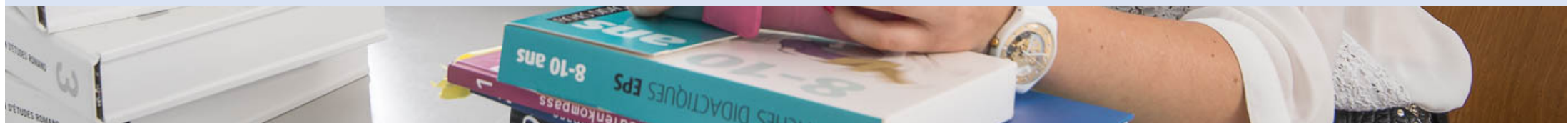




## Netzwerktag ZELF 2020

Atelier B: Ich als Lehrperson und meine Schule im digitalen Zeitalter





# Ziele und Programm

- ✓ Digitale Kompetenzen einschätzen
  - ✓ Medieneinsatz im Unterricht reflektieren
  - ✓ Strategien der eigenen Kompetenzen entwickeln
- 
- Einschätzungstool DigComEdu
  - Konkrete Ideen für persönliche Weiterentwicklung
  - Möglichkeiten der Weiterbildung

# Kompetenzen Dozierende



Abbildung 1: Der DigCompEdu Kompetenzrahmen

Felix Meisel



# Kompetenzrahmen

## Berufliche Kompetenz des Lehrenden

### 1 BERUFLICHES ENGAGEMENT

- 1.0 Offenheit für die Nutzung von digitalen Tools und Ressourcen in der Bildung
- 1.1 Berufliche Kommunikation
- 1.2 Berufliche Zusammenarbeit und Weiterbildung im Bereich der Digitalisierung
- 1.3 Umgang mit digitalen Medien reflektieren

## Pädagogische Kompetenz des Lehrenden

### 2 DIGITALE RESSOURCEN UND INFORMATIONEN

- 2.1 Auswahl und Evaluation von digitalen Ressourcen
- 2.2 Digitale Ressourcen auswählen, anpassen und erstellen
- 2.3 Digitale Ressourcen verwalten, schützen und zur Verfügung stellen

### 4 LERNKONTROLLE

- 4.1 Beurteilungsstrategien
- 4.2 Analysieren von digitalen Informationen

### 3 LEHREN UND LERNEN

- 3.1 Unterricht mit digitalen Mitteln Klassenführung
- 3.2 Orientierung oder Unterstützung und Lernbegleitung
- 3.3 Zusammenarbeit fördern
- 3.4 Selbstgesteuertes Lernen

### 5 LERNERORIENTIERUNG

- 5.1 Zugang und Inklusion
- 5.2 Differenzierung und Personalisierung
- 5.3 Aktiver Einbezug der SuS

