



EdDiCo Learning Maturity Model für digitale Bildungskompetenz

EdDiCo Ausgabe 2

Arbeitspapier

Oktober 2021

Autoren

Stefania Aceto, Lisa Marie Blaschke, Anthony Camilleri, Antonia Dittmann, Yasmin Djabarian, Jochen Ehrenreich, Ursula Göz, Raimund Hudak, Aida Lopez Serano, Ildiko Mazar, Stefano Menon, Carmen Padrón-Nápoles, Henri Pirkkalainen, Ira Sood, Matteo Uggeri, Daiva Urmoniene, Airina Volungeviciene, Vida Žviniene

Mitwirkende

Die hier vorgestellte Arbeit stützt sich stark auf Elemente des DigCompEdu Frameworks. Inhalte, die aus dem DigCompEdu Framework stammen, werden mit Verweis auf die DigCompEdu-Wiederverwendungsrichtlinie zitiert.

Redecker, C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 DE. Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, Luxemburg, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466

Redakteure

Antonia Dittmann, Yasmin Djabarian, Jochen Ehrenreich, Ursula Göz

Layout

Tara Drev

Urheberrecht

(C) 2021, EdDiCo

Das EdDico-Konsortium

Duale Hochschule Baden-Württemberg Heilbronn	DHBW	DE
Zentrum für Wissensinnovation	KIC	MT
Tampereen Korkeakoulusäätiö Sr	TUNI	FI
Vytauto Didžiojo Universitetas	VMU	LT
Stiftung Politecnico di Milano	FPM	IT
Stifterverband	SV	DE
Internationale Universität von La Rioja	UNIR	ES

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



1	Management Zusammenfassung	4
2	Einführung.....	5
2.1	Überblick über den Prozess	5
2.2	Das Learning Maturity Model für digitale Bildungskompetenz.....	6
2.3	Der Beitrag von EdDiCo zu DigCompEdu	7
2.3.1	Gamification	9
2.3.2	(Mikro-)Credentialisierung	10
2.3.3	Anerkennungen.....	11
2.3.4	Agiles Arbeiten	13
2.3.5	Gesundheit.....	14
2.4	Aufruf zum Handeln.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3	Das vollständige EdDiCo Learning Maturity Model für digitale Bildungskompetenz	18

1 Management Zusammenfassung

Das Learning Maturity Model for Digital Education Competence wurde im Rahmen der ersten Phase des [EdDiCo-Projekts](https://eddico.eu/)¹ (Supporting the Development and Certification of the Digital Competences of Educators, Project Ref: 2019-1-DE01-KA203-005070) entwickelt. Ziel ist es, eine **organisatorische Grundstruktur für digitale Bildungsinhalte** zu schaffen. Durch die Angleichung der Struktur des Modells an den Tuning-CALOHEE-Rahmen (KSA - Knowledge, Skills, Attitudes) wurde seine Kompatibilität mit früheren Arbeiten (wie dem [Tuning/CALOHEE-Rahmen für die Lehrerbildung](#))² angestrebt. Dies birgt das Potenzial, den Tuning-CALOHEE-Rahmen um die "digitale Bildung" zu erweitern und seine zukunftsorientierte Erweiterung zu ermöglichen. Das Modell dient als Grundlage für den zentralen Output von EdDiCo: **ein Lernverzeichnis** mit mehr als 500 hochwertigen, digitalen Lernangeboten (z. B. MOOCs oder OER). Die Lernangebote sind auf bestimmte Kompetenzbereiche und Progressionsstufen abgestimmt und werden den Lehrenden über **ein Selbsteinschätzungs-Tool** vorgeschlagen.

Das Learning Maturity Model for Digital Education Competence beschreibt alle im [Competence Meta Model for Digital Education](#)³ identifizierten Kompetenzen in Form von **drei Kompetenzstufen** - Entdecker:in ("explorer"), Expert:in ("expert"), Pionier:in ("pioneer") - und unterteilt jede Kompetenz in ihre Bestandteile (1) **Wissen**, (2) **Fähigkeiten** und (3) **Autonomie und Verantwortung**. Diese Differenzierung trägt einerseits der Tatsache Rechnung, dass Lehrende ihr Niveau spezifischer, digitaler Kompetenzen nicht nur binär, sondern vielmehr in Form von Leistungsstufen messen können. Andererseits spiegelt die dreiteilige Struktur wider, dass Kompetenzen ein Konglomerat aus inhaltsbezogenem Fachwissen (z. B. über digitale Technologien und pädagogische Strategien), der Anwendung dieses Wissens und der Einstellung oder Geisteshaltung der Lehrenden sind. Da sich das Competence Meta-Model for Digital Education stark auf den [Europäischen Rahmen für die digitale Kompetenz von Lehrenden \(DigCompEdu\)](#) stützt⁴, kann das Learning Maturity Model als Vorschlag zur weiteren Operationalisierung von DigCompEdu verstanden werden.

Das Learning Maturity Model for Digital Education Competence wurde in verschiedenen Stadien seines Entstehungsprozesses validiert und profitierte stark vom Feedback und dem Austausch mit verschiedenen Interessensgruppen. Das EdDiCo-Konsortium sieht das vorgeschlagene Modell als **Diskussionsgrundlage**.

¹ <https://eddico.eu/>

² <https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf>

³ <https://eddico.eu/outputs/wp1/>

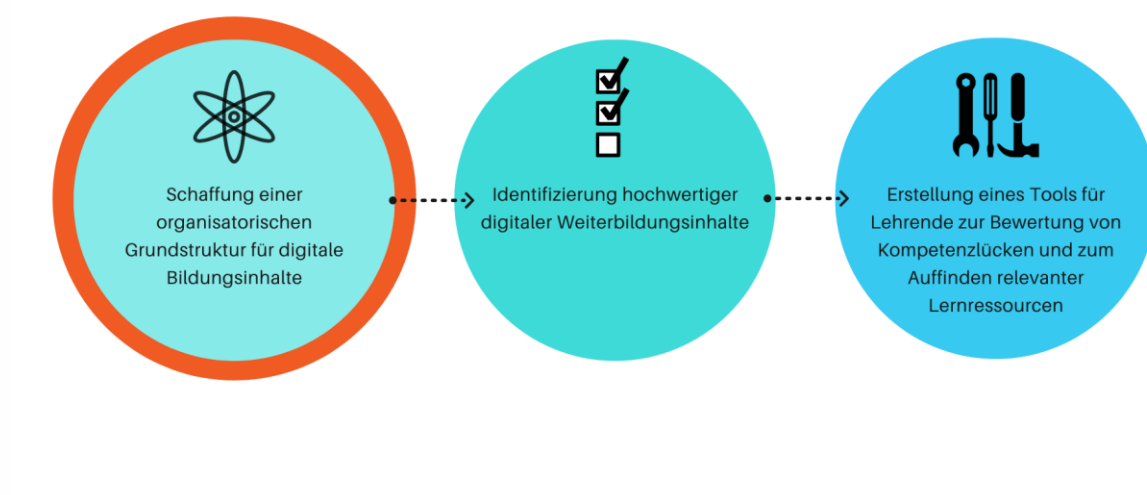
⁴ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

2 Einführung

Das Learning Maturity Model for Digital Education Competence wurde entwickelt, um eine **organisatorische Grundstruktur für digitale Bildungsinhalte** zu schaffen.

Dieses Modell dient als Grundlage für die zentralen Ergebnisse von EdDiCo: ein **Lernverzeichnis** mit mehr als 500 qualitätsgeprüften, kostenlosen, digitalen Lernangeboten, die vorzugsweise unter einer offenen Lizenz veröffentlicht werden (z. B. MOOCs oder interaktive Videos). Diese Lernangebote werden entsprechend den im Modell enthaltenen spezifischen Kompetenzen und Progressionsstufen beschrieben. Sie werden Lehrenden vorgeschlagen, um ihre Kompetenzen entsprechend ihrem digitalen Kompetenzniveau weiterzuentwickeln, das mit Hilfe des in der dritten Phase des Projekts entwickelten **Selbsteinschätzungs-Tools** gemessen wird.

2.1 Überblick über den Prozess



[Competence Meta Model for Digital Education](#)⁵(intellektueller Output 1)

Bei der [Analyse von 20 nationalen und europäischen Kompetenzrahmen](#)⁶ wurde der [Europäische Rahmen für die digitale Kompetenz von Lehrenden \(DigCompEdu\)](#)⁷ als Kern

⁵ <https://eddico.eu/outputs/wp1/>

⁶ <https://eddico.eu/wp-content/uploads/sites/24/2020/11/EDDICO-Frameworks-2.pdf>

⁷ <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

des Metamodells ausgewählt, da DigCompEdu die relevanten Kompetenzbereiche umfassend abdeckt und länderübergreifende Gültigkeit besitzt.

Learning Maturity Model for Digital Education Competence (intellektueller Output 2)

Das vorgeschlagene Learning Maturity Model **operationalisiert DigCompEdu** weiter, indem es die Kompetenzdimensionen in ihre konstituierenden Elemente Wissen (*knowledge*), Fähigkeiten (*skills*) und Haltung (*attitudes*) zerlegt. Darüber hinaus **erweitert es DigCompEdu**, indem es vier neue Kompetenzen und einen neuen Kompetenzbereich (*dimension*) für den Rahmen vorschlägt.

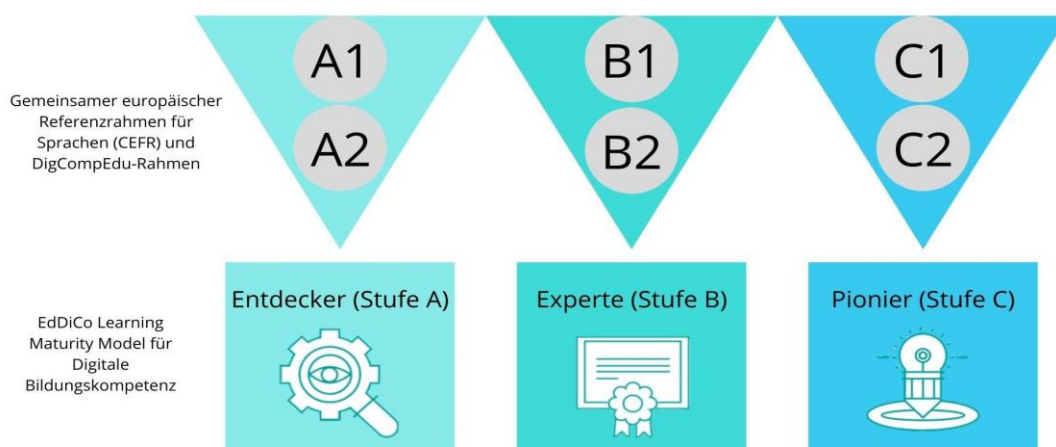
Basierend auf dem Kompetenz-Metamodell für digitale Bildung und dem Learning Maturity Model für digitale Bildungskompetenz, wird das EdDiCo Projekt:

- ein Verzeichnis offener Lernmöglichkeiten und Bildungsressourcen für die digitale Bildung erstellen, das über 500 MOOCs, offene Lehrbücher, offene Kursunterlagen, Videos und andere Ressourcen zur digitalen Lehrendenbildung enthält (intellektueller Output 3).
- ein Selbsteinschätzungs- und Empfehlungs-Tool für digitale Kompetenzen von Lehrenden entwickeln, das geeignete (offene) Lernmöglichkeiten vorschlägt. (intellektueller Output 4).

2.2 Das Learning Maturity Model für digitale Bildungskompetenz

Drei Leistungsniveaus

Für jeden ermittelten Kompetenzbereich (Dimension) beschreibt das Learning Maturity Model drei verschiedene Stufen der digitalen Kompetenzentwicklung.



Diese Stufen sind mit den sechs Kompetenzniveaus des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GER) verbunden, die **von A1 bis C2** reichen, wie im DigCompEdu-Rahmen vorgeschlagen. Für seine Kompetenzstufen (A, B, C) verwendet das Learning Maturity Model Rollenbeschreibungen, die sich auf den DigCompEdu-Rahmen beziehen: **Entdecker:in** (Stufe A), **Expert:in** (Stufe B) und **Pionier:in** (Stufe C). Für die Stufen B und C **ist die Progression kumulativ** in dem Sinne, dass jede Beschreibung einer höheren Stufe alle Beschreibungen der niedrigeren Stufen umfasst.

Wissen, Fähigkeiten und Haltung

Zugunsten einer Differenzierung und Operationalisierung von Kompetenzstufen verwendet das Learning Maturity Model die Indikatoren Wissen, Fähigkeiten und Haltung, die im Tuning/CALOHEE-Projekt beschrieben wurden, um generische Beschreibungen der Kompetenzstufen für digitale Bildungskompetenz vorzuschlagen.



Wissen

Inhaltsbezogene Fachkenntnisse (z. B. über digitale Technologien und pädagogische Strategien)



Fähigkeiten

Anwendung dieses Wissens



Haltung

Die Einstellung oder Denkweise, die Pädagogen an den Tag legen

Durch die Angleichung der Struktur des Learning Maturity Model an den CALOHEE-Rahmen wurde seine Kompatibilität mit früheren Arbeiten (wie dem [Tuning/CALOHEE-Rahmen für die Lehrerbildung](#)⁸) angestrebt.

