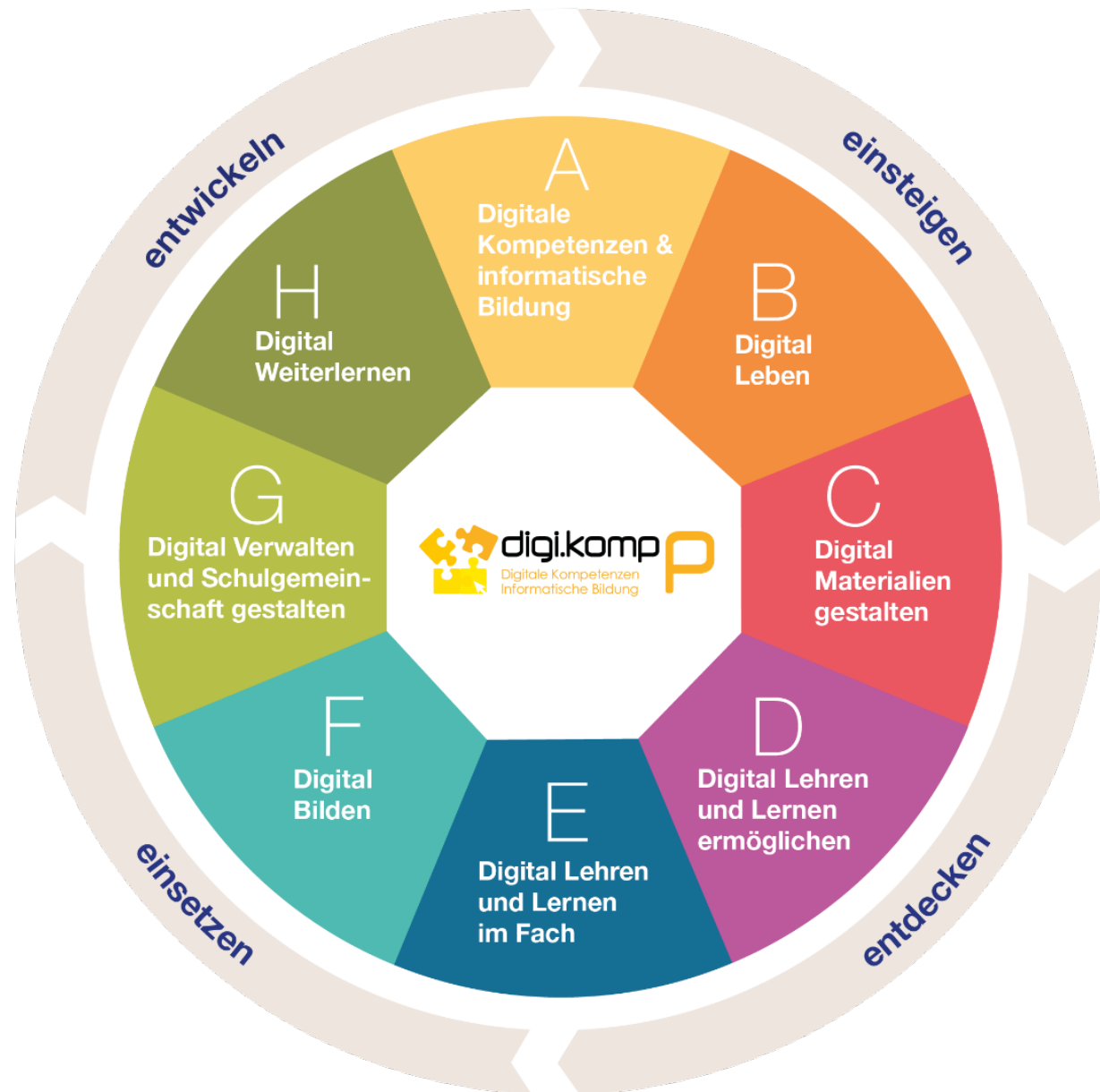


Digi.kompP

DIGITALE KOMPETENZEN FÜR PÄDAGOGINNEN UND PÄDAGOGEN



Impressum:

Das digi.kompP Kompetenzmodell wurde 2019 weiterentwickelt von:

Gerhard Brandhofer, Marlene Miglbauer, Walter Fikisz, Elke Höfler, Fares Kayali, Michael Steiner, Julia Prohaska, Andreas Riepl.

Das digi.kompP Kompetenzmodell Version 1 (2016) wurde entwickelt von:

Gerhard Brandhofer, Angela Kohl, Marlene Miglbauer, Thomas Nárosy, Josef Buchner, Peter Großböck, Ingeborg Lechner, Julia Prinz, Julia Prohaska, Nadine Zaynard, Walter Fikisz (digi.kompP-Team).

Gerald Futschek, Karl Fuchs, Peter Micheuz, Helmut Caba, Wilfried Grossmann, Alfred Nußbaumer, Günther Schwarz, Franz Tranninger, Rudolf Zoufal, Helmut Hammerl, Hubert Egger, Helene Swaton, Michael Steiner (digi.komp12-Team).

Alois Bachinger, Sonja Gabriel, Christian Nosko, Marlis Schedler, Petra Traxler, Walter Wegscheider, David Wohlhart (Team "Weißbuch zum Kompetenzaufbau von Pädagoginnen und Pädagogen für den Umgang mit digitalen Medien und Technologien").

Onlinecampus Virtuelle PH im Auftrag des BMBWF. Version Dezember 2019 adapt. 2021; Lizenz: CC BY-SA 4.0

Kategorie A (= digi.komp12)

Digitale Kompetenzen und informatische Bildung

Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft

Bedeutung von Informatik in der Gesellschaft

- Ich kann Bereiche für den Einsatz von Informatiksystemen und ihre gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Auswirkungen beschreiben.
- Ich kann Wissen über Informatiksysteme im digitalen privaten und schulischen Umfeld zielgerichtet anwenden und nutzen.
- Ich kann den Einfluss von Informatiksystemen auf meinen Alltag, auf die Gesellschaft und Wirtschaft einschätzen und an konkreten Beispielen Vor- und Nachteile abwägen.

Verantwortung, Datenschutz und Datensicherheit

- Ich kann meine Rechte und Pflichten in der Nutzung von Informatiksystemen beschreiben und wesentliche Aspekte des Datenschutzes und der Datensicherheit erklären.
- Ich kann beim Einsatz von Informatiksystemen mein Wissen um Pflichten und Rechte in Bezug auf meine Person und meine Arbeitsumgebung, auf persönliche und fremde Daten verantwortungsbewusst anwenden.
- Ich kann für den Schutz und die Sicherheit von Informatiksystemen, mit denen ich arbeite, sorgen.
- Ich kann über meine Verantwortung beim Einsatz von Informatiksystemen reflektieren.
- Ich kann Folgen meines Handelns mit Informatiksystemen abschätzen und bewerten.
- Ich kann verschiedene Schutzmaßnahmen für Daten und IT-Systeme reflektieren und bewerten.

Geschichte der Informatik

- Ich kann Meilensteine in der Entwicklung der Informatik beschreiben und maßgebliche dahinterstehende Persönlichkeiten nennen.
- Ich kann mein Wissen über die Geschichte der Informatik in Beziehung zu aktuellen Entwicklungen setzen.
- Ich kann anhand der Entwicklung der IT zwischen kurzlebigen und langlebigen Ideen und deren Realisierung unterscheiden.

Berufliche Perspektiven

- Ich kann Berufsfelder benennen, in denen die Anwendung der IT eine bedeutende Rolle spielt.
- Ich kann mein Wissen und meine schulischen Erfahrungen im Zusammenhang mit IT für meine Berufsentscheidung nutzen.
- Ich kann die wirtschaftliche und soziale Bedeutung der IT in diversen Berufsfeldern einschätzen.



