III	Einsatz digitaler Medien zur Differenzierung und Individualisierung	Ich setze Lernaktivitäten ein, die es den Lernenden ermöglichen, in unterschiedlichen Geschwindigkeiten voranzukommen. Ich stelle unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und/oder die Möglichkeit zur Wiederholung von Aktivitäten zur Verfügung.
IV	Systematischer Einsatz eines breiten Methodenrepertoires zur Differenzierung und Individualisierung	Ich nutze eine Vielzahl an unterschiedlichen digitalen Möglichkeiten, um Lernaktivitäten an die spezifischen Bedürfnisse, Niveaus, Geschwindigkeiten und Präferenzen der Lernenden anzupassen.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Methoden zur Differenzierung und Individualisierung	Gemeinsam mit den Lernenden, ggf. den Erziehungsberechtigten sowie unter Einbezug der Kolleginnen und Kollegen gestalte ich personalisierte Lernpläne, die es allen Lernenden erlauben, ihren individuellen Lernbedürfnissen und -präferenzen mithilfe von passenden digitalen Ressourcen zu folgen. Ich reflektiere kritisch darüber, wie effektiv die eingesetzten Lehrstrategien die Differenzierung und Individualisierung fördern können, passe meine Methoden entsprechend an und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Formate zur Differenzierung und Individualisierung	Ich entwickle und multipliziere Konzepte für die digital gestützte Differenzierung und Individualisierung.

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. Problemorientierte, praxisnahen Lernszenarien entwickeln, um die Selbsttätigkeit der Lernenden und die vertiefte Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand zu erhöhen.

Exemplarische Aktivitäten

- Nutzung digitaler Medien, um neue Lerninhalte in motivierender und kognitiv aktivierender Weise zu visualisieren und zu erklären, z. B. durch den Einsatz von Animationen oder Videos

- Entwicklung digitale Lernumgebungen und -aktivitäten zum motivierenden und aktiven Umgang der Lernenden mit dem Lerngegenstand (z. B. Spiele, WebQuests, Handhabung virtueller Objekte etc.)
- Fokussierung auf aktive Nutzung digitaler Medien durch die Lernenden (z. B. Erstellung von Lernprodukten wie digitale Mindmaps, Erklärvideos etc.)
- Auswahl passender digitaler Medien zur Förderung des aktiven Lernens in einem bestimmten Lernkontext sowie mit Blick auf den intendierten Kompetenzerwerb
- Reflexion über Potenziale digitaler Medien und Werkzeuge zur Förderung des eigenaktiven Lernens

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Nutzung digitaler Medien zur Gestaltung aktivierender Lernszenarien	Zur Motivation und Einbindung von Lernenden nutze ich digitale Medien, wenn überhaupt, nur ganz selten.
II	Zielgerichtete Motivierung der Lernenden zur aktiven Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand	Ich nutze digitale Medien, um Lerninhalte motivierend und schülergerecht zu vermitteln, z. B. mittels Visualisierung, Video, Augmented/Virtual Reality-Animation.
III	Einsatz von Methoden zur Förderung der aktiven Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand sowie zur aktiven Mediennutzung seitens der Lernenden	Ich stelle die aktive Nutzung digitaler Medien seitens der Lernenden ins Zentrum des Bildungsprozesses. Ich wähle passende digitale Werkzeuge zur Förderung des aktiven Engagements des Lernenden in einem bestimmten Lernkontext oder zur Erreichung eines besonderen Lernziels aus.
IV	Systematischer Einsatz eines breiten Methodenrepertoires zur Förderung der aktiven Auseinandersetzung mit dem Lerngegenstand sowie zur aktiven Mediennutzung seitens der Lernenden	Ich nutze digitale Medien souverän und sachgerecht, um eine relevante, vielfältige und effektive digitale Lernumgebung zu schaffen, z. B. mittels verschiedener sensorischer Kanäle, Lernstile und -strategien und mittels methodischer Variation der Aktivitätstypen und Gruppenzusammensetzungen. Ich reflektiere darüber, wie die eingesetzten Lehrstrategien die Einbindung von Lernenden und das aktive Lernen effektiv verbessern können.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien für die Gestaltung aktivierender Lernszenarien mittels digitaler Medien und Werkzeuge	Ich gestalte und entwickle didaktische Konzepte, abhängig von deren Potenzial, die Beschäftigung der Lernenden mit dem Lerngegenstand zu fördern. Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene Methoden dazu eignen, die Eigenaktivität der Lernenden zu erhöhen, und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Konzepte für die Gestaltung aktivierender Lernszenarien mittels digitaler Medien und Werkzeuge	Ich entwickle und multipliziere innovative Konzepte zur Förderung des digital gestützten eigenaktiven Lernens.