2.3 Der Beitrag von EdDiCo zu DigCompEdu

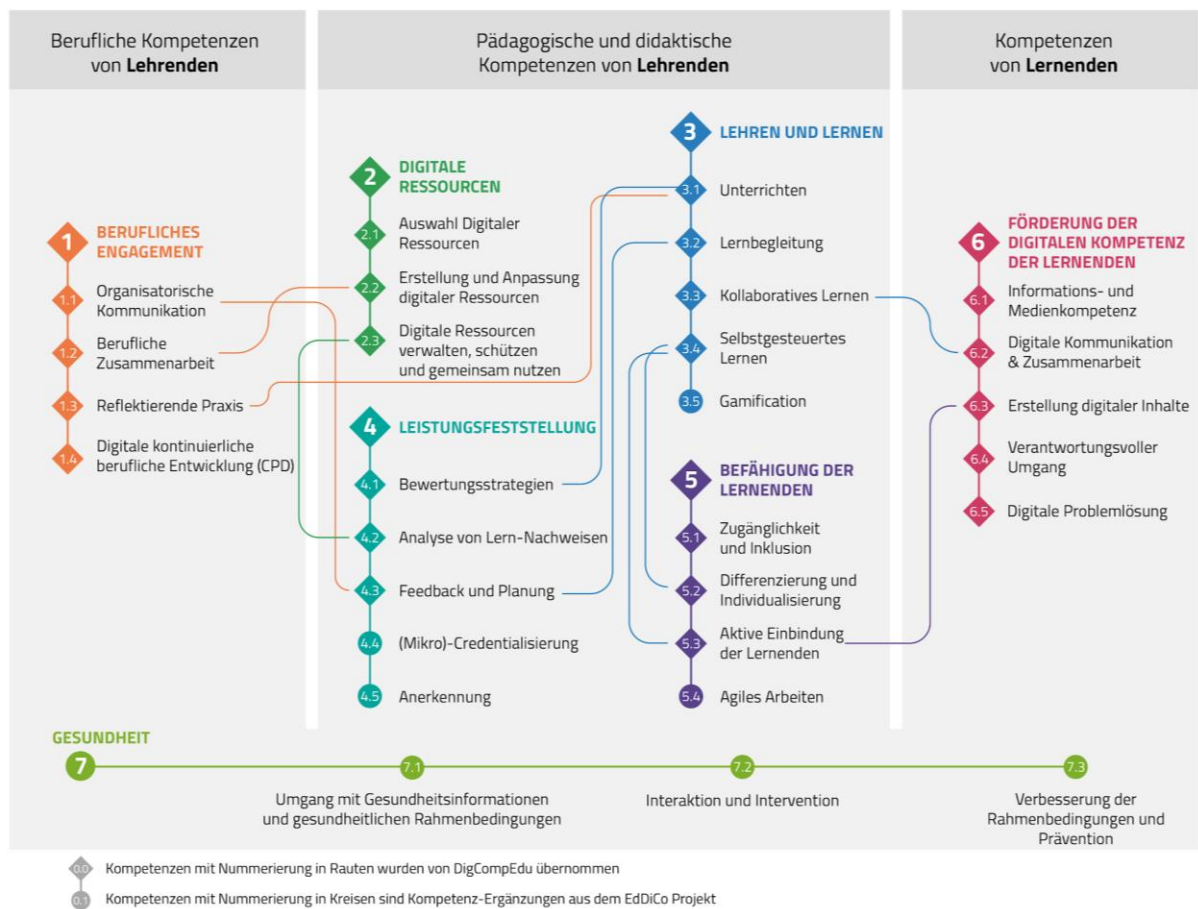
Vier Kompetenzen - **Gamification, (Micro-)Credentialisation, Anerkennung (Recognition), Agiles Arbeiten (Agile Working)**- sowie ein völlig neuer Kompetenzbereich

⁸ <https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf>

- **Gesundheit (*Health*)** - wurden dem Kern des DigCompEdu-Modells hinzugefügt, um das Framework sinnvoll und bedarfsgerecht zu ergänzen.



Der EdDiCo Vorschlag für digitale Kompetenzen von Lehrenden



2.3.1 Gamification

In Anbetracht der aktuellen und zukünftigen Bedeutung von Gamification-Elementen als Teil lernendenzentrierter, motivierender und nachhaltiger Lehr- und Lernprozesse wurde die Dimension "Lehren und Lernen" um die Kompetenz "Gamification" erweitert.

Beschreibung

Nutzung von Gamification-Elementen wie Herausforderungen, Wettbewerbe, Punkte, Abzeichen und Bestenlisten, um die Lernerfahrung angenehmer und das Lernergebnis nachhaltiger zu gestalten.

Teilbereich 3.5

Gamification

Einsatz von Gamification-Elementen wie Herausforderungen, Wettbewerben, Punkten, Abzeichen und Bestenlisten, um die Lernerfahrung angenehmer und das Lernergebnis nachhaltiger zu gestalten. (unser eigener Vorschlag)

	Kenntnisse (inhaltliches Fachwissen)	Fertigkeiten (Anwendung von Wissen)	Einstellungen (Selbstständigkeit und Verantwortung)

Entdecker (Stufe A)	weiß, was digital unterstützte Gamification ist und wie sie anhand konkreter Beispiele angewendet wird	ist in der Lage, einen digital unterstützten spielerischen Prozess in Lehr- und Lernsituationen anzuwenden, um die Beteiligung der SchülerInnen zu verbessern, wenn ihm/ihr die Technologie zur Verfügung gestellt wird	allgemeines Interesse an digital unterstützten Gamification-Prozessen
Experte (Stufe B)	kennt das Konzept hinter den digital unterstützten Gamification-Prozessen und die Vielfalt und Möglichkeiten der verschiedenen Gamification-Angebote.	ist in der Lage, einen digital unterstützten Gamification-Prozess in Lehr- und Lernsituationen anzuwenden und die beste Technologie auszuwählen, um die gewünschten Lernergebnisse zu erzielen	explorative Einstellung zur Auswahl von Technologien, die die digital unterstützten Gamification-Aktivitäten besser vorantreiben können, und zur Neugestaltung von Lernaktivitäten für Gamification-Zwecke
Pionier (Stufe C)	verfügt über ein breites Wissen über digital unterstützte Gamification-Prozesse im Lehren und Lernen	ist in der Lage, einen digital unterstützten Gamification-Prozess unabhängig von der verfügbaren digitalen Technologie zu entwerfen, zu implementieren und zu evaluieren und die Aktivitäten in den gesamten Lernprozess zu integrieren; nutzt das Potenzial der digital unterstützten Gamification für Motivation, Kreativität und Autonomie der Lernenden sowie für die Toleranz gegenüber Komplexität und Misserfolg	kreativer Ansatz zur Schaffung lernerzentrierter digital unterstützter Gamification-Prozesse und Erkundung neuer Bereiche für die Anwendung digital unterstützter Gamification beim Lernen

2.3.2 (Mikro-)Credentialisierung

(Micro-)Credentialisation wurde als zusätzliche Kompetenz in der Dimension "Bewertung" identifiziert, da es wichtig ist, eine flexiblere und kleinteiligere Zertifizierung von Lernergebnissen und Kompetenzen zu fördern und die Anerkennung im Europäischen Hochschulraum und darüber hinaus zu erleichtern.

Beschreibung

Gestaltung von Abzeichen ("Badges") / Befähigungsnachweisen, die alle verfügbaren Informationen enthalten, um die Anerkennung (von Zwischenleistungen) zu erleichtern.

Teilbereich 4.4 (Micro-)Credentialisation

Entwurf von Abzeichen/Befähigungsnachweisen, die alle verfügbaren Informationen enthalten, um die Anerkennung (von Zwischenleistungen) zu erleichtern. (unser eigener Vorschlag)

	Kenntnisse (inhaltliches Fachwissen)	Fertigkeiten (Anwendung von Wissen)	Einstellungen (Selbstständigkeit und Verantwortung)
Entdecker (Stufe A)	ist sich des Prozesses der Entwicklung von Mikro-Credentials auf der Ebene des Mikro- und Makro-Lehrplans sowie der Verbindungen und Metadaten zwischen dem Credential und dem	nutzt bestehende Systeme zur Ausstellung digitaler Zeugnisse; entwirft Mikrozeugnisse auf der Ebene des Mikro- und Makro-Lehrplans sowie die Verbindungen und Metadaten zwischen dem	Interesse am Potenzial von Mikrokreditpunkten zur Unterstützung der Grundsätze der Anerkennung von Lernergebnissen

	digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung bewusst	Zeugnis und dem digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung	und der ECTS-Übertragung im Europäischen Hochschulraum
Experte (Stufe B)	verfügt über fortgeschrittene Kenntnisse über den Prozess der Gestaltung von Mikro-Credentials auf der Ebene des Mikro- und Makro-Lehrplans und ist in der Lage, die Verbindungen und Metadaten zwischen dem Credential und dem digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung zu erklären	nutzt und erläutert ein Leistungsnachweissystem für die Ausstellung digitaler Leistungsnachweise; berät bei der Gestaltung digitaler Leistungsnachweise und prüft die auf Mikro- und Makroebene entwickelten Mikro-Leistungsnachweise und überprüft und aktualisiert die Metadaten für Leistungsnachweise zu Lernergebnissen, Bewertungsmethoden, EQR-Niveau usw. aus IT-Systemen wie dem digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung	die Neugier auf digitale und Mikrodiplome als Mittel zur Unterstützung der Grundsätze der Anerkennung von Lernergebnissen und der Übertragung von ECTS innerhalb des Europäischen Hochschulraums
Pionier (Stufe C)	verfügt über umfassende Kenntnisse des Prozesses der Gestaltung von Mikro-Credentials auf der Ebene des Mikro- und Makro-Lehrplans sowie der Verbindungen und Metadaten zwischen dem Credential und dem digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung	erstellt und implementiert eine Strategie für digitale/Micro-Credentials für die Organisation; stimmt die Bewertungsstrategie mit dem digitalen Credentialing ab; entwirft ein Curriculum so, dass einzelne Elemente/Module als Micro-Credentials ausgestellt werden können und dass externe Credentials für dieses Curriculum anerkannt werden können; schult Kolleg:innen in der Gestaltung von Micro-Credentials auf der Ebene des Mikro- und Makro-Curriculums und bereitet die Metadaten für das Credential vor, wobei sie von IT-Systemen wie dem digitalen Curriculum in einer virtuellen Lernumgebung bereitgestellt werden	Engagement für die Befähigung von Kollegen zur Gestaltung von digitalen und Mikro-Anrechnungsnachweisen als Mittel zur Unterstützung der Grundsätze der Anerkennung von Lernergebnissen und der Übertragung des ECTS innerhalb des Europäischen Hochschulraums

2.3.3 Anerkennungen (Recognition)

Die einrichtungs- und länderübergreifende Anerkennung und Validierung von formalem und nicht-formalem Lernen gewinnt in einer Welt des Online-Lernens und der zunehmenden Mobilität der Lernenden zunehmend an Bedeutung. Die Anerkennung erfolgt nach nationalen und internationalen Vorschriften und einrichtungsspezifischen Richtlinien. Sie erfolgt immer im Hinblick auf einen bestimmten Lehrplan oder eine Qualifikation.

Beschreibung

Beurteilung der in einem Lernnachweis enthaltenen Informationen und zusätzlicher Informationen zur Anerkennung von Fähigkeiten und Kompetenzen im Hinblick auf einen umfassenderen Lernnachweis.

Teilmenge 4.5**Anerkennung**

Beurteilung der Informationen, die im Lernnachweis enthalten sind, und zusätzlicher Informationen zur Anerkennung von Fähigkeiten und Kompetenzen im Hinblick auf einen größeren Lernnachweis. (unser eigener Vorschlag)

	Kenntnisse (inhaltliches Fachwissen)	Fertigkeiten (Anwendung von Wissen)	Einstellungen (Selbstständigkeit und Verantwortung)
Entdecker (Stufe A)	kennt die institutionellen Richtlinien und Instrumente zur Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen	vergleicht dokumentierte Leistungen und Bewertungsmethoden mit den anzuerkennenden Lernergebnissen oder Kompetenzen; prüft die Gültigkeit eines Zeugnisses; wandelt die Note um, dokumentiert und kommuniziert die Anerkennungsentscheidung; wendet die institutionellen Leitlinien und Instrumente für die Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen an	positive Einstellung zur Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen
Experte (Stufe B)	kennt sowohl die institutionellen Leitlinien und Instrumente als auch die einschlägigen Grundsätze und Vorschriften für die Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen	schult und berät in Bezug auf die Verfahren zur Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen; entwirft Lehrpläne zur Unterstützung der Anerkennung; bereitet Vereinbarungen zur Anerkennung von Studienleistungen vor und unterzeichnet diese; informiert Lernende über offenes Lernen und dessen Anerkennungsmöglichkeiten; wendet die institutionellen Leitlinien und Instrumente zur Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen an	Engagement, um Kollegen von den Vorteilen der Anerkennung zu überzeugen. Eintreten für transparente und leicht nachvollziehbare Anerkennungsverfahren in der eigenen Einrichtung
Pionier (Stufe C)	kennt und verbessert die institutionellen Leitlinien und Instrumente und die im Lichte der jüngsten Diskussionen und Aktualisierungen der einschlägigen Grundsätze und Verordnungen für die Anerkennung des formalen und nicht formalen Lernens	erklärt, schafft, implementiert und verbessert kontinuierlich institutionelle Verfahren und Instrumente für die Anerkennung, wie z. B. klar definierte und harmonisierte Prozesse für die Anerkennung, Anerkennungsdatenbank, Datenstandards und digitalen Informationsaustausch, Informationen für Lernende über offenes Lernen und wie es anerkannt werden kann, Einbeziehung von Interessengruppen. teilt und diskutiert Erfahrungen und Entwicklungen mit der relevanten Gemeinschaft	Verpflichtung, dafür zu sorgen, dass in der gesamten Einrichtung die gleichen Anerkennungskriterien angewandt werden, und eine Anerkennungsdatenbank innerhalb seiner Einrichtung (weiter) zu entwickeln

2.3.4 Agiles Arbeiten (Agile Working)

In Anbetracht der Herausforderungen in einer VUCA-Welt (volatil, unsicher, komplex, mehrdeutig) und der wachsenden Notwendigkeit, diese in einer kollaborativen und iterativen Weise anzugehen, spiegelt sich die Bedeutung geeigneter Arbeitsmethoden und Denkweisen in der Aufnahme der Kompetenz "Agiles Arbeiten" in das Modell wider.