Informatiksysteme

Technische Grundlagen und Funktionsweisen

- Ich kann Komponenten von Informatiksystemen beschreiben und ihre Funktionsweise und ihr Zusammenwirken erklären.
- Ich verstehe grundlegende technische Konzepte von Informatiksystemen.
- Ich kann ein Computersystem samt Peripheriegeräten sachgerecht nutzen.
- Ich kann unterschiedliche digitale Endgeräte in Bezug auf ihre technischen Eigenschaften und ihre Leistungsfähigkeit bewerten.
- Ich kann einfache Fehler diagnostizieren und beheben.

Betriebssysteme und Software

- Ich kann die Kernaufgaben und Arbeitsweisen von Betriebssystemen beschreiben und erklären.
- Ich kann Kategorien von Software nennen und deren Anwendung beschreiben.
- Ich kann Systemkonfigurationen vornehmen und wichtige Funktionen nutzen.
- Ich kann Software zur Bewältigung von Aufgaben bewerten und die Wahl begründen.

Netzwerke

- Ich kann verschiedene Internetdienste nennen und ihre Einsatzmöglichkeiten beschreiben und erklären.
- Ich kann Computernetzwerke nutzen.
- Ich kann verschiedene Internetdienste nutzen und konfigurieren.
- Ich kann technische Aspekte von Netzwerken hinsichtlich der Qualität und Sicherheit einschätzen.
- Ich kann die Einsatzmöglichkeiten verschiedener Internetdienste bewerten.

Mensch-Maschine-Schnittstelle

- Ich kann verschiedene Arten der MMS beschreiben und die Fragen der Barrierefreiheit für Menschen mit besonderen Bedürfnissen erklären.
- Ich kann verschiedene Mensch-Maschine-Schnittstellen sicher und zügig bedienen.
- Ich kann meine digitale Umgebung lokal und im Netz für mich passend gestalten.
- Ich kann die Benutzerfreundlichkeit von Mensch-Maschine-Schnittstellen einschätzen und die Bedeutung für die AnwenderInnen bewerten.

Angewandte Informatik

Produktion digitaler Medien

- Ich kann gängige Medienformate und ihre Eigenschaften beschreiben.
- Ich kann grundlegende Richtlinien, die bei der Produktion digitaler Medien von Bedeutung sind, erläutern.
- Ich kann Standardsoftware zur schriftlichen Korrespondenz, zur Dokumentation, zur Publikation von Arbeiten, zur multimedialen Präsentation sowie zur Kommunikation sicher anwenden.
- Ich kann Arbeitsergebnisse zusammenstellen und multimedial präsentieren.
- Ich kann digitale Medien in Form von Text, Ton, Bildern und Filmen sachgerecht bearbeiten, produzieren und publizieren.
- Ich kann digitale Produkte in Bezug auf inhaltliche Relevanz und Design reflektieren.

Kalkulationsmodelle und Visualisierung

- Ich kann Grundbegriffe strukturierter und tabellarisch erfasster Daten erklären und Operationen für tabellarische Daten benennen.
- Ich kann den (informatischen) Funktionsbegriff erklären.
- Ich kann digitale Visualisierungsmöglichkeiten beschreiben.
- Ich kann Kalkulationsmodelle zur Lösung von Problemen gestalten und implementieren.
- Ich kann Datenbestände mit entsprechender Software auswerten.
- Ich kann Daten entsprechend den Anforderungen visualisieren.
- Ich kann die Korrektheit von Kalkulationsmodellen und Berechnungsmethoden reflektieren und Alternativen prüfen.
- Ich kann Varianten von Visualisierungen bewerten.

Suche, Auswahl und Organisation von Information

- Ich kann wichtige Informationsquellen im Internet anführen, die für meine schulischen und privaten Informationsbedürfnisse nützlich und notwendig sind.
- Ich kann lokal und in Netzwerken Methoden der Informationsgewinnung und -organisation benennen.
- Ich kann Möglichkeiten grundlegenden digitalen Wissensmanagements beschreiben.
- Ich kann unter Verwendung passender Dienste und Angebote und Wahl geeigneter Suchmethoden Informationen und digitale Medien gezielt suchen und auswählen.
- Ich kann im Rahmen persönlichen Lernmanagements Informationen und digitale Medien strukturiert speichern und verfügbar halten.
- Ich kann unter Verwendung von Informationstechnologie meinen Lernprozess organisieren.
- Ich kann ein vernetztes Informationssystem für die individuelle Arbeit aufbauen und nutzen.
- Ich kann über die Relevanz und Qualität von Informationen reflektieren.
- Ich kann Werkzeuge und Methoden der Daten- und Informationsorganisation beurteilen.

Kommunikation und Kooperation

- Ich kann wichtige Webanwendungen für den Informationsaustausch und für die Zusammenarbeit benennen und ihre Grundlagen erklären.
- Ich kann Netzwerke mit geeigneten Webanwendungen zum Informationsaustausch, zur Diskussion und zur Zusammenarbeit sinnvoll und verantwortungsbewusst nutzen.
- Ich kann den situationsgerechten Einsatz von Kommunikations- und Kooperationssystemen bewerten. Ich kann ihre Bedeutung für reflektieren.

Praktische Informatik

Konzepte der Informationsverarbeitung

- Ich kann informatische Konzepte der Informatik benennen und an Hand von Beispielen erklären.
- Ich kann Konzepte der Informatik bei der Lösung konkreter Aufgaben anwenden.
- Algorithmen, Datenstrukturen und Programmierung
- Ich kann den Algorithmusbegriff erklären.
- Ich kann einfache Algorithmen nachvollziehen und erklären.
- Ich kann die Umsetzung von Algorithmen mit einem Computer erklären.
- Ich kann einfache Aufgaben mit Mitteln der Informatik modellieren.
- Ich kann einfache Algorithmen entwerfen, diese formal darstellen, implementieren und testen.
- Ich kann an Hand von einfachen Beispielen die Korrektheit von Programmen bewerten.

Datenmodelle und Datenbanksysteme

- Ich kann den Begriff Datenbanken und wichtige Fachbegriffe beschreiben und an Beispielen erklären.
- Ich kann Datenbankmodelle, Tabellen und ihre Beziehungsmuster sowie weitere Datenbankobjekte erklären.
- Ich kann Daten strukturiert (in Tabellen) erfassen, abfragen und auswerten.
- Ich kann Tabellen hinsichtlich Komplexität, Datentypen, Redundanz und Integrität bewerten.

Intelligente Systeme

- Ich kann den Unterschied zwischen menschlicher und maschineller Intelligenz erklären.
- Ich kann intelligente Informatiksysteme anwenden.

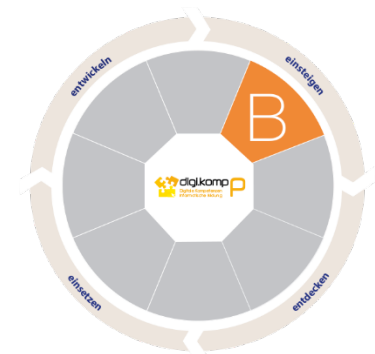
Kategorie B - Digital Leben

Leben, Lehren und Lernen im Zeichen der Digitalität;

Fragen der Technikethik;

Medienbildung und -biografie;