6. Förderung der Medienkompetenz der Lernenden

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.

Exemplarische Aktivitäten

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, bei denen Lernende Kompetenzen erwerben, um

- Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert zu handhaben,
- Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen zu durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einzusetzen,
- Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen zu identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen zu lösen,
- eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung zu entwickeln.

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Kenntnis von Methoden zur Förderung der Nutzung und des Verständnisses von Medienangeboten und der zugrundeliegenden informatischen Zusammenhänge	Ich berücksichtige kaum oder fast gar nicht, dass Lernende digitale Werkzeuge sachgerecht nutzen und die dabei auftretenden informatischen Zusammenhänge berücksichtigen.
II	Zielgerichtete Motivierung der Lernenden zu einem sachorientierten Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge unter Berücksichtigung der zugrundeliegenden basalen informatischen Zusammenhänge	Ich ermutige die Lernenden, digitale Medien und Werkzeuge sachorientiert einzusetzen und die dabei auftretenden Problematiken ggf. unter Einbeziehung basaler informatischer Zusammenhänge zu lösen. Die Lernenden wenden bei der Nutzung des informatischen Prinzips in erster Linie Trial-and-Error-Strategien an.
III	Zielgerichteter Einsatz von Methoden zur Förderung der Nutzung und des Verständnisses digitaler Medien und Werkzeuge unter reflektiertem Einbezug der zugrundeliegenden informatischen Prinzipien	Ich setze sach- und situationsgerecht Lernaktivitäten und Aufgaben ein, bei denen die Lernenden digitale Medien und Werkzeuge überlegt nutzen. Die Nutzung des Medienangebots erfolgt dabei ggf. unter bewusstem Einbeziehen der zugrundeliegenden informatischen Prinzipien.
IV	Systematischer Einsatz eines breiten Methodenrepertoires zur Förderung der Nutzung und des Verständnisses von	Ich setze gezielt eine Vielzahl an verschiedenen Lernaktivitäten und Aufgaben ein, bei denen die Lernenden aus einem breiten Medienangebot gezielt Systeme auswählen, sie nutzen, und dabei deren informatische und ggf. algorithmische Prinzipien sicher und reflektiert anwenden.

	Medienangeboten unter kontextspezifischem Einbezug der zugrundeliegenden informatischen Prinzipien und ggf. der algorithmischen Abläufe	
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien und Methoden zur Förderung der Nutzung von Medienangeboten unter besonderer Berücksichtigung der informatischen Prinzipien	Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich Strategien und Methoden zur Nutzung von Medienangeboten bei schulischen Lernaktivitäten und Aufgaben didaktisch und pädagogisch eignen, berücksichtige dabei insbesondere auch die informatischen Prinzipien, und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Formate zur Förderung des Einsatzes von Medienangeboten unter besonderer Berücksichtigung informatischer Prinzipien	Ich entwickle und multipliziere innovative Lernszenarien, zur Nutzung von Medienangeboten bei schulischen Lernaktivitäten und Aufgaben; dabei analysiere und modelliere ich die informatischen Zusammenhänge und bereite sie didaktisch auf.

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.

Exemplarische Aktivitäten

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, mit denen die Lernenden Kompetenzen erwerben, um

- Aufgabenstellungen zu klären, Informationsbedarf zu erkennen und zu formulieren,
- effektive Suchstrategien zu entwickeln und ggf. anzupassen,
- begründet mediale Informationsquellen auswählen zu können,
- nach Daten, Informationen und Inhalten zu suchen und zwischen diesen zu navigieren,
- Informationen zu strukturieren, zusammenzufassen und zu bearbeiten,
- Daten, Informationen und Inhalte in digitalen Lernumgebungen zu organisieren, zielorientiert zu speichern und abzurufen,
- die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit der Datenquellen, Informationen und Inhalte zu analysieren, zu vergleichen und kritisch zu bewerten.

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Kenntnis von Methoden zur Förderung von Kompetenzen zur Informationsgewinnung und -verarbeitung	Ich berücksichtige kaum oder fast gar nicht, wie ich Such- und Verarbeitungsstrategien der Lernenden beim Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge fördern könnte.
II	Zielgerichtete Motivierung der Lernenden zur Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge für die Informationsgewinnung und -verarbeitung	Ich motiviere Lernende zielgerichtet, digitale Medien und Werkzeuge zur Informationsgewinnung und -verarbeitung einzusetzen, z. B. bei Onlinerecherchen.