Beschreibung

Lernende in einem interdisziplinären Team zu befähigen, gemeinsam einen schnellen Prototyp zur Problemlösung zu entwickeln, der durch den Einsatz agiler und iterativer Methoden einen Mehrwert für die Nutzer:innen schafft.

Teilbereich 5.4 Agiles Arbeiten Befähigung der Lernenden in einem interdisziplinären Team zur gemeinsamen Entwicklung eines schnellen Prototyps zur Problemlösung, der durch den Einsatz agiler und iterativer Methoden einen Mehrwert für den Nutzer schafft. (unser eigener Vorschlag)			
	Kenntnisse (inhaltliches Fachwissen)	Fertigkeiten (Anwendung von Wissen)	Einstellungen (Selbstständigkeit und Verantwortung)
Entdecker (Stufe A)	ist sich der agilen Methoden und ihres Potenzials bewusst, die Studierenden in die Lage zu versetzen, kollaborativ und iterativ an nutzerzentrierten Prototypen zu arbeiten	grundlegende Nutzung digitaler Technologien und agiler Methoden, um Studierende zu motivieren und sie auf die Anpassung an Veränderungen vorzubereiten (z. B. Nutzung flexibler Lernumgebungen und digitaler Technologien zur Unterstützung des aktiven und kooperativen Lernens)	Interesse an dem Potenzial agiler Methoden für studentische Lernprozesse
Experte (Stufe B)	kennt verschiedene agile Methoden und digitale Technologien, um einen agilen Unterricht zu ermöglichen, sowie die agile Philosophie, um Lernende zu ermutigen und Wachstum zu fördern	setzt aktiv agile Methoden ein, indem er sie effektiv in die Lern- und Lehrprozesse einbindet; nutzt Kollaborations-, Kommunikations- und Innovationswerkzeuge und wendet innovative Praktiken an (z. B. mit realen Herausforderungen), um das kreative Denken und die Bereitschaft der Lernenden zu fördern	Flexibilität bei der Schaffung flexibler und kooperativer Lernumgebungen für Studierende
Pionier (Stufe C)	kennt eine Vielzahl von agilen Methoden, Anwendungsfällen, digitalen Technologien und pädagogischen Strategien, die kollaborative Teamarbeit und nutzerzentriertes Prototyping in multidisziplinären Lernumgebungen ermöglichen	entwickelt innovative pädagogische Techniken, die ein Umfeld schaffen, das darauf ausgerichtet ist, Studierende bei der Entwicklung von Anpassungsfähigkeiten und bei der Zusammenarbeit und Wiederholung in verschiedenen multidisziplinären Teamkonstellationen zu unterstützen (z. B. schafft es gemeinsam mit den Lernenden kollaborative Ideenlabore unter Verwendung neuer Technologien wie virtueller Realitätsräume)	unternehmerische Einstellung und kreativer Ansatz zur Förderung eines agilen und kooperativen Lernumfelds

2.3.5 Gesundheit

Unter Bezugnahme auf die WHO-Definition von Gesundheit als "ein Zustand des vollständigen körperlichen, geistigen und sozialen Wohlbefindens und nicht nur des Freiseins von Krankheit oder Gebrechen" wurden die Auswirkungen digitaler Technologien auf Lernende und Lehrende ebenfalls als konstitutiver Bestandteil des hier erörterten Modells betrachtet.

Für diese neue Dimension werden verschiedene Kompetenzstufen beschrieben, die auf den Bewusstseinsstand der Lehrenden abgestimmt sind und zu drei grundlegenden Tätigkeitsbereichen führen::

- Umgang mit Gesundheitsinformationen und Gesundheitszuständen
- Interaktion und Intervention, sowie
- Verbesserung der Bedingungen und Prävention

Beschreibung

Sich der gesundheitlichen Auswirkungen der Nutzung digitaler Technologien bewusst sein und in der Lage sein, im Hinblick auf die physische und psychische Gesundheit der Lernenden und sich selbst als Lehrende zu kommunizieren, zu interagieren oder zu intervenieren. Mögliche Gefahren zu entdecken und zu vermeiden und zu Verbesserungen beizutragen.

Dimension 7: Gesundheit und Wohlbefinden			
Untergruppe 7.1 Umgang mit Gesundheitsinformationen und Gesundheitszuständen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien Sich der gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien bewusst sein und in der Lage sein, aktuelle gesundheitsbezogene Informationen zu recherchieren. Die eigene Situation und die der Lernenden zu beobachten und ausgewertete Informationen für die sinnvolle Nutzung digitaler Technologien in Lernprozessen zu nutzen. (eigener Vorschlag)			
	Kenntnisse (inhaltliches Fachwissen)	Fertigkeiten (Anwendung von Wissen)	Einstellungen (Selbstständigkeit und Verantwortung)
Entdecker (Stufe A)	ist sich bewusst, dass digitale Technologien einen Einfluss auf die eigene Gesundheit und die der Lernenden haben können, und weiß, wie man Zugang zu gesundheitsbezogenen Informationen erhält	die eigene Situation und die der Lernenden mit den verfügbaren gesundheitsbezogenen Informationen abgleichen und bewerten	Engagement für die Förderung der eigenen Gesundheit und der Gesundheit der Lernenden auf der Grundlage eines offenen und unvoreingenommenen Ansatzes; allgemeines Interesse an den gesundheitlichen Auswirkungen der Nutzung digitaler Technologien

Experte (Stufe B)	kennt die besonderen Auswirkungen digitaler Technologien auf die Gesundheit und weiß über Unterstützungsprogramme oder Anlaufstellen Bescheid	schärft das Bewusstsein für die gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien; nutzt organisatorische, pädagogische und technologische Kenntnisse für die Durchführung von Maßnahmen zur Vermeidung von Gefahren und zur Verbesserung der Bedingungen für gesundheitliche Auswirkungen digitaler Technologien Schärfung des Bewusstseins für die gesundheitlichen Auswirkungen der digitalen Technologien; . Nutzung organisatorischer, pädagogischer und technologischer Kenntnisse für die Durchführung von Maßnahmen zur Vermeidung von Gefahren und zur Verbesserung der Bedingungen oder zur Minimierung der gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien.	Bereitschaft, die eigene Gesundheit und die der Lernenden als entscheidend für den Lehr- und Lernprozess zu betrachten, basierend auf einem verantwortungsvollen und forschenden Ansatz; kritische Beobachtung von Gesundheitsinformationen
Pionier (Stufe C)	verfügt über umfassendes Wissen zu Gesundheitsfragen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien sowie über Methoden zur vorausschauenden Einschätzung der eigenen Situation oder der Situation der Lernenden.	antizipiert künftige Auswirkungen der digitalen Technologien auf den eigenen Gesundheitszustand und den der Lernenden und erstellt aktuelle gesundheitsbezogene Informationen	kreativer Ansatz zur Wahrnehmung, Bewertung und weiteren Erforschung der gesundheitsbezogenen Auswirkungen digitaler Technologien; Engagement für die Verbesserung der Informationsbasis sowie der Gesundheitszustands der Lernenden und der eigenen Person
Untergruppe 7.2 Interaktion und Intervention Die gesunde Nutzung digitaler Technologien unterstützen und eine positive Interaktion mit Lernenden oder Gleichaltrigen in Bezug auf Gesundheitsfragen pflegen. Unterstützung anbieten oder suchen, wenn dies erforderlich ist. (unser eigener Vorschlag)			
Entdecker (Stufe A)	kennt grundlegende Kriterien für Interventionen sowie erste Schritte zur Unterstützung von Lernenden/Pädagogen, bei denen ein Risiko für gesundheitliche Probleme im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien besteht	pflegt eine positive Kommunikation/Interaktion mit Lernenden, Kollegen/Peers in Bezug auf die eigene gesundheitliche Situation oder die der Lernenden; überträgt und wendet Kriterien für eine sinnvolle Intervention auf die aktuelle Situation/den aktuellen Zustand des/der Lernenden oder sich selbst an	Aufgeschlossenheit gegenüber der Kommunikation in Bezug auf persönliche Fragen der eigenen Person oder der Lernenden; Bewusstsein für die Dringlichkeit der Unterstützung von Lernenden oder Kollegen im Umgang mit den gesundheitlichen Auswirkungen der digitalen Technologien

Experte (Stufe B)	weiß, wie er die Situation des/der Lernenden oder seiner/ihrer selbst auf der Grundlage der skalierten Kriterien für eine Intervention einschätzen kann und weiß, wo er/sie Unterstützung erhält, wenn dies erforderlich ist (Kollegen/Peers, Dritte)	unterstützt die gesunde Nutzung digitaler Technologien durch die Lernenden und bietet persönliche Unterstützung an, wenn dies erforderlich ist; sucht persönliche Unterstützung von Kollegen/Peers für eigene Probleme und holt Beratung durch Dritte ein, wenn dies erforderlich ist; unterstützt die Lernenden aktiv oder organisiert (sofortige) medizinische/psychologische Unterstützung; setzt (digitale) Formate für die Kommunikation/Interaktion in Bezug auf die gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien in Beziehung; bewertet die Situation der Lernenden oder sich selbst anhand von skalierten Kriterien für Interventionen	Sympathie und Einfühlungsvermögen für die Persönlichkeit der Lernenden, einschließlich körperlicher und geistiger Gesundheitsprobleme; Selbstvertrauen in die Kommunikation über eigene körperliche oder geistige Gesundheitsprobleme; Bereitschaft, Lernende oder Kollegen in Fragen der gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien aktiv zu unterstützen
Pionier (Stufe C)	erweitert kontinuierlich sein Wissen über Strategien und Methoden der Kommunikation/Interaktion im Zusammenhang mit den Auswirkungen digitaler Technologien auf die Gesundheit; weiß, wie man persönlich in verschiedenen Situationen von Lernenden oder Lehrenden in Bezug auf Gesundheitsfragen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien intervenieren kann	integriert systematisch die Interaktion zur Behebung des eigenen Gesundheitszustands/der eigenen Gesundheitssituation und der der Lernenden vor Ort; interveniert aktiv, angemessen und sofort mit wirksamen Maßnahmen, wenn dies nachweislich erforderlich ist, oder unterstützt und ergänzt sinnvollerweise Dritte in ihrer Intervention zur Unterstützung der Lernenden bei gesundheitlichen Problemen, die sich aus der Nutzung digitaler Technologien ergeben	Unterstützung bei der Schaffung einer positiven und aufgeschlossenen Kommunikations- und Interaktionskultur in der jeweiligen Lernumgebung (einschließlich der Lernenden und Lehrenden); Verantwortung für angemessene Maßnahmen in allen Gesundheitsbereichen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien
Teilbereich 7.3 Verbesserung der Bedingungen und Prävention Erforschung, Diskussion und Umsetzung von Maßnahmen und Verbesserungen in Bezug auf die Gesundheit der Lernenden und der eigenen Gesundheit. Förderung der Fähigkeit der Lernenden, digitale Technologien zum Wohle der Gesundheit einzusetzen. (unser eigener Vorschlag)			
Entdecker (Stufe A)	kennt grundlegende Möglichkeiten der Überwachung, Kontrolle und des Umgangs mit der Nutzung digitaler Technologien im Hinblick auf die Gesundheit von Lernenden oder sich selbst	prüft, wie grundlegende Möglichkeiten der Überwachung, Steuerung und Handhabung des Einsatzes digitaler Technologien bessere Bedingungen für den Einsatz dieser Technologien schaffen können.	bereit, die gesundheitliche Situation/den Gesundheitszustand und Möglichkeiten der Prävention/Verbesserung zu erörtern
Experte (Stufe B)	weiß, wie die organisatorischen, pädagogischen und technologischen Optionen zu bewerten und zu bestimmen sind, die negative Auswirkungen digitaler Technologien auf die Gesundheit minimieren könnten	schärft das Bewusstsein für die gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien; nutzt organisatorische, pädagogische und technologische Kenntnisse für die Durchführung von Maßnahmen zur Vermeidung von Gefahren und zur Verbesserung der Bedingungen oder zur Minimierung der	forschende Haltung gegenüber neuen Konzepten und Methoden zur Verringerung negativer gesundheitlicher Auswirkungen digitaler Technologien; Förderung der eigenen Fähigkeit und der Fähigkeit der Lernenden, digitale Technologien im Interesse der

		gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien.	Gesundheit zu kontrollieren und einzusetzen
Pionier (Stufe C)	verfügt über Kenntnisse möglicher zukünftiger Bedingungen/Situationen sowie verfügbarer State-of-the-Art-Optionen; erforscht kontinuierlich geeignete Methoden zur zukünftigen Steuerung und Bewältigung von Situationen; kennt das Potenzial digitaler Technologien zur Überwachung und Steuerung von Gesundheit	antizipiert und konzipiert künftige Gesundheitsförderung und schafft praktikable Lösungen zur Verbesserung der physischen und psychischen Gesundheit von Lernenden und Pädagogen	strategisches Ziel zur nachhaltigen Vermeidung von Gefahren für die Nutzer digitaler Technologien im Bildungsbereich; ethische Verantwortung für die Schaffung einer nutzbringenden und gesunden Zukunft mit der Aussicht, dass die Nutzung digitaler Technologien zunehmen wird

2.4 Call to Action

Das Learning Maturity Model für digitale Bildungskompetenz wurde in verschiedenen Stadien seines Entstehungsprozesses validiert und hat vom Feedback und dem Austausch mit verschiedenen Stakeholder:innen sehr profitiert. EdDiCo sieht das vorgeschlagene Modell als Diskussionsgrundlage und ruft alle interessierten Stakeholder:innen auf, sich an dem iterativen Prozess der Validierung und Weiterentwicklung des Modells zu beteiligen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die folgenden Stakeholder:innengruppen:

- Lehrkräftebildungseinrichtungen
- Expert:innen für digitale Bildung
- Interessenvertretungen
- Autor:innen von Kompetenzrastern und Referenzrahmen

Der Feedback-Prozess ist in zweierlei Hinsicht strukturiert.