Barrierefreiheit



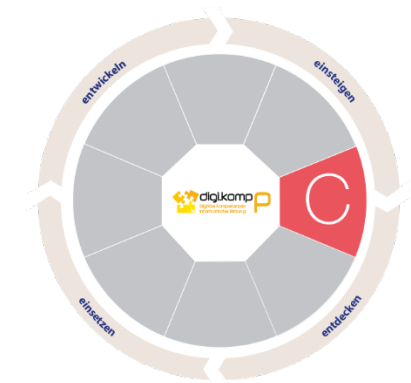
Einstiegen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann den Begriff Leitmedienwandel beschreiben. B.1.1.	Ich kann Prozesse des Leitmedienwandels aufzeigen. B.1.2.	Ich kann die Veränderungen durch den Leitmedienwandel bewerten. B.1.3.	Ich kann die Veränderungen durch den Leitmedienwandel mitgestalten. B.1.4.
Ich kann die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft beschreiben. B.2.1.	Ich kann die durch die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft entstehenden Möglichkeiten für nachhaltige Bildung erkennen. B.2.2.	Ich kann die durch die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft entstehenden Möglichkeiten für nachhaltige Bildung für meine Lehrtätigkeit nutzen. B.2.3.	Ich kann zukünftige durch die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft entstehende Möglichkeiten für nachhaltige Bildung mitgestalten. B.2.4.
Ich kann durch digitale Medien herbeigeführte Veränderungen der Bildungslandschaft sowie des individuellen und kollektiven Lernens benennen. B.3.1.	Ich kann durch digitale Medien herbeigeführte Veränderungen der Bildungslandschaft sowie des individuellen und kollektiven Lernens wahrnehmen und für meine Lehrtätigkeit erkennen. B.3.2.	Ich kann durch digitale Medien herbeigeführte Veränderungen der Bildungslandschaft sowie des individuellen und kollektiven Lernens wahrnehmen und für meine Lehrtätigkeit nutzbar machen. B.3.3.	Ich kann meine Lehrtätigkeit an die durch digitale Medien herbeigeführten Veränderungen der Bildungslandschaft sowie des individuellen und kollektiven Lernens anpassen. B.3.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann das veränderte Rollenbild von Lehrenden verstehen. B.4.1.	Ich kann die Auswirkungen des veränderten Rollenbildes von Lehrenden erkennen. B.4.2.	Ich kann meine Lehrtätigkeit an die Auswirkungen des veränderten Rollenbildes von Lehrenden anpassen. B.4.3.	Ich kann mich mit den sich verändernden Rollen von Lehrenden und Lernenden identifizieren und danach handeln. B.4.4.
Ich kann die Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche (Mediensozialisation) verstehen. B.5.1.	Ich kann die Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche (Mediensozialisation) einschätzen. B.5.2.	Ich kann die Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche (Mediensozialisation) zielgerichtet nutzen. B.5.3.	Ich kann die Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche (Mediensozialisation) im Zuge meiner Lehrtätigkeit auf einer Metaebene thematisieren. B.5.4.
Ich kann die Bedeutung von Barrierefreiheit von Medien für die Wissensgesellschaft und für inklusive Lernprozesse benennen. B.6.1.	Ich kann die Bedeutung von Barrierefreiheit von Medien für die Wissensgesellschaft und für inklusive Lernprozesse exemplarisch aufzeigen. B.6.2.	Ich kann die Bedeutung von Barrierefreiheit von Medien für die Wissensgesellschaft und für inklusive Lernprozesse in meiner Lehrtätigkeit berücksichtigen. B.6.3.	Ich kann meine Lehrtätigkeit an die Bedeutung von Barrierefreiheit von Medien für die Wissensgesellschaft und für inklusive Lernprozesse anpassen. B.6.4.
Ich kann meine eigene Medienbiografie und mein eigenes Medienhandeln beschreiben. B.7.1.	Ich kann meine eigene Medienbiografie und mein eigenes Medienhandeln reflektieren. B.7.2.	Ich kann meine eigene Medienbiografie und mein eigenes Medienhandeln innerhalb der Peer Group thematisieren. B.7.3.	Ich kann meine eigene Medienbiografie und mein eigenes Medienhandeln auch außerhalb der Peer Group differenziert beurteilen. B.7.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann verschiedene Möglichkeiten für Wissensmanagement mit digitalen Medien benennen. B.8.1.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten für Wissensmanagement mit digitalen Medien ausprobieren. B.8.2.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten für Wissensmanagement mit digitalen Medien effizient einsetzen. B.8.3.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten für Wissensmanagement mit digitalen Medien in ihren Stärken und Schwächen beurteilen. B.8.4.
Ich kann verschiedene Cloud Dienste zum Wissensmanagement mit digitalen Medien aufzählen. B.9.1.	Ich kann verschiedene Cloud Dienste zum Wissensmanagement mit digitalen Medien ausprobieren. B.9.2.	Ich kann verschiedene Cloud Dienste zum Wissensmanagement mit digitalen Medien effizient einsetzen. B.9.3.	Ich kann verschiedene Cloud Dienste zum Wissensmanagement mit digitalen Medien in ihren Stärken und Schwächen beurteilen. B.9.4.
Ich kann neue technologische Entwicklungen erkennen. B.10.1.	Ich kann neue technologische Entwicklungen ausprobieren. B.10.2.	Ich kann neue technologische Entwicklungen auf ihre Relevanz für meine Lehrtätigkeit überprüfen. B.10.3.	Ich kann die Relevanz neuer technologischer Entwicklungen an Kolleg*innen vermitteln. B.10.4.
Ich kann Rechte und Pflichten von Anbietenden und Konsument*innen im Internet sowie in sozialen Medien nachlesen. B.11.1.	Ich kann Rechte und Pflichten von Anbietenden und Konsument*innen an konkreten Beispielen im Internet sowie in sozialen Medien einschätzen. B.11.2.	Ich kann bei der Gestaltung von Inhalten die Rechte und Pflichten von Anbietenden und Konsument*innen im Internet sowie in sozialen Medien berücksichtigen. B.11.3.	Ich kann die Rechte und Pflichten von Anbietenden und Konsument*innen im Internet sowie in sozialen Medien vermitteln. B.11.4.

Kategorie C - Digital Materialien erstellen

Gestalten, Verändern und Veröffentlichen
von Materialien für den Unterricht;
Werknutzungs- und Urheberrecht



Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann Materialien für den Unterricht online recherchieren. C.1.1.	Ich kann online recherchierte Materialien für den Unterricht selektieren. C.1.2.	Ich kann online recherchierte Materialien für den Unterricht sammeln und einsetzen. C.1.3.	Ich kann online recherchierte Materialien für den Unterricht weiterentwickeln. C.1.4.
Ich kann Applikationen und Ressourcen in Bezug auf Unterrichtsziele und -gestaltung online recherchieren. C.2.1.	Ich kann Applikationen und Ressourcen in Bezug auf Unterrichtsziele und -gestaltung ausprobieren. C.2.2.	Ich kann Applikationen und Ressourcen in Bezug auf Unterrichtsziele und -gestaltung einsetzen. C.2.3.	Ich kann Applikationen und Ressourcen in Bezug auf Unterrichtsziele und -gestaltung einsetzen und evaluieren. C.2.4.
Ich kann digitale Medien zur Erstellung und Adaptierung von fachbezogenen Unterrichtsmaterialien recherchieren. C.3.1.	Ich kann digitale Medien zur Erstellung und Adaptierung von fachbezogenen Unterrichtsmaterialien online erproben. C.3.2.	Ich kann digitale Medien zur Erstellung und Adaptierung von fachbezogenen Unterrichtsmaterialien einsetzen. C.3.3.	Ich kann digitale Medien zur Erstellung und Adaptierung von fachbezogenen Unterrichtsmaterialien evaluieren. C.3.4.
Ich kann vorhandene Onlinematerialien, die den Lernprozess der Schüler*innen unterstützen, adaptieren. C.4.1.	Ich kann Onlinematerialien, die den Lernprozess der Schüler*innen unterstützen, entwerfen. C.4.2.	Ich kann Onlinematerialien, die den Lernprozess der Schüler*innen unterstützen, erstellen. C.4.3.	Ich kann Onlinematerialien, die den Lernprozess der Schüler*innen unterstützen, an spezielle Lernsituationen anpassen. C.4.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann Themenfelder für bestimmte Zielgruppen für den Unterricht online recherchieren. C.5.1.	Ich kann Themenfelder für bestimmte Zielgruppen digital für den Unterricht adaptieren. C.5.2.	Ich kann Themenfelder für bestimmte Zielgruppen digital für den Unterricht erstellen. C.5.3.	Ich kann Themenfelder für bestimmte Zielgruppen digital für den Unterricht evaluieren. C.5.4.
Ich kann die bei der Verwendung von digitalen Medien auftretenden rechtlichen und ethischen Aspekte (Datenschutz, Urheber- und Werk-nutzungsrecht, Datensicherheit, straf- und zivilrechtliche Aspekte) benennen. C.6.1.	Ich kann die bei der Verwendung von digitalen Medien auftretenden rechtlichen und ethischen Aspekte (Datenschutz, Urheber- und Werk-nutzungsrecht, Datensicherheit, straf- und zivilrechtliche Aspekte) erkennen. C.6.2.	Ich kann die bei der Verwendung von digitalen Medien auftretenden rechtlichen und ethischen Aspekte (Datenschutz, Urheber- und Werk-nutzungsrecht, Datensicherheit, straf- und zivilrechtliche Aspekte) analysieren. C.6.3.	Ich kann die bei der Verwendung von digitalen Medien auftretenden rechtlichen und ethischen Aspekte (Datenschutz, Urheber- und Werk-nutzungsrecht, Datensicherheit, straf- und zivilrechtliche Aspekte) berücksichtigen. C.6.4.
Ich kann als Open Educational Resources lizenzierte Materialien finden. C.7.1.	Ich kann als Open Educational Resources lizenzierte Materialien adaptieren. C.7.2.	Ich kann Materialien neu erstellen und unter OER Lizenz stellen. C.7.3.	Ich kann meine als Open Educational Resources lizenzierte Materialien für andere Lehrende zur Verfügung stellen. C.7.4.
Ich kann eine Sammlung digitaler Materialien erstellen. C.8.1.	Ich kann meine Sammlung digitaler Materialien pflegen und aktualisieren. C.8.2.	Ich kann meine Sammlung digitaler Materialien adaptieren. C.8.3.	Ich kann meine Sammlung digitaler Materialien mit anderen teilen. C.8.4.
Ich kann aktuelle Änderungen in Urheberrechtsfragen recherchieren. C.9.1.	Ich kann aktuelle Änderungen in Urheberrechtsfragen reflektieren. C.9.2.	Ich kann aktuelle Änderungen in Urheberrechtsfragen berücksichtigen. C.9.3.	Ich kann aktuelle Änderungen in Urheberrechtsfragen erklären. C.9.4.
Ich kann aktuelle Trends und Strömungen in der Gestaltung digitaler Materialien erkennen. C.10.1.	Ich kann aktuelle Trends und Strömungen in der Gestaltung digitaler Materialien beschreiben. C.10.2.	Ich kann aktuelle Trends und Strömungen in der Gestaltung digitaler Materialien in meiner Lehrtätigkeit berücksichtigen. C.10.3.	Ich kann aktuelle Trends und Strömungen in der Gestaltung digitaler Materialien evaluieren. C.10.4.

Kategorie D - Digital Lehren und Lernen Ermöglichen

Planen, Durchführen und Evaluieren von Lehr- und
 Lernprozessen mit digitalen Medien und Lernumgebungen;
 Formative und Summative Beurteilung



Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann den Unterricht so gestalten, dass die Schüler*innen beim Erkennen ihrer digitalen Kompetenzen bestmöglich unterstützt werden. D.1.1.	Ich kann den Unterricht so gestalten, dass die Schüler*innen beim Erwerb ihrer digitalen Kompetenzen bestmöglich unterstützt werden. D.1.2.	Ich kann den Unterricht so gestalten, dass die Schüler*innen bei der Reflexion ihrer digitalen Kompetenzen bestmöglich unterstützt werden. D.1.3.	Ich kann den Unterricht so gestalten, dass die Schüler*innen nach der Reflexion ihrer digitalen Kompetenzen andere beim Erwerb digitaler Kompetenzen unterstützen können. D.1.4.
Ich kann für die Individualisierung und Personalisierung von Lernprozessen digitale Medien recherchieren. D.2.1.	Ich kann digitale Medien für die Individualisierung und Personalisierung von Lernprozessen nutzen. D.2.2.	Ich kann digitale Medien für die Individualisierung und Personalisierung von Lernprozessen nutzen und damit Unterricht für heterogene Lerngruppen planen. D.2.3.	Ich kann digitale Medien für die Individualisierung und Personalisierung von Lernprozessen nutzen und Unterricht für heterogene Lerngruppen evaluieren. D.2.4.
Ich kann geeignete Hilfsmittel und Einrichtungen für die Interaktion behinderter und nicht behinderter Schüler*innen mit Medien recherchieren. D 3.1.	Ich kann geeignete Hilfsmittel und Einrichtungen für die Interaktion behinderter und nicht behinderter Schüler*innen mit Medien planen. D 3.2.	Ich kann geeignete Hilfsmittel und Einrichtungen für die Interaktion behinderter und nicht behinderter Schüler*innen mit Medien reflektieren und einsetzen. D.3.3.	Ich kann geeignete Hilfsmittel und Einrichtungen für die Interaktion behinderter und nicht behinderter Schüler*innen mit Medien evaluieren und adaptieren. D.3.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann im Unterricht passende und unpassende soziale Settings bei der Nutzung digitaler Technologien erkennen. D.4.1.	Ich kann im Unterricht passende und unpassende soziale Settings bei der Nutzung digitaler Technologien beschreiben. D.4.2.	Ich kann im Unterricht passende und unpassende soziale Settings bei der Nutzung digitaler Technologien einbeziehen. D.4.3.	Ich kann im Unterricht passende und unpassende soziale Settings bei der Nutzung digitaler Technologien evaluieren. D.4.4.