		Ich bringe Lernenden bei, Quellen korrekt anzugeben und zu zitieren.
III	Zielgerichteter Einsatz von Methoden zur Förderung von Kompetenzen zur Informationsgewinnung und -verarbeitung	Ich setze sach- und situationsgerecht Lernaktivitäten und Aufgaben ein, bei denen Kompetenzen erworben werden, um Informationen zu finden, ihre Verlässlichkeit zu bewerten und Informationen aus verschiedenen Quellen zu vergleichen und zu kombinieren.
IV	Systematischer Einsatz eines breiten Methodenrepertoires zur Förderung von Kompetenzen zur Informationsgewinnung und -verarbeitung	Ich setze gezielt eine Vielzahl an verschiedenen Lernaktivitäten und Aufgaben ein, bei denen die Lernenden Kompetenzen erwerben, um Informationen aus verschiedenen Quellen zu gewinnen, kritisch zu bewerten, zu vergleichen, sinnvoll zu kombinieren und aufzubereiten.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien und Methoden sowie umfassende Förderung von Kompetenzen zur Informationsgewinnung und -verarbeitung	Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene Methoden dazu eignen, Such- und Verarbeitungsstrategien beim Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge zu fördern, und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Formate zur Förderung von Kompetenzen zur Informationsgewinnung und -verarbeitung	Ich entwickle und multipliziere innovative Lernszenarien zur Förderung von Kompetenzen zur Informationsgewinnung und -verarbeitung - auch unter Berücksichtigung neuer medialer Entwicklungen.

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.

Exemplarische Aktivitäten

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, mit denen die Lernenden Kompetenzen erwerben, um

- mit verschiedenen digitalen Medien und Werkzeugen effektiv zu interagieren,
- geeignete digitale Kommunikationsmittel für einen bestimmten Kontext auszuwählen,
- Daten, Informationen und digitale Inhalte mithilfe von geeigneten digitalen Medien und Werkzeugen mit anderen zu teilen,
- digitalen Medien und Werkzeugen für die Zusammenarbeit sowie die Mitgestaltung von Ressourcen und Wissen zu nutzen,
- bei der Interaktion über digitale Medien Verhaltensregeln einzuhalten und diese zu reflektieren,
- die eigenen Kommunikationsstrategien an den Adressatenkreis anpassen,
- sensibel mit Daten umzugehen, die bei der digital gestützten Interaktion generiert werden,
- digitale Medien und Werkzeuge zur gesellschaftlichen und gleichberechtigten Teilhabe zu nutzen.

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Kenntnis von Methoden zur Förderung digital gestützter Kommunikation und Zusammenarbeit der Lernenden	Ich berücksichtige kaum oder fast gar nicht, wie ich digital gestützte Kommunikation und Zusammenarbeit der Lernenden fördern könnte.
II	Zielgerichtete Motivierung der Lernenden zur Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge für die Kommunikation und Zusammenarbeit	Ich motiviere Lernende zielgerichtet, digitale Medien und Werkzeuge zu nutzen, um mit anderen Lernenden, ihren Lehrkräften sowie mit Dritten zu interagieren.
III	Zielgerichteter Einsatz von Methoden zur Förderung digital gestützter Kommunikation und Zusammenarbeit der Lernenden	Ich setze sach- und situationsgerecht Lernaktivitäten und Aufgaben ein, bei denen Lernende digitale Medien und Werkzeuge effektiv und verantwortungsbewusst für die Kommunikation nutzen. Ich entwickle mit den Lernenden Kommunikations- und Verhaltensregeln für den digitalen Raum. Ich unterstütze die Lernenden, Kommunikationsstrategien und -kanäle angemessen auszuwählen und sich der kulturellen und sozialen Vielfalt in digitalen Umgebungen bewusst zu sein.
IV	Systematischer Einsatz eines breiten Methodenrepertoires zur Förderung digital gestützter Kommunikation, Zusammenarbeit und Partizipation der Lernenden	Ich setze gezielt eine Vielzahl an verschiedenen Lernaktivitäten und Aufgaben ein, bei denen die Lernenden digitale Medien und Werkzeuge für die Kommunikation und Zusammenarbeit nutzen. Ich unterstütze und motiviere die Lernenden, digitale Medien und Werkzeuge zum Peer-Feedback sowie zur Teilnahme an öffentlichen Diskursen zu nutzen und diese aktiv und bewusst für die gesellschaftliche Teilhabe zu verwenden. Ich prüfe und reflektiere vereinbarte Kommunikations- und Verhaltensregeln gemeinsam mit den Lernenden.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien und Methoden sowie umfassende Förderung der digital gestützten Kommunikation, Zusammenarbeit und Partizipation der Lernenden	Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene Methoden dazu eignen, Kompetenzen der Lernenden zur effektiven und verantwortungsbewussten digital gestützten Kommunikation und Zusammenarbeit sowie zur Partizipation in einer digitalisierten Welt zu fördern und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Formate zur Förderung der digital gestützten	Ich entwickle und multipliziere innovative Lernszenarien zur Förderung von Kompetenzen zur Kommunikation und Zusammenarbeit der Lernenden sowie zur Partizipation in einer digitalisierten Welt – auch unter Einbezug neuer kommunikationstechnischer Entwicklungen.