- Asynchron: Ein **Feedback-Formular** ermöglicht die Einreichung von Anmerkungen, z. B. zu vorhandenen oder fehlenden Dimensionen oder Kompetenzen, Kompetenzbeschreibungen usw.
- Synchron: Basierend auf dem Feedback und den Iterationen plant EdDiCo landesweite Online-Workshops, um die jeweiligen Communities in den Partnerländern des Konsortiums einzubinden.

Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website unter <https://eddico.eu/outputs/wp2/>.

3 Das vollständige EdDiCo Learning Maturity Model für digitale Bildungskompetenz

	Kenntnisse (inhaltliches Fachwissen)	Fertigkeiten (Anwendung von Wissen)	Einstellung (Selbstständigkeit und Verantwortung)
Dimension 1: Berufliches Engagement			
Teilbereich 1.1 Organisatorische Kommunikation Nutzung digitaler Technologien zur Verbesserung der organisatorischen Kommunikation mit Lernenden, Eltern und Dritten. Beitrag zur gemeinschaftlichen Entwicklung und Verbesserung von Kommunikationsstrategien. (DigCompEdu)			
Entdecker (Stufe A)	ist sich der grundlegenden Mittel und digitalen Technologien zur Verbesserung der organisatorischen Kommunikation bewusst	macht grundlegenden Gebrauch von digitalen Technologien, um die Kommunikation mit Lernenden, Eltern, Kollegen, Hilfspersonal oder Dritten, die für das Bildungsprojekt relevant sind, zu verbessern (z. B. Einladung von Expert:innen, Besuch von einschlägigen Orten)	Interesse an der Verbesserung der organisatorischen Kommunikationsstrategien
Experte (Stufe B)	weiß, wie man eine gewisse Auswahl e von digitalen Technologien zur Verbesserung der Unternehmenskommunikation einsetzt und welche Technologie je nach Zweck und Kontext verwendet werden sollte	nutzt je nach Kommunikationszweck und -kontext verschiedene digitale Kommunikationskanäle und -instrumente (z. B. über die Website der Organisation oder über beauftragte digitale Technologien, Plattformen oder Kommunikationsdienste) und passt seine Kommunikationsstrategien an die jeweilige Zielgruppe an	verantwortungsbewusste Haltung, ethischer Umgang mit digitalen Technologien (z. B. Einhaltung der Netiquette)
Pionier (Stufe C)	setzt ein breites Repertoire an digitalen Technologien und Strategien ein, um die organisatorische Kommunikation zu verbessern	bewertet, diskutiert und passt eigene Kommunikationsstrategien immer wieder an und nutzt digitale Technologien, um administrative Vorgänge für Lernende und/oder Eltern transparenter zu machen und ihnen zu ermöglichen, fundierte Entscheidungen über künftige Lernprioritäten zu treffen	reflexiver Ansatz, gemeinsame Erörterung und Neugestaltung von Kommunikationsstrategien der Organisation, Beitrag zur Entwicklung einer kohärenten Vision
Teilbereich 1.2 Berufliche Zusammenarbeit Nutzung digitaler Technologien für die Zusammenarbeit mit anderen Lehrenden um Wissen und Erfahrungen auszutauschen, sowie gemeinsam Innovationen in Bezug auf pädagogische Praktiken zu entwickeln. (DigCompEdu)			
Entdecker (Stufe A)	ist sich der digitalen Technologien bewusst, die die Zusammenarbeit mit anderen Lehrenden ermöglichen	nutzt grundlegende digitale Technologien, um mit Kollegen zusammenzuarbeiten (z. B. an einem bestimmten gemeinsamen Projekt oder zum Austausch von Inhalten, Wissen und Meinungen)	allgemeines Interesse an der Nutzung digitaler Technologien für die Zusammenarbeit mit anderen Lehrkräften

Experte (Stufe B)	kennt verschiedene digitale Technologien und digitale Interessengruppen, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten	nutzt digitale Technologien, um Ideen und Ressourcen mit anderen Lehrenden auszutauschen und gemeinsam mit anderen Lehrenden innerhalb der Organisation digitale Ressourcen zu entwickeln	forschende Herangehensweise, Neugierde auf verschiedene Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit anderen Lehrenden
Pionier (Stufe C)	weiß, wie man eine breite Palette digitaler Technologien effektiv, verantwortungsbewusst und sicher für die Zusammenarbeit mit anderen Lehrenden einsetzt, und kennt die Anwendungsfälle für die verschiedenen Tools	nutzt digitale Technologien, um mit anderen Lehrenden innerhalb und außerhalb der eigenen Einrichtung zusammenzuarbeiten, um Wissen, Erfahrungen und Ressourcen auszutauschen, (innovative) pädagogische Praktiken zu erforschen, zu reflektieren und gemeinsam zu entwickeln; fördert und unterstützt dieses Netzwerk von Lehrenden und macht Fortschritte in der eigenen beruflichen Entwicklung	verbindliches Engagement für die digitale Zusammenarbeit mit anderen Lehrenden und für Peer-Learning, sowie ein strategisches Vorgehen in Bezug auf die Kommunikation, den Aufbau und die Pflege von Partnerschaften.

Teilbereich 1.3 Reflektierende Praxis

Individuelle und kollektive Reflexion, kritische Bewertung und aktive Weiterentwicklung der eigenen digitalen pädagogischen Praxis sowie der digitalen Praktiken innerhalb der jeweiligen Lehrendengemeinschaft. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich der Grenzen der eigenen digitalen Kompetenz und des eigenen Entwicklungsbedarfs bewusst	reflektiert die eigene digitale und pädagogische Praxis wie auch Ausbildungsbedarf	kritische Auseinandersetzung mit der eigenen digitalen und pädagogischen Praxis
Experte (Stufe B)	weiß, wie man bewährte Verfahren, Kurse oder andere Empfehlungen findet, um seine eigene digitale und pädagogische Praxis zu verbessern	reflektiert eigene digitale und pädagogische Praxis kritisch und identifiziert Kompetenzlücken ; nutzt eine Reihe von Ressourcen, um seine individuellen digitalen und pädagogischen Praktiken durch Experimentieren und Peer-Learning-Szenarien zu entwickeln	reflektierter Ansatz für digitale Strategien und Praktiken auf Organisationsebene, der kritisches Feedback liefert
Pionier (Stufe C)	verfolgt die aktuelle Forschung zu innovativem Unterricht und weiß, wie man Forschungsergebnisse in die eigene Praxis integriert	erweitert und verbessert eigenes Repertoire an digitalen pädagogischen Praktiken kontinuierlich (kollaborativ und) proaktiv und unterstützt andere bei der Entwicklung ihrer digitalen pädagogischen Kompetenz	Verpflichtung zur gemeinsamen Reflexion, Verbesserung und Innovation der Bildungsrichtlinien und -praxis im Allgemeinen

Teilbereich 1.4 Digitale kontinuierliche berufliche Entwicklung (CPD)

Nutzung digitaler Quellen und Ressourcen für die kontinuierliche berufliche Entwicklung. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich der Online-Ressourcen bewusst, die das fachspezifische oder pädagogische Wissen erweitern	nutzt elementare Möglichkeiten des Internets, um seine fachlichen und pädagogischen Kenntnisse zu aktualisieren	Bewusstsein für das Potenzial von Online-Ressourcen für die Fortbildung
Experte (Stufe B)	weiß, wo verschiedene Online-Ressourcen und Lernmöglichkeiten für unterschiedliche Bedürfnisse zu finden sind	nutzt verschiedene formelle und informelle Lernmöglichkeiten für die berufliche Weiterentwicklung, z. B. Konferenzen, Webinare, Online-Lerngemeinschaften, Video-Tutorials	explorative Haltung gegenüber Online-Gelegenheiten für die berufliche Weiterbildung

Pionier (Stufe C)	weiß, wie man eine Vielzahl von Lernressourcen und -angeboten findet und wie man Angebote auswählt, die es ermöglichen, besondere Lern-Bedürfnisse abzudecken	nutzt bedarfsorientiert digitale Ressourcen und Lernangebote, um Wissen und Fähigkeiten zu erweitern, beteiligt sich aktiv an Online-Lerngemeinschaften und unterstützt andere in ihrer beruflichen Entwicklung (z. B. durch die Erstellung von Schulungsressourcen für andere)	Bereitschaft, die verfügbaren Ressourcen für die eigene berufliche Weiterbildung zu nutzen und anderen zu helfen, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten zu erweitern
Dimension 2: Digitale Ressourcen			
Teilbereich 2.1 Auswahl Digitaler Ressourcen Auswahl, Identifizierung und Auswertung digitaler Ressourcen für das Lehren und Lernen; Berücksichtigung von konkretem Lernziel, Kontext, didaktischem Ansatz und der Lerngruppe bei der Auswahl digitaler Ressourcen und der Planung ihrer Nutzung (DigCompEdu)			
Entdecker (Stufe A)	ist sich des Potenzials digitaler Technologien für das Auffinden von Ressourcen bewusst (z. B. gebräuchliche Bildungsplattformen für Bildungsressourcen) und kennt einfache Internet-Suchstrategien	macht grundlegenden Gebrauch von digitalen Technologien, um Ressourcen zu finden (z. B. durch einfache Internet-Suchstrategien)	wenig Selbstvertrauen bei der Bewertung und Auswahl digitaler Ressourcen
Experte (Stufe B)	kennt komplexe Kriterien zur Identifizierung geeigneter Ressourcen	bewertet und wählt digitale Ressourcen anhand komplexer Kriterien aus: bewertet die Qualität digitaler Ressourcen und ihre Eignung für die jeweilige Lerngruppe bzw. für das spezifische Lernziel und passt die Suchstrategien entsprechend an	strategischer Ansatz bei der Auswahl digitaler Ressourcen; Engagement für die Verbesserung der verfügbaren Ressourcen durch Feedback und Empfehlungen
Pionier (Stufe C)	weiß, wie man geeignete Ressourcen fundiert ermittelt	berücksichtigt bei der Bewertung und Auswahl von Ressourcen alle relevanten Aspekte und Quellen (z. B. kollaborative Plattformen, offizielle Verzeichnisse); fördert die Nutzung digitaler Ressourcen bei anderen Lehrkräften, durch Aufzeigen von Strategien und Quellen und Zurverfügungstellung des eigenen Ressourcenbestands kontextualisiert bei der Verwendung von Ressourcen diese für die Lernenden (z. B. durch Hinweise auf die Quelle und mögliche Voreingenommenheit derselben)	Engagement für die Befähigung anderer und die Förderung digitaler Ressourcen in der Bildung bei den Lernenden und Kollegen
Teilbereich 2.2 Erstellung und Anpassung digitaler Ressourcen. Modifizierung und Weiterentwicklung bestehender Ressourcen, sofern rechtlich möglich; Erstellung oder Mitgestaltung von neuen digitalen Bildungsressourcen; Berücksichtigung von konkretem Lernziel, Kontext, didaktischem Ansatz und der Lerngruppe beim Entwurf digitaler Ressourcen und der Planung ihrer Nutzung (DigCompEdu)			