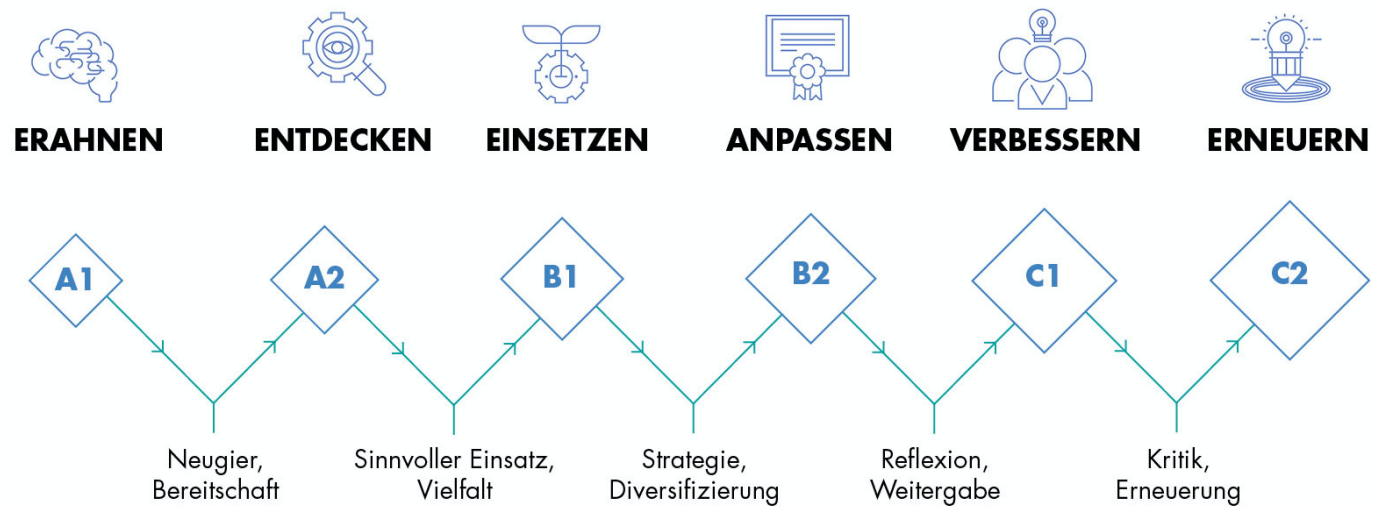
## Kompetenzen der Lernenden

### 6 FÖRDERUNG DER DIGITALEN KOMPETENZ DER SuS

- 6.1 Kompetenz zur Informationsbeschaffung
- 6.2 Medienkompetenz
- 6.3 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit
- 6.4 Erstellung digitaler Inhalte
- 6.5 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien  
Online-Kommunikation  
Digitale Identität und Bildrechte  
Daten- und Geräteschutz
- 6.6 Computational Thinking und digitale Problemlösung  
Datenstrukturen  
Algorithmen  
Funktionsweise von Informatiksystemen

Felix Meisel

# Kompetenzprogression



Felix Meisel



# Selbstevaluationstool DigComEdu

Füllen Sie bitte die Selbsteinschätzung aus:

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

Lassen Sie sich die Auswertung per PDF an Ihre gewünschte Email-Adresse senden.

Zeit: 20 Minuten

# Resultate

## Summary

**Your Score** 77

**Maximum Score** 88



Section	Score for this Section
Bereich 1: Professionelles Engagement	15
Bereich 2: Digitale Ressourcen	7
Bereich 3: Lehren und Lernen	15
Bereich 4: Evaluation	12
Bereich 5: Lernerorientierung	9
Bereich 6: Förderung der digitalen Kompetenz der Schüler	19

### **Wenn Ihre Punktzahl zwischen 66 und 80 liegt, sind Sie eine Leaderin bzw. ein Leader (C1)**

Leaderinnen und Leader haben einen konsistenten und umfassenden Ansatz für den Einsatz digitaler Medien zur Verbesserung des Lehrens und Lernens. Sie können auf ein breites Repertoire an digitalen Strategien zurückgreifen und wissen genau, wie sie das für die jeweilige Situation am besten geeignete auswählen. Sie reflektieren und entwickeln Ihre Praktiken kontinuierlich weiter. Sie tauschen sich mit Kolleginnen und Kollegen aus und bleiben so über neue Entwicklungen und Ideen auf dem Laufenden. Durch weiteres Experimentieren mit immer innovativeren Ansätzen können Sie eine Vorreiterin bzw. ein Vorreiter werden.





# Austausch und Diskussion

- Welche Kompetenzen bringe ich selber mit?
- Wo möchte ich weiter kommen?

Austausch und Diskussion: Entwicklungsthemen und Weiterbildungsideen pro Tisch schriftlich festhalten.

[https://padlet.com/felix\\_meisel/mufka8qk03x5](https://padlet.com/felix_meisel/mufka8qk03x5)

Zeit: 15 Minuten



# Die Kompetenzen im Überblick



Tabelle 1: DigCompEdu Kompetenzdeskriptoren

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



**D**

+ 3

**C**

+ 2

Einer bleibt - drei gehen

**A**

bleibt

**B**

+ 1



# Kompetenzen SuS

- Was müssen SuS nach der Ausbildung können?
- Was müssen SuS in meinem Fach können?
- Wie können sie das in meinem Fach lernen?

Austausch und Diskussion: Gemeinsamkeiten und Unterschiede pro Tisch schriftlich festhalten.