Ich kann unter Berücksichtigung unterschiedlicher technischer und organisatorischer Voraussetzungen mediengestützte Unterrichtsszenarien planen. D.5.1.	Ich kann unter Berücksichtigung unterschiedlicher technischer und organisatorischer Voraussetzungen mediengestützte Unterrichtsszenarien vergleichen. D.5.2.	Ich kann unter Berücksichtigung unterschiedlicher technischer und organisatorischer Voraussetzungen mediengestützte Unterrichtsszenarien erstellen und durchführen. D.5.3.	Ich kann unter Berücksichtigung unterschiedlicher technischer und organisatorischer Voraussetzungen mediengestützte Unterrichtsszenarien evaluieren. D.5.4.
Ich kann kollaborative Systeme für die Kommunikation und Zusammenarbeit und zur Realisierung von Projekten recherchieren. D.6.1.	Ich kann kollaborative Systeme für die Kommunikation und Zusammenarbeit und zur Realisierung von Projekten auswählen. D.6.2.	Ich kann kollaborative Systeme für die Kommunikation und Zusammenarbeit und zur Realisierung von Projekten ergebnisorientiert einsetzen. D.6.3.	Ich kann kollaborative Systeme für die Kommunikation und Zusammenarbeit und zur Realisierung von Projekten in ihren Stärken und Schwächen bewerten. D.6.4.
Ich kann Lernmanagementsysteme für das eigene Lernen und für die Organisation von Lernprozessen der Schüler*innen einrichten. D.7.1.	Ich kann Lernmanagementsysteme für das eigene Lernen und für die Organisation von Lernprozessen der Schüler*innen punktuell nutzen. D.7.2.	Ich kann Lernmanagementsysteme für das eigene Lernen und für die Organisation von Lernprozessen der Schüler*innen administrieren. D.7.3.	Ich kann eine Lernplattform kontinuierlich und mit allen für meinen Unterricht relevanten Komponenten nutzen. D.7.4.
Ich kann für das Lernen in digitalen Lernumgebungen adäquate Lerntheorien benennen. D.8.1.	Ich kann für das Lernen in digitalen Lernumgebungen adäquate Lerntheorien auswählen. D.8.2.	Ich kann digitale Lernumgebungen unter Beachtung adäquater Lerntheorien gestalten. D.8.3.	Ich kann digitale Lernumgebungen unter Beachtung adäquater Lerntheorien evaluieren. D.8.4.
Ich kann mediengestützte Projektarbeiten planen. D.9.1.	Ich kann mediengestützte Projektarbeiten initiieren. D.9.2.	Ich kann mediengestützte Projektarbeiten begleiten. D.9.3.	Ich kann mediengestützte Projektarbeiten evaluieren. D.9.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann digitale Ressourcen zur Evaluierung meines Unterrichts und von Projekten recherchieren. D.10.1.	Ich kann digitale Ressourcen zur Evaluierung meines Unterrichts und von Projekten auswählen. D.10.2.	Ich kann digitale Ressourcen zur Evaluierung meines Unterrichts und von Projekten verwenden. D.10.3.	Ich kann digitale Ressourcen zur Evaluierung meines Unterrichts und von Projekten evaluieren. D.10.4.
Ich kann Themen im Bereich verantwortungsvolles und sicheres Verhalten im Internet benennen. D.11.1.	Ich kann Problemfälle aus dem Bereich verantwortungsvolles und sicheres Verhalten im Internet erkennen. D.11.2.	Ich kann Schüler*innen bei Problemfällen aus dem Bereich verantwortungsvolles und sicheres Verhalten im Internet begleiten. D.11.3.	Ich kann Schüler*innen dahingehend coachen, dass sie bei Problemfällen aus dem Bereich verantwortungsvolles und sicheres Verhalten im Internet selbständig agieren können. D.11.4.
Ich kann im Zusammenhang mit dem Einsatz digitaler Medien zeitgemäße Lerntheorien benennen. D.12.1.	Ich kann im Zusammenhang mit dem Einsatz digitaler Medien zeitgemäße Lerntheorien erklären. D.12.2.	Ich kann digitale Medien entsprechend zeitgemäßer Lerntheorien für den Unterricht auswählen. D.12.3.	Ich kann digitale Medien entsprechend zeitgemäßer Lerntheorien für den Unterricht bewerten. D.12.4.
Ich kann neue Applikationen und Software für den Unterricht suchen. D.13.1.	Ich kann neue Applikationen und Software für Unterricht auswählen. D.13.2.	Ich kann neue Applikationen und Software im Unterricht einsetzen. D.13.3.	Ich kann neue Applikationen und Software im Unterricht kritisch reflektieren. D.13.4.
Ich kann IT-gestützte Prüfungsumgebungen einsetzen. D.14.1.	Ich kann IT-gestützte Prüfungsumgebungen mit Inhalten befüllen. D.14.2.	Ich kann IT-gestützte Prüfungsumgebungen administrieren. D.14.3.	Ich kann IT-gestützte Prüfungsumgebungen weiterentwickeln. D.14.4.
Ich kann Plattformen für E-Portfolios und E-Assessments für die prozessorientierte Bewertung benennen. D.15.1.	Ich kann Plattformen für E-Portfolios und E-Assessments für die prozessorientierte Bewertung auswählen. D.15.2.	Ich kann E-Portfolios und E-Assessments für die prozessorientierte Bewertung einsetzen. D.15.3.	Ich kann E-Portfolios und E-Assessments für die prozessorientierte Bewertung in ihren Stärken und Schwächen bewerten. D.15.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann verschiedene Möglichkeiten für Kommunikation und Feedback mit digitalen Medien aufzählen. D.16.1.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten für Kommunikation und Feedback ausprobieren. D.16.2.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten für Kommunikation und Feedback mit digitalen Medien in meine Lehrtätigkeit integrieren. D.16.3.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten für Kommunikation und Feedback mit digitalen Medien in ihren Stärken und Schwächen gegeneinander abwägen D.16.4.
Ich kann Methoden des Peer Learnings und Tutoriate von Schüler*innen beim Lernen mit digitalen Medien benennen. D.17.1.	Ich kann Methoden des Peer Learnings und Tutoriate von Schüler*innen beim Lernen mit digitalen Medien adäquat auswählen. D.17.2.	Ich kann Methoden des Peer Learnings und Tutoriate von Schüler*innen beim Lernen mit digitalen Medien adäquat einsetzen. D.17.3.	Ich kann Methoden des Peer Learnings und Tutoriate von Schüler*innen beim Lernen mit digitalen Medien in ihren Stärken und Schwächen bewerten. D.17.4.
Ich kann Modellierung und Simulation als Methode für die lernende Auseinandersetzung mit komplexen Sachverhalten beschreiben. D.18.1.	Ich kann Modellierung und Simulation als Methode für die lernende Auseinandersetzung mit komplexen Sachverhalten durchführen. D.18.2.	Ich kann Modellierung und Simulation als Methode für die lernende Auseinandersetzung mit komplexen Sachverhalten in Kontexten nutzen. D.18.3.	Ich kann Modellierung und Simulation als Methode für die lernende Auseinandersetzung mit komplexen Sachverhalten in neuen Kontexten nutzen. D.18.4.
Ich kenne den aktuellen Diskurs über den Einsatz digitaler Medien in der Lehrtätigkeit. D.19.1.	Ich kann Themenstellungen im aktuellen Diskurs über den Einsatz digitaler Medien in der Lehrtätigkeit folgen. D.19.2.	Ich kann Themenstellungen im aktuellen Diskurs über den Einsatz digitaler Medien für die eigene Lehrtätigkeit kritisch hinterfragen. D.19.3.	Ich kann Themenstellungen im aktuellen Diskurs über den Einsatz digitaler Medien für die Lehrtätigkeit aktiv mitgestalten. D.19.4.