Entdecker (Stufe A)	kennt die grundlegenden Mittel und Werkzeuge zur Erstellung und Veränderung digitaler Ressourcen	verwendet fundamentale Werkzeuge (z. B. Bürosoftware), um einfache digitale Ressourcen zu erstellen und modifiziert diese geringfügig (z. B. Arbeitsblätter, Quizfragen, digitale Präsentationen)	Interesse an den Prozessen der Erstellung und Änderung
Experte (Stufe B)	weiß, wie man digitale Ressourcen erstellt, die mit interaktiven, multimedialen Elementen angereichert sind, und wie man (offen lizenzierte) digitale Bildungsressourcen so verändert, dass sie in einen bestimmten Lernkontext passen und den Lizenzanforderungen entsprechen.	wendet fortgeschrittene Strategien und Werkzeuge an, um digitale Ressourcen lizenzkonform zu erstellen und zu verändern, die interaktive Elemente (z. B. Animationen, Links, Multimedia, Spiele) integrieren und auf das jeweilige Lernziel und die Lerngruppe abgestimmt sind	explorative Einstellung zur Erstellung und Veränderung digitaler Ressourcen
Pionier (Stufe C)	verfügt über umfassende Kenntnisse in der (Mit-)Erstellung und Anpassung komplexer digitaler Ressourcen, die den jeweiligen Lernzielen entsprechen	erstellt und modifiziert komplexe, innovative und interaktive digitale Ressourcen und Lernaktivitäten (z. B. interaktive Arbeitsblätter, Online-Lernkontrollen, kollaborative Online-Lernaktivitäten wie Wikis und Blogs, Spiele, Apps, Visualisierungen), die den jeweiligen Lernzielen und Lerngruppen entsprechen, sowohl allein als auch in Zusammenarbeit mit Kollegen	große Kreativität und Vertrauen in den Prozess der (Mit-)Erstellung und Modifikation digitaler Ressourcen

Teilbereich 2.3

Digitale Ressourcen verwalten, schützen und gemeinsam nutzen

Digitale Inhalte organisieren und Lernenden, Eltern wie auch anderen Lehrkräften zur Verfügung stellen. Sensible digitale Inhalte wirksam schützen. Respektieren und korrekte Anwendung von Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen. Die Verwendung und Erstellung offener Lizenzen und offener Bildungsressourcen zu verstehen, einschließlich ihrer angemessenen

Zuordnung. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	kennt grundlegende Strategien zur Verwaltung und Weitergabe digitaler Inhalte, ist sich bewusst, dass einige digitale Ressourcen urheberrechtlich geschützt sind	speichert und organisiert digitale Inhalte für die eigene künftige Nutzung und teilt digitale Inhalte unter Anwendung einfacher Strategien (z. B. über E-Mail-Anhänge oder Links)	Bewusstsein bzgl. der Vorschriften über Datenschutz, Privatsphäre und Urheberrecht
Experte (Stufe B)	kennt fortgeschrittene Strategien für Verwaltung, Austausch und Schutz digitaler Inhalte	organisiert und teilt digitale Inhalte effektiv (z. B. durch Einbettung in digitale Umgebungen), verweist korrekt auf urheberrechtlich geschützte Ressourcen und schützt persönliche und sensible Daten (z. B. Prüfungen, Berichte über Lernende)	verantwortungsbewusster Umgang mit den Vorschriften über Datenschutz, Privatsphäre und Urheberrecht
Pionier (Stufe C)	kennt professionelle Strategien zur Erstellung, Verwaltung, Weitergabe und zum Schutz digitaler Inhalte	professionelle Organisation und Weitergabe digitaler Inhalte (z. B. Zusammenstellung umfassender digitaler Inhaltsspeicher bzw. -verzeichnisse und Bereitstellung für Lernende oder andere Lehrkräfte); digitale Veröffentlichung selbst erstellter Ressourcen und Vergabe von (offenen) Lizenzen für die	innovativer Ansatz für die Organisation und gemeinsame Nutzung digitaler Inhalte unter Berücksichtigung des Datenschutzes, der Privatsphäre und der Urheberrechtsbestimmungen

	jeweiligen Inhalte; wirksamer Schutz persönlicher und sensibler Daten
--	---

Dimension 3: Lehren und Lernen			
Teilbereich 3.1 Unterrichten Einsatzplanung und -gestaltung von digitalen Geräten und Materialien im Unterricht zur Verbesserung der Effektivität von Lehrmaßnahmen; digitale Unterrichtsmethoden angemessen organisieren und gestalten; neue Formate und pädagogische Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren (DigCompEdu)			
Entdecker (Stufe A)	kennt die verfügbaren digitalen Technologien für Lehre und Unterricht (z. B. digitale Whiteboards, Projektoren, PCs)	nutzt die wesentlichen digitalen Geräte und Ressourcen im Lehr- bzw. Unterrichtsprozess	allgemeines Interesse an digitalen Geräten und Ressourcen im Lehr- und Lernprozess
Experte (Stufe B)	kennt eine Vielzahl von digitalen Geräten und Ressourcen und verfügt über fortgeschrittene Kenntnisse, um diese gezielt in den Lehr- und Lernprozess zu integrieren	bindet eine Vielzahl digitaler Geräte und Ressourcen auf sinnvolle und interaktive Weise in den Lehr- und Lernprozess ein; richtet Lerneinheiten oder andere Interaktionen in einer digitalen Umgebung ein	große Aufgeschlossenheit in Bezug auf den Einsatz digitaler Geräte und Ressourcen im Lehr- und Lernprozess, mit dem Ziel, die methodische Vielfalt zu erhöhen
Pionier (Stufe C)	verfügt über umfassende Kenntnisse darüber, wie digitale Geräte und Ressourcen zielgerichtet und innovativ integriert und an spezifische Lernumgebungen angepasst werden können	nutzt eine Vielzahl digitaler Geräte und Ressourcen zur Entwicklung komplexer und innovativer digitaler Lernaktivitäten, die die Lehrstrategien verbessern; evaluiert kontinuierlich die Effektivität der digital angereicherten Lehrstrategien und überarbeitet eigene Strategien entsprechend	kreativer, innovativer und flexibler Ansatz bei der Nutzung digitaler Geräte und Ressourcen und bei der Anpassung von Lehrmethoden nach eigenem Ermessen
Teilbereich 3.2 Lernbegleitung Nutzung digitaler Technologien und Dienste zur Verbesserung der Interaktion mit den Lernenden, individuell und kollektiv, innerhalb und außerhalb der Lernsituation. Digitale Technologien zu nutzen, um rechtzeitig und gezielt Beratung und Unterstützung anzubieten. Experimentieren mit und Entwickeln von neuen Formen und Formaten für das Angebot von Anleitung und Unterstützung. (DigCompEdu)			
Entdecker (Stufe A)	kennt grundlegende digitale Technologien und Strategien zur Interaktion mit Lernenden	macht Gebrauch von grundlegenden digitalen Technologien und digitalen Strategien, um auf kursbezogene Fragen und Anliegen der Lernenden zu reagieren (z. B. per E-Mail oder Chat)	Interesse an der Verbesserung der Interaktion mit den Lernenden

Experte (Stufe B)	kennt fortgeschrittene digitale Technologien und Strategien zur Beobachtung des Verhaltens der Lernenden und zur individuellen und kollektiven Unterstützung der Lernenden im Lernprozess	nutzt digitale Technologien, um die Interaktion mit den Lernenden in kollaborativen digitalen Umgebungen zu verbessern, ihr Verhalten zu beobachten und bei Bedarf Anleitung und Unterstützung zu geben; experimentiert mit neuen digital unterstützten Formen und Formaten, um Anleitung und Unterstützung anzubieten	versteht sich als Lernbegleiter; forschende Haltung gegenüber Beratungsangeboten
Pionier (Stufe C)	verfügt über umfassende Kenntnisse darüber, wie digitale Technologien strategisch und zielgerichtet eingesetzt werden können, um Lernende individuell und kollektiv im Lernprozess zu unterstützen	setzt digitale Technologien strategisch und zielgerichtet ein, um Beratung und Unterstützung anzubieten; sieht den Beratungsbedarf der Lernenden bei der Einrichtung einer Lernumgebung voraus und beobachtet das Verhalten der Lernenden mit Distanz, um bei Bedarf einzugreifen und gleichzeitig eine Selbstregulierung zu ermöglichen; entwickelt neue digital unterstützte Formen und Formate, um Beratung und Unterstützung anzubieten	innovativer und kreativer Ansatz für die Bereitstellung von Beratung

Teilbereich 3.3

Kollaboratives Lernen

Nutzung digitaler Technologien zur Förderung und Verbesserung der Zusammenarbeit der Lernenden. Die Lernenden sollen befähigt werden, digitale Technologien in Gruppen- oder Teamarbeit zu nutzen, um Kommunikation, Zusammenarbeit und gemeinschaftliche Wissensgenerierung zu verbessern. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	weiß, wie digitale Technologien in kollaborativen Lernaktivitäten eingesetzt werden können	ermutigt die Lernenden bei der Durchführung von Kooperationsaktivitäten gelegentlich, digitale Technologien zur Unterstützung ihrer Arbeit einzusetzen, z. B. für die Internetrecherche oder zur Präsentation ihrer Ergebnisse.	begrenzte Flexibilität bei der Anpassung geplanter Aktivitäten, Interesse daran, zu lernen, wie man digitale Technologien strategisch in die Gestaltung kollaborativer Aktivitäten einbringt
Experte (Stufe B)	kennt die beliebtesten kollaborativen Aktivitäten und digitalen Technologien im Hinblick auf ihre Grenzen und Möglichkeiten	führt Aktivitäten durch, bei denen die Lernenden digitale Technologien nutzen, um gemeinsam Wissen zu generieren (z.B. um Informationen zu beschaffen und auszutauschen) und um ihre gemeinsamen Bemühungen zu dokumentieren (z.B. digitale Präsentationen, Videos, Blogeinträge); richtet kollaborative Aktivitäten in einer digitalen Umgebung ein (z.B. Blogs, Wikis, Moodle, virtuelle Lernumgebungen).	Engagement für die Befähigung der Lernenden zur Zusammenarbeit und Kommunikation. Explorativer Ansatz zur Nutzung digitaler Technologien, die kollaborative Prozesse erleichtern.

Pionier (Stufe C)	kennt verschiedene kollaborative Lernaktivitäten und eine Vielzahl digitaler Technologien für die kollaborative Wissensgenerierung der Lernenden und die Beurteilung durch Gleichrangige	entwirft und organisiert verschiedene kollaborative Lernaktivitäten, bei denen die Lernenden eine Vielzahl digitaler Technologien nutzen, um gemeinsam zu recherchieren, Ergebnisse zu dokumentieren und über ihr Lernen zu reflektieren; nutzt das kollaborative Lernen auch als Instrument zur Verbesserung der kollaborativen Fähigkeiten der Lernenden, zusammen mit anderen damit verbundenen Fähigkeiten wie Aushandlung, Problemlösung und Kommunikation	innovativer Ansatz, der digitale Technologien nutzt, um neue Formate für gemeinsames Lernen zu entwickeln
------------------------------	--	---	---

Teilbereich 3.4

Selbstgesteuertes Lernen

Nutzung digitaler Technologien zur Unterstützung selbstgesteuerter Lernprozesse, d.h. den Lernenden sollte ermöglicht werden, ihr eigenes Lernen zu planen, zu überprüfen und zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Erkenntnisse auszutauschen und kreative Lösungen zu erarbeiten. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	hat grundlegende Kenntnisse darüber, wie Lernende digitale Technologien für selbstgesteuerte Lernaktivitäten nutzen können	ermutigt die Lernenden, digitale Technologien (z. B. Blogs, Tagebücher, Planungstools) für selbstgesteuerte Lernaktivitäten zu nutzen, z. B. für die Informationsbeschaffung oder die Präsentation von Ergebnissen	allgemeines Interesse an dem Potenzial digitaler Technologien zur Unterstützung selbstgesteuerter Lernprozesse
Experte (Stufe B)	verfügt über fortgeschrittene Kenntnisse in der Nutzung digitaler Technologien und Umgebungen zur Unterstützung selbstgesteuerter Lernprozesse	nutzt digitale Technologien oder Umgebungen (z. B. ePortfolios, Blogs, Tagebücher, Planungswerkzeuge, Audio- oder Videoaufnahmen, Fotos), um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, alle Phasen ihres Lernens zu organisieren und zu dokumentieren sowie ihre Arbeit zu speichern und zu präsentieren, nutzt digitale Technologien für die Selbsteinschätzung der Lernenden und hilft den Lernenden, Kriterien für die digital unterstützte Selbsteinschätzung zu entwickeln, anzuwenden und zu überarbeiten	verpflichtendes Engagement, die Lernenden in die Lage zu versetzen, ihren Lernprozess selbst in die Hand zu nehmen. explorativer Ansatz zur Nutzung digitaler Technologien zur Unterstützung selbstgesteuerter Lernprozesse
Pionier (Stufe C)	verfügt über umfassende Kenntnisse darüber, wie digitale Technologien und Umgebungen zur Unterstützung selbstgesteuerter Lernprozesse eingesetzt werden können	reflektiert kritisch die Angemessenheit eigener digitaler Strategien zur Förderung des selbstgesteuerten Lernens und verbessert diese Strategien kontinuierlich; entwickelt neue digitale Formate und/oder pädagogische Ansätze für selbstgesteuertes Lernen	kreative, innovative und iterative Herangehensweise an digitale Strategien, die selbstgesteuerte Lernprozesse unterstützen. Selbstverständnis als Vorbild für die Lernenden, aus der Erkenntnis heraus, selbst eine kontinuierlich lernende Person zu sein