	Kommunikation, Zusammenarbeit und Partizipation der Lernenden	
--	---	--

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.

Exemplarische Aktivitäten

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, mit denen die Lernenden Kompetenzen erwerben, um

- Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte (z. B. Video, Podcast, Webseite, Blog, App, Spiele) auszuwählen und zielgerichtet einzusetzen,
- Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten zu erstellen,
- Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darzubieten,
- geeignete Publikationswege und Lizenzregelungen zu erschließen,
- Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeitsrechts (u. a. des Bildrechts) und Urheber- und Nutzungsrecht (u. a. Lizenzen) zu erstellen und veröffentlichen.

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Kenntnis von Methoden zur Förderung der Gestaltung, Umsetzung und Präsentation von Medienprodukten seitens der Lernenden	Ich berücksichtige kaum oder fast gar nicht, wie ich die Gestaltung, Umsetzung und Präsentation von digitalen Inhalten und Medienprodukten seitens der Lernenden fördern könnte.
II	Zielgerichtete Motivierung der Lernenden, digitale Medien und Werkzeuge zur Gestaltung, Umsetzung und Präsentation verschiedener Medienprodukte zu nutzen	Ich motiviere Lernende zielgerichtet, digitale Medien und Werkzeuge bei der Erstellung, ästhetischen Gestaltung und Präsentation von Texten, Bildern, Videos etc. einzusetzen.
III	Zielgerichteter Einsatz von Methoden zur Förderung der Gestaltung, Umsetzung, Präsentation und Publikation von digitalen Inhalten und Medienprodukten seitens der Lernenden	Ich setze sach- und situationsgerecht Lernaktivitäten und Aufgaben ein, bei denen Lernende digitale Medien und Werkzeuge zur Gestaltung, Umsetzung und Präsentation von Inhalten, z. B. Texte, Bilder oder Videos verwenden.
IV	Systematischer Einsatz eines breiten Methodenrepertoires zur Förderung der ästhetischen Gestaltung, Umsetzung, Präsentation und Publikation verschiedener digitaler	Ich setze eine Vielzahl an verschiedenen Lernaktivitäten und Aufgaben ein, um Lernende zu unterstützen, ihre Meinung und Arbeitsergebnisse adressatenbezogen zu präsentieren und zu dokumentieren, z. B. in Wikis, Blogs oder E-Portfolios.

	Inhalte und Medienprodukte seitens der Lernenden	Ich leite die Lernenden an, rechtliche Grundlagen bei ihren Produktions- und Publikationsprozessen selbstständig zu beachten.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien und Methoden sowie umfassende Förderung der Lernenden bei der Gestaltung, Umsetzung, Präsentation und Publikation verschiedener digitaler Inhalte und Medienprodukte	Ich erkenne Verletzungen des Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechts bei Produktions- und Publikationsprozessen der Lernenden, z. B. mithilfe digitaler Medien und Werkzeuge, und wirke diesen entgegen. Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene Strategien und Methoden dazu eignen, eine digital gestützte Produktion und Präsentation seitens der Lernenden kreativ zu fördern, und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Formate zur Förderung der Lernenden bei der Gestaltung, Umsetzung, Präsentation und Publikation verschiedenster Medienprodukte	Ich unterstütze die Lernenden bei der kreativen Gestaltung, Umsetzung, Präsentation und lizenzrechtlich korrekten Veröffentlichung von komplexen Medienprodukten, z. B. Webseiten oder Apps. Ich entwickle und multipliziere innovative Lernszenarien zur Förderung digital gestützter kreativer Produktionen, Präsentationen und Publikationen der Lernenden.

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 sie zu einer reflektierten, eigen- und sozialverantwortlichen Mediennutzung befähigen.