[https://padlet.com/felix\\_meisel/fwcjrppp3n2g](https://padlet.com/felix_meisel/fwcjrppp3n2g)

Zeit: 15 Minuten



**D**

+ 3

**C**

+ 2

Einer bleibt - drei gehen

**A**

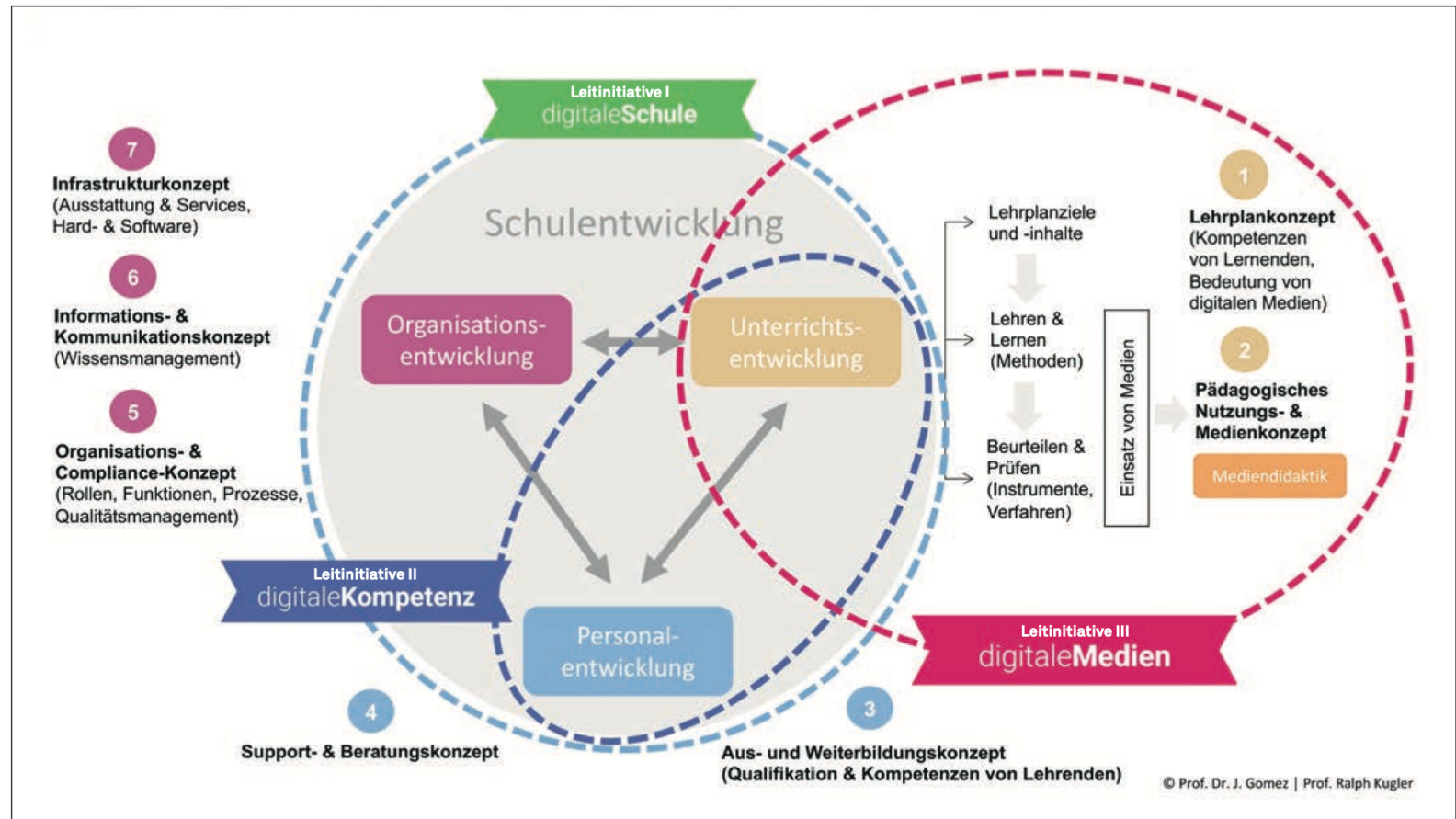
bleibt

**B**

+ 1



# Weiterbildung in der digitalen Transformation ist ein Schulentwicklungsprozess



Referenzrahmen und Leitinitiativen des Schwerpunkts «Volksschule und Mittelschulen» in der St. Galler IT-Bildungsoffensive. Grafik: zVg

# Weiterbildungsformate

© kras99 / Fotolia.com

Felix Meisel