Teilbereich 3.5

Gamification

Einsatz von spieltypischen Elementen wie Herausforderungen, Wettbewerben, Punktesammeln, Abzeichen und Bestenlisten, um die Lernerfahrung unterhaltsamer und das Lernergebnis nachhaltiger zu gestalten. (EdDiCo-Vorschlag)

Entdecker (Stufe A)	weiß, was digital unterstützte Gamification ist und wie sie anhand konkreter Beispiele angewendet wird	ist in der Lage, einen digital unterstützten spieltypischen Prozess in Lehr- und Lernsituationen anzuwenden, um die Beteiligung der Lernenden zu verbessern, sofern die Technologie zur Verfügung gestellt wird	allgemeines Interesse an digital unterstützten Gamification-Prozessen
Experte (Stufe B)	kennt das Konzept hinter den digital unterstützten Gamification-Prozessen und die Vielfalt und Möglichkeiten der verschiedenen Gamification-Angebote.	ist in der Lage, einen digital unterstützten Gamification-Prozess in Lehr- und Lernsituationen anzuwenden und die beste Technologie auszuwählen, um die gewünschten Lernergebnisse zu erzielen	explorative Einstellung gegenüber der Auswahl von Technologien, welche digital unterstützte Gamification-Aktivitäten besser vorantreiben können, sowie im Hinblick auf die Neugestaltung von Lernaktivitäten für Gamification-Zwecke
Pionier (Stufe C)	verfügt über ein breites Wissen über digital unterstützte Gamification-Prozesse im Lehren und Lernen	ist in der Lage, einen digital unterstützten Gamification-Prozess unabhängig von der verfügbaren digitalen Technologie zu entwerfen, zu implementieren und zu evaluieren und die Aktivitäten in den gesamten Lernprozess zu integrieren; nutzt das Potenzial der digital unterstützten Gamification für Motivation, Kreativität und Autonomie der Lernenden sowie für die Toleranz gegenüber Komplexität und Misserfolg	kreativer Ansatz zur Schaffung lernerzentrierter digital unterstützter Gamification-Prozesse und Erkundung neuer Bereiche für die Anwendung digital unterstützter Gamification beim Lernen

Dimension 4: Leistungsfeststellung

Teilbereich 4.1

Bewertungsstrategien

Nutzung digitaler Technologien für formative und summative Lernkontrolle und Leistungsbeurteilung. Verbesserung der Vielfalt von Beurteilungsformaten und -ansätzen. n. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich der digitalen Technologien bewusst, die für formative und summative Bewertungsformate verwendet oder in diese integriert werden können	nutzt digitale Technologien für traditionelle Bewertungsstrategien (z. B. zur Erstellung von Prüfungsaufgaben, die dann in Papierform bearbeitet werden)	Interesse an der Nutzung digitaler Technologien für neue Formen der Bewertung
Experte (Stufe B)	kennt eine Reihe von digitalen Bewertungsformaten und kann digitale Technologien identifizieren, die sich für formative oder summative Bewertungen eignen	nutzt verschiedene digitale Bewertungsformate (z. B. Quiz, E-Portfolio, Spiele)	Bereitschaft, digitale Technologien für Bewertungsformate zu erschließen

Pionier (Stufe C)	kann eine Vielzahl digitaler Technologien identifizieren und sie, den jeweiligen Anwendungsfällen entsprechend, formativen und summativen Beurteilungsformaten zuordnen; ist sich ihrer Vor- und Nachteile bewusst	ist in der Lage, digitale und nicht-digitale Bewertungsformate zielgerichtet zu integrieren und neue innovative digitale Bewertungsformate im Einklang mit den jeweiligen Lernergebnissen zu entwickeln; reflektiert kritisch den eigenen Einsatz digitaler Technologien für die Bewertung und passt Strategien entsprechend an	kreativer Ansatz zur Entwicklung geeigneter, neuer Formen von Bewertungsstrategien und -formaten
------------------------------	--	---	--

Teilbereich 4.2

Analyse von Lern-Nachweisen

Erstellung, Auswahl, kritische Analyse und Interpretation digitaler Informationen über Lernverhalten, Leistung und Fortschritt der Lernenden, um das Lehren und Lernen zu unterstützen. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich bewusst, dass die Aktivitäten und Leistungen der Lernenden in digitalen Umgebungen Daten erzeugen, die zur Überwachung der Fortschritte der Lernenden genutzt werden können	wertet grundlegende Daten über die Aktivität der Lernenden (z. B. Anwesenheit) und die Leistung der Lernenden (z. B. Noten) für individuelles Feedback und gezielte Maßnahmen aus	allgemeines Interesse an dem Potenzial digitaler Daten für das Lehren und Lernen
Experte (Stufe B)	weiß, wie digitale Technologien strategisch eingesetzt werden können, um Daten über die Fortschritte der Lernenden zu generieren und zu bewerten	nutzt, kombiniert und bewertet verschiedene Quellen für Anhaltspunkte über die Leistungen und Fortschritte der Lernenden: nutzt digitale Technologien (z. B. Quiz, Abstimmungen, Spiele) im Rahmen des Lehr-Lern-Prozesses sowie die von den digitalen Umgebungen bereitgestellten Datenanalysewerkzeuge, um die Aktivitäten der Lernenden zu beobachten und zu visualisieren sowie den Unterstützungsbedarf der einzelnen Lernenden besser zu verstehen	explorative Haltung gegenüber Instrumenten zur Datengenerierung, die helfen können, die Fortschritte der Lernenden zu beobachten und Unterstützung zu leisten
Pionier (Stufe C)	kennt fortgeschrittene Methoden der Datengenerierung und -visualisierung (z. B. auf der Grundlage von Learning Analytics) sowie deren besonderen Wert und Eignung für Anwendungsfälle der Datenanalyse	beobachtet kontinuierlich die digitalen Aktivitäten und reflektiert und synthetisiert die digitalen Daten der Lernenden, um Lernmuster zu erkennen und eigene Lehrstrategien anzupassen; bewertet und diskutiert kritisch den Wert und die Gültigkeit verschiedener Datenquellen sowie die Angemessenheit der gängigen Methoden zur Datenanalyse	besonderes Engagement für einen ganzheitlichen Ansatz bei der Datengenerierung und -auswertung

Teilbereich 4.3

Feedback und Planung

Nutzung digitaler Technologien, um den Lernenden gezieltes und zeitnahes Feedback zu geben. Anpassung von Unterrichtsstrategien und gezielte Unterstützung von Lernenden anhand verfügbarer digitaler Informationen; Lernenden und Eltern ermöglichen, die durch digitale Technologien gewonnenen Erkenntnisse zu verstehen und für die Entscheidungsfindung zu nutzen. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich der digitalen Hilfsmittel bewusst, die verwendet werden können, um den Lernenden Feedback zu geben	nutzt digitale Technologien, um die Fortschritte der Lernenden zu dokumentieren und sie bei der Erteilung von Feedback zu beraten	Interesse an einem persönlichen Feedback
--------------------------------	---	---	--

Experte (Stufe B)	weiß, wie man mit Hilfe digitaler Technologien Noten vergibt und den Lernenden Feedback gibt	nutzt digitale Technologien, um persönliches Feedback und Transparenz über die erzielten Fortschritte zu geben, die Lernenden differenziert zu unterstützen und eigene Lehrstrategien entsprechend den von den verwendeten digitalen Technologien generierten Daten anzupassen	Engagement für persönliches Feedback und die Anpassung der Lehrstrategien entsprechend den Daten der Lernenden
Pionier (Stufe C)	weiß wie digitale Technologien personalisiertes Feedback liefern können, und weiß, wie man digitale Daten über Lernende analysiert	gibt personalisiertes Feedback und passt Lehrkonzept und Inhalt entsprechend den Daten der Lernenden an; ermöglicht es den Studierenden, das gegebene Feedback zu verstehen und zu nutzen, um gemeinsam individuelle Lernpläne zu erstellen	Flexibilität bei der Neugestaltung und Innovation von Lehrstrategien auf der Grundlage von Daten über die Präferenzen und Bedürfnisse der Lernenden sowie über die Wirksamkeit verschiedener Lehr- und Lernformen

Teilbereich 4.4

(Mikro)-Credentialisierung Entwurf von Referenzen oder Lernnachweisen, die alle verfügbaren Informationen enthalten, um die Anerkennung von in kleineren Lerneinheiten erbrachten Leistungen zu erleichtern. (EdDiCo- Vorschlag)

Entdecker (Stufe A)	ist sich des Prozesses der Entwicklung von Mikro-Credentials auf der Ebene des Mikro- und Makro-Lehrplans sowie der Verbindungen und Metadaten zwischen dem Credential und dem digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung bewusst	nutzt bestehende Systeme zur Ausstellung digitaler Zeugnisse; entwirft Mikro-Credentials auf der Ebene des Mikro- und Makro-Lehrplans, sowie die Verbindungen und Metadaten zwischen dem Zeugnis und dem digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung	Interesse am Potenzial von Mikro-Credentials zur Unterstützung der Konzepte für die Anerkennung von Lernergebnissen und der ECTS-Übertragung im Europäischen Hochschulraum
Experte (Stufe B)	verfügt über fortgeschrittene Kenntnisse über den Prozess der Gestaltung von Mikro-Credentials auf der Ebene des Mikro- und Makro-Lehrplans und ist in der Lage, die Verbindungen und Metadaten zwischen dem Credential und dem digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung zu erklären	nutzt und erläutert Leistungsnachweissysteme für die Ausstellung digitaler Lernnachweise; berät bei der Gestaltung digitaler Lernnachweise und prüft die auf Mikro- und Makro-Curriculum-Ebene entwickelten Mikro-Credentials, überprüft und aktualisiert die Metadaten für Leistungsnachweise zu Lernergebnissen, sowie Bewertungsmethoden, EQR-Niveau usw. aus IT-Systemen wie dem digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung	explorative Haltung in Bezug auf digitale und Mikro-Credentials als Mittel zur Unterstützung der Konzepte für die Anerkennung von Lernergebnissen und der Übertragung von ECTS innerhalb des Europäischen Hochschulraums
Pionier (Stufe C)	verfügt über umfassende Kenntnisse des Prozesses der Gestaltung von Mikro-Credentials auf der Ebene des Mikro- und Makro-Lehrplans sowie der Verbindungen und Metadaten zwischen dem Credential und dem digitalen Lehrplan in einer virtuellen Lernumgebung	erstellt und implementiert eine Strategie für digitale/Mikro-Credentials für die Organisation; stimmt die Bewertungsstrategie mit dem digitalen Credentialing ab; entwirft ein Curriculum so, dass einzelne Elemente/Module als Mikro-Credentials ausgestellt werden können und dass externe Credentials für dieses Curriculum anerkannt werden können; schult Kolleg:innen in der Gestaltung von Mikro-Credentials auf der Ebene	Engagement für die Befähigung von Kollegen bei der Gestaltung von digitalen und Mikro-Credentials als Mittel zur Unterstützung der Konzepte für die Anerkennung von Lernergebnissen und der Übertragung von ECTS im Europäischen Hochschulraum

		des Mikro- und Makro-Curriculums und bereitet die Metadaten für das Credential vor, wobei sie von IT-Systemen wie dem digitalen Curriculum in einer virtuellen Lernumgebung bereitgestellt werden	
Teilbereich 4.5 Anerkennung Bewertung der Informationen, die im Lernnachweis enthalten sind, sowie zusätzlicher Informationen zur Anerkennung von Fähigkeiten und Kompetenzen im Hinblick auf einen größeren Lernnachweis. (EdDiCo-Vorschlag)			
Entdecker (Stufe A)	kennt die institutionellen Richtlinien und Instrumente zur Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen	vergleicht dokumentierte Leistungen und Bewertungsmethoden mit den anzuerkennenden Lernergebnissen oder Kompetenzen; prüft die Gültigkeit eines Zeugnisses; wandelt die Note um, dokumentiert und kommuniziert die Anerkennungsentscheidung; wendet die institutionellen Leitlinien und Instrumente für die Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen an	positive Einstellung zur Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen
Experte (Stufe B)	kennt sowohl die institutionellen Leitlinien und Instrumente als auch die einschlägigen Grundsätze und Vorschriften für die Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen	schult und berät in Bezug auf die Verfahren zur Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen; entwirft Lehrpläne zur Unterstützung der Anerkennung; bereitet Vereinbarungen zur Anerkennung von Studienleistungen vor und unterzeichnet diese; informiert Lernende über offenes Lernen und dessen Anerkennungsmöglichkeiten; wendet die institutionellen Leitlinien und Instrumente zur Anerkennung von formalem und nicht-formalem Lernen an	Engagement, um Kollegen von den Vorteilen der Anerkennung zu überzeugen. Eintreten für transparente und leicht nachvollziehbare Anerkennungsverfahren in der eigenen Einrichtung
Pionier (Stufe C)	kennt und verbessert die institutionellen Leitlinien und Instrumente im Lichte der jüngsten Diskussionen und Aktualisierungen der einschlägigen Grundsätze und Verordnungen für die Anerkennung des formalen und nicht formalen Lernens	erklärt, schafft, implementiert und verbessert kontinuierlich institutionelle Verfahren und Instrumente für die Anerkennung, wie z. B. klar definierte und harmonisierte Prozesse für die Anerkennung, Anerkennungsdatenbank, Datenstandards und digitalen Informationsaustausch, Informationen für Lernende über offenes Lernen und wie es anerkannt werden kann, Einbeziehung von Interessengruppen, teilt und diskutiert Erfahrungen und Entwicklungen mit der relevanten Interessengemeinschaft	verpflichtendes Engagement, zur Sicherstellung der Anwendung von gleichen Anerkennungskriterien in der gesamten Einrichtung und zur (Weiter-) Entwicklung einer Anerkennungsdatenbank innerhalb der Einrichtung