Exemplarische Aktivitäten

Lernaktivitäten und Aufgaben integrieren, mit denen die Lernenden Kompetenzen erwerben, um

- Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informationssystemen zu analysieren und zu bewerten,
- das eigene Nutzungsverhalten in Bezug auf verschiedene digitale Medienangebote und Werkzeuge zu reflektieren,
- die interessenorientierte Setzung und Verbreitung medialer Inhalte zu erkennen und den Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen zu hinterfragen,
- sich selbst und andere gezielt vor möglichen Gefahren in den Medien zu schützen (z. B. Cybermobbing, Fake News, Datenmissbrauch),
- die Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt zu reflektieren,
- die Chancen, Risiken und Gefahren der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft zu beurteilen,
- Medien kritisch, eigen- und sozialverantwortlich zu nutzen und geeignete Sicherheits- und Vorsichtsmaßnahmen zu ergreifen.

Progression		Kompetenzaussagen
I	Geringe Kenntnis von Methoden zur Förderung der Analyse und Reflexion über Medienangebote und Informatiksysteme sowie Potenziale und Risiken der Digitalisierung für das Individuum und die Gesellschaft seitens der Lernenden	Ich berücksichtige kaum oder fast gar nicht, wie ich die Analyse- und Reflexionsfähigkeit der Lernenden im Umgang mit Medienangeboten, Informatiksystemen sowie die Auseinandersetzung mit Chancen und Risiken digitaler Technologien fördern könnte.
II	Zielgerichtete Motivierung der Lernenden zum reflektierten Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen sowie zur kritischen Auseinandersetzung mit Medienangeboten, Informatiksystemen sowie Potenzialen und Risiken der Digitalisierung für das Individuum und die Gesellschaft	Ich motiviere Lernende zielgerichtet, sich mit ihrer Mediennutzung sowie mit Inhalten, Gestaltungsmitteln, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen reflektiert auseinanderzusetzen und sich der Chancen und Risiken digitaler Technologien für das Individuum und die Gesellschaft bewusst zu werden. Ich sensibilisiere Lernende, die interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte zu erkennen.
III	Zielgerichteter Einsatz von Methoden zur Förderung der Analyse und Reflexion über Medienangebote, Informatiksysteme sowie Potenziale und Risiken der Digitalisierung für das Individuum und die Gesellschaft	Ich setze sach- und situationsgerecht Lernaktivitäten und Aufgaben ein, die Lernende bei der kritischen Auseinandersetzung mit Inhalten, Gestaltungsmitteln, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und digitalen Technologien unterstützen und eine eigen- und sozialverantwortliche sowie sichere Nutzung von Medien, z. B. in sozialen Medien, anbahnen Ich rege Lernende an, den Einfluss auf Medien Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen zu hinterfragen.
IV	Systematischer Einsatz eines breiten Methodenrepertoires zur Förderung der Analyse und Reflexion über Medienangebote, Informatiksysteme sowie Potenzialen und Risiken der Digitalisierung für das Individuum und die Gesellschaft	Ich setze gezielt eine Vielzahl an verschiedenen Lernaktivitäten und Aufgaben ein, um Lernende bei der vertiefenden Analyse und Beurteilung von Inhalten, Gestaltungsmitteln, Wirkungsweisen und Einflüssen digitaler Technologien zu fördern und sie zu einem verantwortungsbewussten und reflektierten Umgang mit digitalen Medien zu befähigen. Ich entwickle Maßnahmen zur Prävention und Intervention, ggf. unter Einbezug der Erziehungsberechtigten, damit Lernende sich selbst und andere vor möglichen Gefahren in den Medien schützen können, z. B. vor Cybermobbing oder Fake News.
V	Analyse und Bewertung verschiedener Strategien und Methoden sowie umfassende Förderung von Lernenden bei der Analyse und Reflexion	Ich reflektiere kritisch, inwiefern sich verschiedene Methoden dazu eignen, Medienangebote und Informatiksysteme umfassend zu analysieren sowie zu reflektieren und gebe mein Wissen im Kollegenkreis weiter.

	über Medienangebote, Informatiksysteme sowie Potenziale und Risiken der Digitalisierung für das Individuum und die Gesellschaft	Ich unterstütze Lernende dabei, Chancen und Risiken digitaler Technologien zu verstehen und zu hinterfragen und leite sie zu einem souveränen Medienumgang an. Dabei berücksichtige ich auch die medienpädagogische Elternarbeit.
VI	Entwicklung innovativer Ansätze und Formate zur Förderung der Analyse und Reflexion über Medienangebote, Informatiksysteme sowie Potenziale und Risiken der Digitalisierung für das Individuum und die Gesellschaft	Ich entwickle und multipliziere innovative Konzepte und Lernszenarien zur kritischen Auseinandersetzung mit Inhalten, Gestaltungsmitteln, Wirkungsweisen und Einflüssen digitaler Technologien sowie Chancen und Risiken in den Medien.