Kategorie E - Digital Lehren und Lernen im Fachbereich

Fachspezifische Nutzung von digitalen Medien,
Software und digitalem Content



Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann Einsatzpotenziale von Informations- und Kommunikationstechnologie für schulische Zwecke für bestimmte Fächer hinsichtlich deren Verbesserungspotentials fürs Lehren und insbesondere Lernen der Schüler*innen benennen. E.1.1.	Ich kann Einsatzpotenziale von Informations- und Kommunikationstechnologie für schulische Zwecke zum Lernen hinsichtlich deren Verbesserungspotentials fürs Lehren und insbesondere Lernen der Schüler*innen auswählen. E.1.2.	Ich kann Einsatzpotenziale von Informations- und Kommunikationstechnologie für schulische Zwecke zum Lernen hinsichtlich deren Verbesserungspotentials fürs Lehren und insbesondere Lernen der Schüler*innen reflektieren. E.1.3.	Ich kann Einsatzpotenziale von Informations- und Kommunikationstechnologie für schulische Zwecke zum Lernen hinsichtlich deren Verbesserungspotentials für das Lehren und insbesondere Lernen der Schüler*innen an Kolleg*innen kommunizieren. E.1.4.
Ich kann mein mediendidaktisches Wissen und die fachdidaktischen Spezifika des Unterrichtsfachs beschreiben. E.2.1.	Ich kann mein mediendidaktisches Wissen mit den fachdidaktischen Spezifika des Unterrichtsfachs abgleichen. E.2.2.	Ich kann mein mediendidaktisches Wissen mit den fachdidaktischen Spezifika des Unterrichtsfachs vereinen. E.2.3.	Ich kann mein mediendidaktisches Wissen mit den fachdidaktischen Spezifika des Unterrichtsfachs weiterentwickeln. E.2.4.
Ich kann mit Hilfe von digitalen Medien Lernsettings recherchieren, die auf die fachspezifischen Besonderheiten Rücksicht nehmen. E.3.1.	Ich kann mit Hilfe von digitalen Medien Lernsettings auswählen, die auf die fachspezifischen Besonderheiten Rücksicht nehmen. E.3.2.	Ich kann mit Hilfe von digitalen Medien Lernsettings gestalten, die auf die fachspezifischen Besonderheiten Rücksicht nehmen. E.3.3.	Ich kann mit Hilfe von digitalen Medien Lernsettings evaluieren, die auf die fachspezifischen Besonderheiten Rücksicht nehmen. E.3.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann authentischen digitalen Content für den Unterricht finden. E.4.1.	Ich kann authentischen digitalen Content für den Unterricht auswählen. E.4.2.	Ich kann authentischen digitalen Content in den Unterricht implementieren. E.4.3.	Ich kann authentischen digitalen Content im Unterricht evaluieren. E.4.4.
Ich kann Kriterien für einen aktivierenden, differenzierten und kompetenzorientierten Unterricht mit digitalen Medien benennen. E.5.1.	Ich kann aktivierenden, differenzierten und kompetenzorientierten Unterricht mit digitalen Medien realisieren. E.5.2.	Ich kann aktivierenden, differenzierten und kompetenzorientierten Unterricht mit digitalen Medien evaluieren. E.5.3.	Ich kann die Vor- und Nachteile eines aktivierenden, differenzierten und kompetenzorientierten Unterricht mit digitalen Medien an Kolleg*innen kommunizieren. E.5.4.
Ich kann interaktive und soziale Lernformen im Unterricht mit Hilfe digitaler Medien initiieren. E.6.1.	Ich kann interaktive und soziale Lernformen im Unterricht mit Hilfe digitaler Medien fördern. E.6.2.	Ich kann interaktive und soziale Lernformen im Unterricht mit Hilfe digitaler Medien begleiten. E.6.3.	Ich kann interaktive und soziale Lernformen im Unterricht mit Hilfe digitaler Medien evaluieren. E.6.4.
Ich kann für mein Unterrichtsfach passende Applikationen auswählen. E.7.1.	Ich kann für mein Unterrichtsfach passende Applikationen nutzen. E.7.2.	Ich kann Applikationen zielorientiert in meinem Unterrichtsfach implementieren. E.7.3.	Ich kann Applikationen zielorientiert für mein Unterrichtsfach anpassen, bewerten und Empfehlungen abgeben. E.7.4.
Ich kann bereits eingesetzte Materialien zum Lehren und Lernen mit digitalen Medien adaptieren. E.8.1.	Ich kann eigene Materialien zum Lehren und Lernen mit digitalen Medien erstellen. E.8.2.	Ich kann meine Materialien zum Lehren und Lernen anderen Lehrenden zur Verfügung stellen. E.8.3.	Ich kann meine Materialien zum Lehren und Lernen anderen Lehrenden als Open Educational Resources zur Verfügung stellen. E.8.4.
Ich kann neue Applikationen zum Lehren und Lernen finden. E.9.1.	Ich kann neue Applikationen zum Lehren und Lernen ausprobieren. E.9.2.	Ich kann neue Applikationen zum Lehren und Lernen erlernen. E.9.3.	Ich kann neue Applikationen zum Lehren und Lernen in ihren Stärken und Schwächen bewerten. E.9.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann Evidenzen für das verbessernde und differenzierende Potential digitaler Medien konzipieren. E.10.1.	Ich kann Evidenzen für das verbessernde und differenzierende Potential digitaler Medien kontinuierlich sammeln. E.10.2.	Ich kann Evidenzen für das verbessernde und differenzierende Potential digitaler Medien reflektieren. E.10.3.	Ich kann Evidenzen für das verbessernde und differenzierende Potential digitaler Medien praxisorientiert beforschen. E.10.4.
Ich kann unter Verwendung und Einsatz von IT zu entwickelnde Arbeiten (z.B. Präsentationen, Projektarbeiten, VWA, Diplomarbeiten) hinsichtlich des IT-Einsatzes initiieren. E.11.1.	Ich kann unter Verwendung und Einsatz von IT zu entwickelnde Arbeiten (z.B. Präsentationen, Projektarbeiten, VWA, Diplomarbeiten) hinsichtlich des IT-Einsatzes beraten. E.11.2.	Ich kann unter Verwendung und Einsatz von IT zu entwickelnde Arbeiten (z.B. Präsentationen, Projektarbeiten, VWA, Diplomarbeiten) hinsichtlich des IT-Einsatzes betreuen. E.11.3.	Ich kann unter Verwendung und Einsatz von IT zu entwickelnde Arbeiten (z.B. Präsentationen, Projektarbeiten, VWA, Diplomarbeiten) hinsichtlich des IT-Einsatzes beurteilen. E.11.4.
Ich kann aktuelle Trends und Entwicklungen zum mediengestützten Lehren und Lernen identifizieren. E.12.1.	Ich kann aktuelle Trends und Entwicklungen zum mediengestützten Lehren und Lernen im eigenen Unterrichtsfach beschreiben. E.12.2.	Ich kann aktuelle Trends und Entwicklungen zum mediengestützten Lehren und Lernen für meine Lehrtätigkeit anpassen. E.12.3.	Ich kann aktuelle Trends und Entwicklungen zum mediengestützten Lehren und Lernen evaluieren. E.12.4.
Ich kenne digitale Kompetenzraster. E.13.1.	Ich kann aus digitalen Kompetenzrastern mit kollaborativ entwickelten Inhalten Materialien entnehmen. E.13.2.	Ich kann digitale Kompetenzraster mit didaktisch aufbereitetem Material kollaborativ mitbestücken. E.13.3.	Ich kann an der Erstellung bzw. Erweiterung digitaler Kompetenzraster kollaborativ mitwirken und Inhalte für Individualisierungszwecke in meinem Unterricht verwenden. E.13.4.

Kategorie F - Digital Bilden

Förderung der digitalen Kompetenzen von Lernenden



Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kenne die didaktischen Grundsätze, die für die digitale Grundbildung erforderlich sind. F.1.1.	Ich kann die didaktischen Grundsätze, die für die digitale Grundbildung erforderlich sind, reflektieren. F.1.2.	Ich kann die didaktischen Grundsätze, die für die digitale Grundbildung erforderlich sind, in die Unterrichtsplanung mit einbeziehen. F.1.3.	Ich kann die didaktischen Grundsätze, die für die digitale Grundbildung erforderlich sind, in der Praxis umsetzen. F.1.4.
Ich kenne die Kompetenzbereiche und didaktische Ziele des Lehrplans zur Digitalen Grundbildung. F.2.1.	Ich kann die Kompetenzbereiche und didaktischen Ziele des Lehrplans zur Digitalen Grundbildung reflektieren und strukturieren. F.2.2.	Ich kann die Kompetenzbereiche und didaktischen Ziele des Lehrplans zur Digitalen Grundbildung als Grundlage für die Unterrichtsplanung heranziehen. F.2.3.	Ich kann neue Lerneinheiten und Ideen zu den Kompetenzbereichen entwickeln. F.2.4.
Ich kann Phänomene und Problemstellungen aus der digitalen Umwelt der Schüler*innen benennen. F.3.1.	Ich kann Lehr-Lernprozesse gestalten, die digitale Artefakte aus verschiedenen Perspektiven entdecken und reflektieren lassen. F.3.2.	Ich kann im Unterricht Kompetenzen für Reflexion, Nutzung und Gestaltung von solchen digitalen Artefakten aufbauen lassen. F.3.3.	Ich kann Unterrichtsdesigns entwickeln, die Komplexität und Mehrdeutigkeit zulassen und lösungsorientierte Handlungsmöglichkeiten anbieten, sowie fächerverbindende und fächerübergreifende Arbeitsformen berücksichtigen. F.3.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann Phänomene und Problemstellungen aus der digitalen Umwelt (digitale Artefakte) der Schüler*innen identifizieren. F.4.1.	Ich kann Phänomene und Problemstellungen aus der digitalen Umwelt (digitale Artefakte) der Schüler*innen aus verschiedenen Perspektiven reflektieren. F.4.2.	Ich kann für Phänomene und Problemstellungen aus der digitalen Umwelt (digitale Artefakte) der Schüler*innen Lösungen finden lassen. F.4.3.	Ich kann die Schüler*innen dazu anleiten, als Peers zu fungieren, wenn sie Phänomene und Problemstellungen aus der digitalen Umwelt (digitale Artefakte) identifizieren. F.4.4.
Ich kann didaktische Zusammenhänge von Medienbildung und informatischer Bildung verstehen. F.5.1.	Ich kann Aspekte der Medienbildung und Informatischen Bildung für die Unterrichtsgestaltung aufzeigen. F.5.2.	Ich kann Ziele, Elemente und Aspekte der Medienbildung und Informatischen Bildung für die Unterrichtsplanung berücksichtigen. F.5.3.	Ich kann gezielt Lernprozesse entwickeln und einüben lassen, welche die Zielsetzungen und Prinzipien aus der Medienbildung und Informatischen Bildung berücksichtigen. F.5.4.
Ich kenne spezifische Quellen für den Medieneinsatz in der digitalen Grundbildung. F.6.1.	Ich kann einschätzen, unter welchen Kriterien Medien gezielt in Lernprozessen zur Verfügung gestellt werden können. F.6.2.	Ich kann Lernprozesse durch den Einsatz von Lernplattformen und Social Media unterstützen. F.6.3.	Ich kann persönliche Lernumgebungen und E-Portfolios für den Lernprozess gestalten. F.6.4.