Dimension 5: Befähigung und Einbeziehung der Lernenden

Teilbereich 5.1

Zugänglichkeit und Inklusion

Gewährleistung der Zugänglichkeit zu Lernressourcen und -aktivitäten für alle Lernenden, einschließlich derer mit besonderen Bedürfnissen. (Digitale) Erwartungen, Fähigkeiten, Vorkenntnisse und Missverständnisse der Lernenden berücksichtigen, sowie kontextuelle, physische oder kognitive Einschränkungen bei der Nutzung digitaler Technologien berücksichtigen und darauf reagieren. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich der Problematik der Zugänglichkeit und Inklusion in digitalen Lernumgebungen bewusst und weiß, wie wichtig es ist, allen Lernenden den gleichen Zugang zu den verwendeten digitalen Technologien zu ermöglichen. ist sich bewusst, dass digitale Technologien die Zugänglichkeit behindern oder verbessern können	setzt noch keine digitalen Technologien und pädagogischen Strategien zur Förderung der Zugänglichkeit und Integration ein	Interesse an Zugänglichkeit und Einbeziehung in die digitale Bildung
Experte (Stufe B)	kennt digitale pädagogische Strategien, die sich an den digitalen Kontext der Lernenden anpassen (z. B. begrenzte Nutzungszeit, Art des verfügbaren Geräts). ist sich bewusst, dass kompensatorische digitale Technologien für Lernende eingesetzt werden können, die besondere Unterstützung benötigen (z. B. Lernende mit körperlichen oder geistigen Einschränkungen; Lernende mit Lernstörungen)	stellt sicher, dass alle Lernenden Zugang zu den verwendeten digitalen Technologien haben; setzt digitale Technologien und Strategien (z. B. unterstützende Technologien) ein, die für Lernende entwickelt wurden, die besondere Unterstützung benötigen (z. B. Lernende mit körperlichen oder geistigen Einschränkungen, Lernende mit Lernstörungen, seh- oder hörbehinderte Lernende)	explorative Haltung gegenüber digitalen Technologien und pädagogischen Strategien, die für Lernende mit besonderem Förderbedarf entwickelt wurden
Pionier (Stufe C)	kennt digitale pädagogische Strategien, die auf die Nutzung, die Kompetenzen, die Erwartungen, die Einstellungen, die falschen Annahmen und der Zweckentfremdung der digitalen Technologie durch die Lernenden abgestimmt sind und die Zugänglichkeit und Inklusion gewährleisten	verbessert Zugang und Einbeziehung durch den Einsatz digitaler pädagogischer Strategien, die der Technologienutzung, den Kompetenzen, Erwartungen, Einstellungen, falschen Annahmen und der Zweckentfremdung der Lernenden gerecht werden, sowie durch die Anwendung von Gestaltungsprinzipien zur Verbesserung der Zugänglichkeit (z. B. in Bezug auf Schriftart, Größe, Farben, Sprache, Layout, Struktur); reflektiert kontinuierlich die Eignung der zur Verbesserung der Zugänglichkeit durchgeführten Maßnahmen; gestaltet die Strategien entsprechend um und schafft neue	reflektierter, innovativer und lernerzentrierter Ansatz im Hinblick auf digitale Technologien und pädagogische Strategien, die die Zugänglichkeit und Einbeziehung in der digitalen Bildung fördern

Teilbereich 5.2

Differenzierung und Individualisierung

Nutzung digitaler Technologien, um auf unterschiedliche Lernbedürfnisse der Lernenden einzugehen, indem ihnen ermöglicht wird, sich auf verschiedenen Niveaus und in verschiedenen Lern-Geschwindigkeiten weiterzuentwickeln sowie individuelle Lernpfade und -ziele zu verfolgen. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich bewusst, dass digitale Technologien die Differenzierung und Personalisierung unterstützen können (z. B. durch die Bereitstellung von Aktivitäten auf verschiedenen Niveaus und in unterschiedlichen Geschwindigkeiten)	nutzt noch keine digitalen Technologien, um auf die besonderen Bedürfnisse einzelner Lernenden einzugehen (z. B. Legasthenie, ADHS, überdurchschnittliche Leistungen)	Interesse daran, zu erfahren, wie digitale Technologien helfen können, personalisierte Lernmöglichkeiten anzubieten
Experte (Stufe B)	kennt verschiedene Strategien zur Differenzierung und Personalisierung, die digitale Technologien nutzen	nutzt flexibel verschiedene digitale Technologien, um Lernaktivitäten auszuwählen, zu konzipieren und umzusetzen, die es den Lernenden ermöglichen, in unterschiedlichen Geschwindigkeiten vorzugehen, verschiedene Schwierigkeitsgrade zu wählen und/oder Aktivitäten zu wiederholen, die zuvor nicht angemessen gelöst wurden (z. B. Quiz oder Serious Games)	Flexibilität bei der Anpassung seiner Strategien an sich ändernde Umstände oder Bedürfnisse
Pionier (Stufe C)	kennt eine Reihe von Strategien zur Differenzierung und Personalisierung, die digitale Technologien nutzen	entwirft in Zusammenarbeit mit den Lernenden und/oder den Eltern personalisierte Lernpläne, die es allen Lernenden ermöglichen, ihre individuellen Lernbedürfnisse und -vorlieben mit Hilfe geeigneter digitaler Ressourcen zu erfüllen	innovativer Ansatz, Reflexion, Diskussion und Neugestaltung pädagogischer Strategien zur Personalisierung der Bildung durch den Einsatz digitaler Technologien

Teilbereich 5.3

Aktive Einbindung der Lernenden

Nutzung digitaler Technologien zur Förderung der aktiven und kreativen Auseinandersetzung der Lernenden mit einem Thema. Einsatz digitaler Technologien im Rahmen pädagogischer Strategien, die übertragbaren Fähigkeiten der Lernenden, eigenes reifliches Überlegen und ihren kreativen Ausdruck fördern. Öffnung des Lernens für neue, reale Kontexte, die die Lernenden selbst in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen, oder auf andere Weise die aktive Beteiligung der Lernenden an komplexen Sachverhalten zu erhöhen. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	verfügt über Grundkenntnisse in der Nutzung digitaler Technologien und digitaler Lernaktivitäten, um Lernende zu motivieren und zu engagieren	nutzt digitale Technologien, um neue Konzepte auf motivierende und ansprechende Weise zu veranschaulichen und zu erklären (z. B. durch Animationen oder Videos); setzt digitale Lernumgebungen oder Aktivitäten ein, die motivierend und ansprechend sind (z. B. Spiele, Quiz)	Offenheit gegenüber neuen Instrumenten zur Förderung des Engagements der Lernenden, aber Zögern, diese anzuwenden
Experte (Stufe B)	weiß über verfügbare digitale Technologien und geeignete Unterrichtsstrategien Bescheid, die die aktive und kreative Auseinandersetzung der Lernenden mit dem Lehrstoff fördern	erleichtert aktives Lernen durch die Auswahl geeigneter digitaler Technologien und Unterrichtsstrategien; nutzt eine Reihe digitaler Technologien, um ein relevantes und effektives digitales Lernumfeld zu schaffen (z. B. durch die Ansprache verschiedener Sinneskanäle, Lernstile und -strategien oder durch methodisch unterschiedliche	explorativer und reflektierender Ansatz hinsichtlich der Kombination von digitalen Technologien und neuen Lehr-/Lernmethoden

		Aktivitätstypen und Gruppenzusammensetzungen)	
Pionier (Stufe C)	verfügt über umfassende Kenntnisse (innovativer) digitaler Strategien zur aktiven Einbeziehung der Lernenden	reflektiert kritisch, inwieweit die verschiedenen eingesetzten digitalen Technologien geeignet sind, das aktive Lernen der Lernenden zu fördern, und Strategien und Entscheidungen entsprechend anzupassen; diskutiert, überarbeitet, erneuert und erprobt pädagogische Strategien zur aktiven Einbindung der Lernenden	Selbstvertrauen und innovativer Ansatz bei der Entwicklung und Bewertung neuer Ideen, um die Lernenden mit Hilfe digitaler Technologien zu engagieren
Teilbereich 5.4 Agiles Arbeiten Befähigung der Lernenden, in einem interdisziplinären Team einen schnellen Prototypen zur Problemlösung zu entwickeln, der durch den Einsatz agiler und iterativer Methoden einen Mehrwert für den Nutzer schafft. (unser eigener Vorschlag)			
Entdecker (Stufe A)	ist sich der agilen Methoden und ihres Potenzials bewusst, die Lernenden in die Lage zu versetzen, kollaborativ und iterativ an nutzerzentrierten Prototypen zu arbeiten	grundlegende Nutzung digitaler Technologien und agiler Methoden, um Lernende zu motivieren und sie auf die Anpassung an Veränderungen vorzubereiten (z. B. Nutzung flexibler Lernumgebungen und digitaler Technologien zur Unterstützung des aktiven und kooperativen Lernens)	Interesse an dem Potenzial agiler Methoden für Lernprozesse
Experte (Stufe B)	kennt verschiedene agile Methoden und digitale Technologien, um einen agilen Unterricht zu ermöglichen, sowie die agile Philosophie, um Lernende zu ermutigen und ihre Entwicklung zu fördern	setzt aktiv agile Methoden ein, indem er sie effektiv in die Lern- und Lehrprozesse einbindet; nutzt Kollaborations-, Kommunikations- und Innovationswerkzeuge und wendet innovative Praktiken an (z. B. mit realen Herausforderungen), um das kreative Denken und die Flexibilität der Lernenden zu fördern	Flexibilität bei der Schaffung agiler und kooperativer Lernumgebungen für Studierende
Pionier (Stufe C)	kennt eine Vielzahl von agilen Methoden, Anwendungsfällen, digitalen Technologien und pädagogischen Strategien, die kollaborative Teamarbeit und nutzerzentriertes Prototyping in multidisziplinären Lernumgebungen ermöglichen	entwickelt innovative pädagogische Techniken, die ein Umfeld schaffen, das darauf ausgerichtet ist, Lernende bei der Entwicklung von Anpassungsfähigkeit sowie bei der Zusammenarbeit und Iteration von Lösungen in verschiedenen multidisziplinären Teamkonstellationen zu unterstützen (z. B. indem gemeinsam mit den Lernenden kollaborative Ideenlabore unter Verwendung neuer Technologien wie virtueller Realitätsräume geschaffen werden)	unternehmerische Einstellung und kreativer Ansatz zur Förderung eines agilen und kooperativen Lernumfelds

Dimension 6: Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden

Teilbereich 6.1.

Informations- und Medienkompetenz

Einbindung von Lernaktivitäten, Aufgaben und Bewertungen, die von den Lernenden erfordern, Informationsbedürfnisse zu artikulieren, Informationen und Ressourcen in digitalen Umgebungen zu finden, Informationen zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren sowie die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Informationen und deren Quellen zu vergleichen und kritisch zu bewerten. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	kennt grundlegende Strategien zur Förderung der Informationskompetenz der Lernenden	ermutigt die Lernenden, digitale Technologien für die Informationsbeschaffung zu nutzen (z. B. bei Hausarbeiten)	Interesse und unterstützender Ansatz, der die Lernenden ermutigt, die digitalen Technologien für die Informationsbeschaffung zu nutzen
Experte (Stufe B)	kennt eine Reihe von pädagogischen Strategien zur Förderung der Informations- und Medienkompetenz der Lernenden	setzt Lernaktivitäten um, die es den Lernenden ermöglichen, die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Datenquellen, Informationen und digitalen Inhalten zu analysieren, zu vergleichen und kritisch zu bewerten; leitet die Lernenden bei der Anpassung von Suchstrategien auf der Grundlage der Qualität der gefundenen Informationen an; ermutigt die Lernenden, Informationen aus verschiedenen Quellen sinnvoll zu kombinieren und lehrt sie, Quellen angemessen zu zitieren; baut Lernaktivitäten, die von den Lernenden fordern, Daten, Informationen und Inhalte in digitalen Umgebungen zu organisieren, zu speichern und abzurufen ein	explorativer und befähigender Ansatz zur Förderung der Informations- und Medienkompetenz der Lernenden
Pionier (Stufe C)	kennt innovative pädagogische Strategien zur Förderung der Informations- und Medienkompetenz der Lernenden	reflektiert kritisch, inwieweit pädagogische Strategien geeignet sind, die Informations- und Medienkompetenz der Lernenden zu fördern, und passt die Strategien entsprechend an	innovativer Ansatz zur Reflexion, Diskussion und Neugestaltung von pädagogischen Strategien, um Informations- und Medienkompetenz der Lernenden zu fördern