Kategorie G - Digital Verwalten und Schulgemeinschaft gestalten

Effiziente und verantwortungsbewusste
digitale Klassen- und Schulverwaltung;
Kommunikation und Kollaboration in der
Schulgemeinschaft



Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann digitale Klassenlisten abrufen. G.1.1.	Ich kann digitale Klassenlisten meinen Bedürfnissen entsprechend anpassen. G.1.2.	Ich kann digitale Klassenlisten meinen Bedürfnissen entsprechend erstellen. G.1.3.	Ich kann selbst erstellte Klassenlisten an Kolleg*innen weitergeben. G.1.4.
Ich kenne die Möglichkeit des digitalen Klassenbuchs. G.2.1.	Ich kann ein digitales Klassenbuch führen. G.2.2.	Ich kann ein digitales Klassenbuch zur zielgerichteten längerfristigen Planung meines Unterrichts führen. G.2.3.	Ich kann ein digitales Klassenbuch zur zielgerichteten längerfristigen Planung meines Unterrichts führen und Kolleg*innen dabei unterstützen. G.2.4.
Ich kenne Schüler*innenverwaltungssysteme. G.3.1.	Ich kann für mich relevante Informationen in Schüler*innenverwaltungssystemen finden. G.3.2.	Ich kann Schüler*innenverwaltungssysteme für meine Zwecke organisieren und nutzen. G.3.3.	Ich kann Schüler*innenverwaltungssysteme administrieren und Kolleg*innen dabei unterstützen. G.3.4.
Ich kann die Möglichkeiten von Cloud-Diensten für die Verwaltung von Dokumenten benennen. G.4.1.	Ich kann Cloud-Dienste für die Verwaltung meiner eigenen Dokumente verantwortungsvoll nutzen. G.4.2.	Ich kann Cloud-Dienste für die Verwaltung von Dokumenten und für meinen Unterricht verantwortungsvoll nutzen. G.4.3.	Ich kann Cloud-Dienste für die Verwaltung von Dokumenten und für meinen Unterricht bedarfsgerecht evaluieren. G.4.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann Möglichkeiten zur digitalen Schulorganisation (Supplierpläne, Kalender, Vorlagen, Formulare, Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft, etc.) benennen. G.5.1.	Ich kann Tools zur digitalen Schulorganisation (Supplierpläne, Kalender, Vorlagen, Formulare, Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft, etc.) für meine Zwecke nutzen. G.5.2.	Ich kann Tools zur digitalen Schulorganisation (Supplierpläne, Kalender, Vorlagen, Formulare, Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft, etc.) nutzen und an meine Bedürfnisse anpassen. G.5.3.	Ich kann Tools zur digitalen Schulorganisation (Supplierpläne, Kalender, Vorlagen, Formulare, Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft, etc.) nutzen, evaluieren und administrieren. G.5.4.
Ich kann mich über die Möglichkeiten digitalen Wissens- und Projektmanagements in der Schulgemeinschaft informieren. G.6.1.	Ich kann das Wissens- und Projektmanagement in der Schulgemeinschaft für meine Zwecke nutzen. G.6.2.	Ich kann das Wissens- und Projektmanagement in der Schulgemeinschaft mit digitalen Medien mitgestalten. G.6.3.	Ich kann das Wissens- und Projektmanagement in der Schulgemeinschaft mit digitalen Medien reflektieren und weiterentwickeln. G.6.4.
Ich kann Möglichkeiten digitaler Medien zur Kommunikation (Schüler*innen, Lehrer*innen, Eltern) und Kollaboration benennen. G.7.1.	Ich kann digitale Medien zur allgemeinen Kommunikation (Schüler*innen, Lehrer*innen, Eltern) und Kollaboration verwenden. G.7.2.	Ich kann digitale Medien zur zielgerichteten Kommunikation (Schüler*innen, Lehrer*innen, Eltern) und Kollaboration in meinem Unterricht einsetzen. G.7.3.	Ich kann den Einsatz digitaler Medien zur zielgerichteten Kommunikation (Schüler*innen, Lehrer*innen, Eltern) und Kollaboration reflektieren. G.7.4.
Ich kenne Regeln der Netiquette für diverse Formen der digitalen Kommunikation. G.8.1.	Ich kann bei allen Formen der digitalen Kommunikation die Regeln der Netiquette beachten. G.8.2.	Ich kann die Regeln der Netiquette für alle Formen der digitalen Kommunikation reflektieren. G.8.3.	Ich kann die Regeln der Netiquette für alle Formen der digitalen Kommunikation meinen Schüler*innen vermitteln. G.8.4.
Ich kann Möglichkeiten der Arbeit mit journalistischen Medien benennen. G.9.1.	Ich kenne Tools und Kanäle der Arbeit mit journalistischen Medien und kann diese benützen. G.9.2.	Ich kann selbständig Pressemeldungen erstellen und an journalistische Medien verteilen. G.9.3.	Ich kann ein mittel- und langfristiges Konzept für Medienarbeit planen, erstellen und umsetzen. G.9.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kenne Tools zur Gestaltung von Drucksachen für die Öffentlichkeits-arbeit und weiß über grundlegende Gestaltungsprinzipien bescheid. G.10.1.	Ich kann die Gestaltung einfacher Drucksachen selbständig umsetzen. G.10.2.	Ich kann die Gestaltung komplexerer Drucksachen selbständig umsetzen. G.10.3.	Ich kann ein Konzept für die Gestaltung aller Drucksachen meiner Organisation entwickeln (Corporate Design). G.10.4.
Ich kenne digitale Tools zur Planung von Veranstaltungen und Projekten. G.11.1.	Ich kann digitale Tools zur Planung von Veranstaltungen und Projekten bedienen. G.11.2.	Ich kann einfache Veranstaltungen und Projekte mit Hilfe digitaler Tools selbständig planen. G.11.3.	Ich kann umfangreiche Veranstaltungen und Projekte in leitender Funktion mit Hilfe digitaler Tools planen. G.11.4.
Ich kenne Systeme zur Gestaltung öffentlich zugänglicher Auftritte im Internet. G.12.1.	Ich kann mit Hilfe eines Systems Beiträge für einen öffentlich zugänglichen Auftritt im Internet gestalten (z.B. Blogeintrag auf der Schulwebsite). G.12.2.	Ich kann mit Hilfe eines Systems einen öffentlich zugänglichen Auftritt im Internet mitgestalten. G.12.3.	Ich kann einen öffentlich zugänglichen Auftritt im Internet gestalten, evaluieren und adaptieren. G.12.4.
Ich kenne digitale Möglichkeiten zum Teilen von didaktischen Materialien im Kolleg*innenteam. G.13.1.	Ich kenne Möglichkeiten zur kollaborativen Entwicklung von Materialien im Kolleg*innenteam. G.13.2.	Ich kann digitale Tools zur kollaborativen Entwicklung und Reflexion von Materialien im Kolleg*innenteam anwenden. G.13.3.	Ich kann Kolleg*innen bei der Anwendung digitaler Tools zur kollaborativen Entwicklung und Reflexion von Materialien unterstützen. G.13.4.

Kategorie H - Digital Weiterlernen

Lebenslanges Lernen (LLL): Fort- und Weiterbildung mit bzw. zu digitalen Medien



Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kann zielgerichtet Informationen recherchieren. H.1.1.	Ich kann zielgerichtet Informationen recherchieren und selektieren. H.1.2.	Ich kann zielgerichtet Informationen recherchieren, selektieren und organisieren. H.1.3.	Ich kann zielgerichtet Informationen recherchieren, selektieren, organisieren und bewerten. H.1.4.
Ich kann unter Einsatz digitaler Medien (Layout/ Textsysteme/ Literaturdatenbanken und Zitationssysteme) wissenschaftliche Arbeiten verfassen. H.2.1.	Ich kann unter Einsatz digitaler Medien (Layout/ Textsysteme/ Literaturdatenbanken und Zitationssysteme) wissenschaftliche Arbeiten formatieren. H.2.2.	Ich kann unter Einsatz digitaler Medien (Layout/ Textsysteme/ Literaturdatenbanken und Zitationssysteme) wissenschaftliche Arbeiten veröffentlichen. H.2.3.	Ich kann digitale Medien (Layout/ Textsysteme/ Literaturdatenbanken und Zitationssysteme) zum Verfassen wissenschaftlicher Arbeiten reflektieren. H.2.4.
Ich kann Software zur quantitativen und qualitativen Analyse von Daten und Texten zu Forschungszwecken benennen. H.3.1.	Ich kann Software zur quantitativen und qualitativen Analyse von Daten und Texten zu Forschungszwecken bedarfsgerecht auswählen. H.3.2.	Ich kann Software zur quantitativen und qualitativen Analyse von Daten und Texten zu Forschungszwecken bedarfsgerecht einsetzen. H.3.3.	Ich kann Software zur quantitativen und qualitativen Analyse von Daten und Texten zu Forschungszwecken bedarfsgerecht evaluieren. H.3.4.
Ich kann meinen Auftritt und mein Verhalten in sozialen Medien bewusst gestalten – gerade als Lehrperson beim Berufseintritt. H.4.1.	Ich kann meinen Auftritt und mein Verhalten in sozialen Medien rollenadäquat überarbeiten – gerade als Lehrperson beim Berufseintritt. H.4.2.	Ich kann meinen Auftritt und mein Verhalten in sozialen Medien rollenadäquat gestalten – nicht nur beim Berufseintritt. H.4.3.	Ich kann meinen Auftritt und mein Verhalten in sozialen Medien reflektieren. H.4.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kenne adäquate Software für mein professionelles Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement. H.5.1.	Ich kann für mein professionelles Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement adäquate Software verwenden. H.5.2.	Ich kann für mein professionelles Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement adäquate Software an meine Bedürfnisse anpassen. H.5.3.	Ich kann Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement an der Schule mit adäquater Software mitgestalten. H.5.4.
Ich kenne digitale Kommunikations- und Kollaborationsräume (z.B. digitale Konferenzzimmer). H.6.1.	Ich kann in digitalen Kommunikations- und Kollaborationsräumen (z.B. digitale Konferenzzimmer) Informationen abrufen. H.6.2.	Ich kann in digitalen Kommunikations- und Kollaborationsräumen (z.B. digitale Konferenzzimmer) Informationen abrufen und organisieren. H.6.3.	Ich kann in digitalen Kommunikations- und Kollaborationsräumen (z.B. digitale Konferenzzimmer) Informationen für andere bereitstellen. H.6.4.
Ich kenne synchrone und asynchrone Medien für Zwecke des Austausches, des Peer Learnings, des Teambuildings und der Beratung. H.7.1.	Ich kann synchrone und asynchrone Medien für Zwecke des Austausches, des Peer Learnings, des Teambuildings und der Beratung nützen. H.7.2.	Ich kann synchrone und asynchrone Medien für Zwecke des Austausches, des Peer Learnings, des Teambuildings und der Beratung nützen und adaptieren. H.7.3.	Ich kann synchrone und asynchrone Medien für Zwecke des Austausches, des Peer Learnings, des Teambuildings und der Beratung nützen, adaptieren und erweitern. H.7.4.
Ich kann Projekte digital modellieren und dokumentieren. H.8.1.	Ich kann Projekte digital modellieren und begleiten. H.8.2.	Ich kann Projekte digital modellieren, begleiten, moderieren und dokumentieren. H.8.3.	Ich kann Projekte digital modellieren, begleiten und moderieren, dokumentieren und publizieren. H.8.4.
Ich kenne digitale Werkzeuge (IKM, BIST, Diagnosetools), die den Lernfortschritt bzw. besondere Bedürfnisse der Schüler*innen identifizieren bzw. abbilden. H.9.1.	Ich kann digitale Werkzeuge (IKM, BIST, Diagnosetools) analysieren, um den Lernfortschritt bzw. besondere Bedürfnisse der Schüler*innen zu identifizieren bzw. abzubilden. H.9.2.	Ich kann digitale Werkzeuge (IKM, BIST, Diagnosetools) verwenden, um den Lernfortschritt bzw. besondere Bedürfnisse der Schüler*innen zu identifizieren bzw. abzubilden. H.9.3.	Ich kann digitale Werkzeuge (IKM, BIST, Diagnosetools) verwenden und organisieren, um den Lernfortschritt bzw. besondere Bedürfnisse der Schüler*innen zu identifizieren bzw. abzubilden. H.9.4.

Einsteigen	Entdecken	Einsetzen	Entwickeln
Ich kenne digitale Werkzeuge (SQA, QIBB) als Feedbackinstrumente hinsichtlich der eigenen Unterrichtsqualität. H.10.1.	Ich kann digitale Werkzeuge (SQA, QIBB) als Feedbackinstrumente hinsichtlich der eigenen Unterrichtsqualität nutzen. H.10.2.	Ich kann digitale Werkzeuge (SQA, QIBB) als Feedbackinstrumente hinsichtlich der eigenen Unterrichtsqualität nutzen bzw. mit Hilfe von Editoren selbst erweitern. H.10.3.	Ich kann digitale Werkzeuge (SQA, QIBB) als Feedbackinstrumente hinsichtlich der eigenen Unterrichtsqualität nutzen bzw. mit Hilfe von Editoren selbst entwickeln und erweitern. H.10.4.
Ich kann für pädagogische bzw. didaktische Zwecke sinnvollen und förderlichen Content, Software und Medien suchen, und finden. H.11.1.	Ich kann für pädagogische bzw. didaktische Zwecke sinnvollen und förderlichen Content, Software und Medien suchen, finden und bewerten. H.11.2.	Ich kann für pädagogische bzw. didaktische Zwecke sinnvollen und förderlichen Content, Software und Medien suchen, finden, bewerten und reflektieren. H.11.3.	Ich kann für pädagogische bzw. didaktische Zwecke sinnvollen und förderlichen Content, Software und Medien suchen, finden, bewerten, reflektieren, (rechtskonform) verwenden bzw. selbständig verwenden lernen. H.11.4.
Ich kann für mein professionelles, pädagogisches bzw. fachliches Interesse adäquate Onlinecommunities und Netzwerke suchen und finden. H.12.1.	Ich kann für mein professionelles, pädagogisches bzw. fachliches Interesse adäquate Onlinecommunities und Netzwerke suchen, finden und daran teilnehmen. H.12.2.	Ich kann für mein professionelles, pädagogisches bzw. fachliches Interesse adäquate Onlinecommunities und Netzwerke suchen, finden, daran teilnehmen bzw. diese initiieren. H.12.3.	Ich kann für mein professionelles, pädagogisches bzw. fachliches Interesse adäquate Onlinecommunities und Netzwerke suchen, finden, daran teilnehmen bzw. diese initiieren und moderieren. H.12.4.
Ich kann die Fülle vorhandener Werkzeuge und Medien erkennen. H.13.1.	Ich kann die Fülle vorhandener Werkzeuge und Medien souverän kombinieren. H.13.2.	Ich kann die Fülle vorhandener Werkzeuge und Medien souverän und innovativ kombinieren. H.13.3.	Ich kann die Fülle vorhandener Werkzeuge und Medien souverän und innovativ kombinieren und organisieren. H.13.4.