Teilbereich 6.2

Digitale Kommunikation & Zusammenarbeit

Einbindung von Lernaktivitäten, Aufgaben und Bewertungen, die von den Lernenden einen effektiven und verantwortungsvollen Einsatz digitaler Technologien für Kommunikation, Kollaboration und Bürgerbeteiligung fordern.. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich des Potenzials der digitalen Technologien für die Kommunikation und Zusammenarbeit innerhalb und zwischen verschiedenen Statusgruppen bewusst	ermutigt die Lernenden, digitale Technologien zu nutzen, um mit anderen Lernenden, mit ihren Lehrkräften, dem Verwaltungspersonal und Dritten zu interagieren	Offenheit gegenüber digitalen Technologien und pädagogischen Strategien zur Förderung der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit der Lernenden
--------------------------------	--	---	--

Experte (Stufe B)	kennt eine Reihe von pädagogischen Strategien, um Lernende zu ermutigen, digitale Technologien für die Kommunikation, Zusammenarbeit und bürgerliches Engagement zu nutzen	setzt Lernaktivitäten um und wendet pädagogische Strategien an, bei denen die Lernenden digitale Technologien für die Kommunikation und Zusammenarbeit nutzen; leitet die Lernenden an, Verhaltensnormen zu respektieren, Kommunikationsstrategien an das jeweilige Publikum anzupassen und sich der kulturellen und sozialen Vielfalt in digitalen Umgebungen bewusst zu sein. unterstützt und ermutigt die Lernenden, digitale Technologien zu nutzen, um an öffentlichen Diskursen teilzunehmen und bürgerliches Engagement wahrzunehmen	strategischer Ansatz zur Förderung der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit der Lernenden und zur Ermutigung der Lernenden, durch den Einsatz digitaler Technologien an der Gesellschaft teilzuhaben
Pionier (Stufe C)	kennt innovative pädagogische Strategien zur Förderung der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit der Lernenden	setzt das erworbene Wissen über digitale Technologien, Methoden und Strategien zur Unterstützung der Interaktivität und Beteiligung der Lernenden in die Praxis um; baut Lernaktivitäten ein, die die Lernenden dazu ermutigen und auffordern, digitale Technologien für die Kommunikation und Zusammenarbeit, die gemeinsame Schaffung von Wissen und Ressourcen und bürgerliches Engagement zu nutzen; reflektiert, diskutiert, entwirft neue und überarbeitet pädagogische Strategien zur Förderung der digitalen Kommunikation und Zusammenarbeit der Lernenden und passt die Strategien als Ergebnis der eigenen lernerzentrierten Überlegungen an. leitet die Lernenden bei der Schaffung und Organisation einer oder mehrerer digitaler Identitäten und beim Schutz des eigenen Ansehens an	reflektierende Haltung und innovative Einstellung zu pädagogischen Strategien, die die digitale Kommunikation und Zusammenarbeit der Lernenden fördern
Teilbereich 6.3 Erstellung digitaler Inhalte Einbindung von Aufgaben und Lernaktivitäten, die von den Lernenden erfordern, sich mit digitalen Mitteln auszudrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu verändern und zu erstellen. Lernenden zu vermitteln, wie Urheberrecht und Lizenzen für digitale Inhalte gelten, wie man auf Quellen verweist und Lizenzen angibt. (DigCompEdu)			
Entdecker (Stufe A)	ist sich des Potenzials der digitalen Technologien für die Schaffung von Inhalten bewusst	ermutigt die Lernenden, digitale Inhalte wie Texte, Bilder und Videos als eine Form des eigenen Ausdrucks zu erstellen	positive Einstellung zur Nutzung digitaler Technologien für die Erstellung von Inhalten

Experte (Stufe B)	kennt eine Reihe von pädagogischen Strategien, um Lernenden bei der Erstellung elementarer digitaler Inhalte zu helfen; hat gute Kenntnisse über Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen	führt Lernaktivitäten durch und setzt bei Bedarf pädagogische Strategien ein, um die Lernenden in die Lage zu versetzen, mit Hilfe digitaler Technologien digitale Inhalte zu erstellen und weiterzugeben; befähigt die Lernenden, das Konzept des Urheberrechts und der Lizenzen zu verstehen und es bei der Erstellung oder Wiederverwendung digitaler Inhalte zu berücksichtigen	proaktives und ermutigendes Verhalten bei der Erstellung und angemessenen Weitergabe/Weiterverbreitung digitaler Inhalte sowie Aufmerksamkeit für Urheberrechts- und Lizenzfragen
Pionier (Stufe C)	verfügt über ein umfassendes Wissen über pädagogische Strategien, digitale Technologien und Plattformen sowie über Veröffentlichungs- und Lizenzrechte, die es den Lernenden ermöglichen, komplexe digitale Inhalte zu erstellen	leitet die Lernenden bei der Gestaltung, Wiederverwendung, Veröffentlichung und Lizenzierung komplexer digitaler Inhalte (z. B. Websites, Blogs, Spiele, Apps) an, indem er innovative Formate verwendet. Reflektiert, diskutiert, überarbeitet, erneuert und passt eigene Unterrichtsstrategien an die spezifischen Bedürfnisse der Lernenden an. Wendet Wissen über Urheberrechte und Lizenzen mit Hilfe digitaler Technologien an, z. B. um Plagiate zu erkennen und zu bekämpfen.	Selbstverständnis als Anleiter für die verantwortungsvolle Erstellung digitaler Inhalte durch die Lernenden als Mittel zumeigenen Ausdruck

Teilbereich 6.4

Verantwortungsvoller Umgang

Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychische und soziale Wohlbefinden der Lernenden bei der Nutzung digitaler Technologien zu gewährleisten. Lernende zu befähigen, mit Risiken umzugehen und digitale Technologien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich bewusst, dass digitale Technologien das physische, psychische und soziale Wohlbefinden der Lernenden positiv und negativ beeinflussen können	fördert das Bewusstsein der Lernenden für die Vor- und Nachteile der digitalen Technologien sowie für die Offenheit des Internets	Sorge um das Wohlergehen der Lernenden und Ermutigung der Lernenden, digitale Technologien sicher und verantwortungsbewusst zu nutzen
Experte (Stufe B)	weiß, wie man entsprechende Maßnahmen durchführt und die Nutzung digitaler Technologien durch die Lernenden pädagogisch unterstützt, um ihr Wohlbefinden zu gewährleisten	gibt praktische und erfahrungsbasierte Ratschläge zum Schutz von Privatsphäre und Daten (z. B. Verwendung von Passwörtern, Anpassung der Einstellungen in sozialen Medien). unterstützt die Lernenden beim Schutz ihrer digitalen Identität und bei der Organisation ihres digitalen Fußabdrucks und entwickelt Strategien, um digitales Verhalten, das sich negativ auf die Gesundheit und das Wohlbefinden der Lernenden auswirkt, zu verhindern, zu erkennen und darauf zu reagieren (z. B. Cybermobbing). ermutigt die Lernenden, eine positive Einstellung und Wachsamkeit gegenüber digitalen Technologien anzunehmen	unterstützende Herangehensweise, die Lernende ermutigt, eine positive Einstellung zu den digitalen Technologien anzunehmen, wobei sie sich möglicher Risiken und Grenzen bewusst sind, aber Vertrauen in ihre selbstwirksamen Steuerungsfähigkeiten haben

Pionier (Stufe C)	kennt eine Vielzahl von pädagogischen Strategien, um die Fähigkeit der Lernenden zu fördern, digitale Technologien verantwortungsvoll, sicher und zu ihrem eigenen Wohlbefinden zu nutzen	befähigt die Lernenden, Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen zu verstehen (z. B. Identitätsdiebstahl, Betrug, Stalking, Phishing) und angemessen zu reagieren. Kritische Reflexion, Diskussion, Neugestaltung, Innovation und flexible Anpassung eigener pädagogischer Strategien, um sowohl das digitale Wohlbefinden der Lernenden als auch ihre Fähigkeit, digitale Technologien für ihr eigenes Wohlbefinden zu nutzen, zu fördern.	innovativer und befähigender Ansatz hinsichtlich pädagogischer Strategien, die das Wohlergehen der Lernenden und ihre Eigenverantwortung dafür fördern
------------------------------	---	--	--

Teilbereich 6.5

Digitale Problemlösung

Einbindung von Lern- und Bewertungsaktivitäten, die von den Lernenden fordern, technische Probleme zu identifizieren und zu lösen oder technologisches Wissen kreativ auf neue Situationen zu übertragen. (DigCompEdu)

Entdecker (Stufe A)	ist sich der digitalen Technologien und Strategien zur Förderung der digitalen Problemlösung der Lernenden bewusst	ermutigt die Lernenden, technische Probleme durch Versuch und Irrtum zu lösen und ihre digitale Kompetenz auf neue Situationen zu übertragen	Interesse an der Durchführung von Lernaktivitäten, die die Lernenden dazu ermutigen, digitale Technologien zur Problemlösung einzusetzen
Experte (Stufe B)	kennt eine Reihe von pädagogischen Strategien, um die digitale Problemlösung der Lernenden zu fördern	setzt Lernaktivitäten um, bei denen die Lernenden digitale Technologien kreativ nutzen, ihr technisches Repertoire erweitern und anderen Lernenden Unterstützung bieten; setzt verschiedene pädagogische Strategien ein, um die Lernenden in die Lage zu versetzen, ihre digitalen Kompetenzen in neuen Situationen oder in neuen Kontexten anzuwenden; befähigt die Lernenden, Kompetenzlücken zu erkennen und Strategien zur Kompetenzentwicklung zu erarbeiten.	eine unterstützende Haltung und die Überzeugung, dass die Lernenden in der Lage sind, die Entwicklung ihrer eigenen Kompetenzen und der ihrer Mit-Lernenden zu fördern
Pionier (Stufe C)	verfügt über ein umfassendes Wissen über innovative pädagogische Strategien und Formate zur Förderung der digitalen Problemlösung der Lernenden	erstellt und implementiert Lernaktivitäten, die es den Lernenden ermöglichen, verschiedene, kreative technologische Lösungen für ein Problem zu finden, deren Vor- und Nachteile zu untersuchen und kritisch und kreativ eine neue Lösung oder ein neues Produkt zu entwickeln. Reflektiert, diskutiert, überarbeitet, innoviert und passt pädagogische Strategien an, die die digitalen Problemlösungskompetenzen der Lernenden fördern.	innovativer und iterativer Ansatz zur Förderung der digitalen Problemlösungskompetenz der Lernenden

Dimension 7: Gesundheit und Wohlbefinden

Teilbereich 7.1**Umgang mit Gesundheitsinformationen und gesundheitlichen Rahmenbedingungen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien**

Sich der gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien bewusst sein und in der Lage sein, aktuelle gesundheitsbezogene Informationen zu recherchieren. Die eigene Situation und die der Lernenden zu beobachten und ausgewertete Informationen für die sinnvolle Nutzung digitaler Technologien in Lernprozessen zu verwenden. (EdDiCo-Vorschlag)

Entdecker (Stufe A)	ist sich bewusst, dass digitale Technologien einen Einfluss auf die eigene Gesundheit und die der Lernenden haben können, und weiß, wie man Zugang zu gesundheitsbezogenen Informationen erhält	die eigene Situation und die der Lernenden mit den verfügbaren gesundheitsbezogenen Informationen abgleichen und bewerten	Engagement für die Förderung der eigenen Gesundheit und der Gesundheit der Lernenden auf der Grundlage eines offenen und unvoreingenommenen Vorgehens; allgemeines Interesse an den gesundheitlichen Auswirkungen der Nutzung digitaler Technologien
Experte (Stufe B)	kennt die besonderen Auswirkungen digitaler Technologien auf die Gesundheit und weiß über Unterstützungsprogramme oder Anlaufstellen Bescheid	verstärkt das Bewusstsein für die gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien; nutzt organisatorische, pädagogische und technologische Kenntnisse für die Durchführung von Maßnahmen zur Vermeidung von Gefahren und zur Verbesserung der Bedingungen für gesundheitliche Auswirkungen digitaler Technologien Förderung des Bewusstseins für die gesundheitlichen Auswirkungen der digitalen Technologien; Nutzung organisatorischer, pädagogischer und technologischer Kenntnisse für die Durchführung von Maßnahmen zur Vermeidung von Gefahren und zur Verbesserung der Bedingungen oder zur Minimierung der gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien.	Bereitschaft, die eigene Gesundheit und die der Lernenden als entscheidend für den Lehr- und Lernprozess zu betrachten, basierend auf einem verantwortungsvollen und forschenden Ansatz; kritische Wahrnehmung von Gesundheitsinformationen
Pionier (Stufe C)	verfügt über umfassendes Wissen zu Gesundheitsfragen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien sowie über Methoden zur vorausschauenden Einschätzung der eigenen Situation oder der Situation der Lernenden.	antizipiert künftige Auswirkungen der digitalen Technologien auf die eigenen Gesundheitsbedingungen sowie dieser Lernenden und erstellt aktuelle gesundheitsbezogene Informationen	kreativer Ansatz bezüglich der Wahrnehmung, Bewertung und weiteren Erforschung der gesundheitsbezogenen Auswirkungen digitaler Technologien; verpflichtendes Engagement für die Verbesserung der Informationsbasis sowie der Gesundheitsbedingungen der Lernenden und der eigenen Person

Teilbereich 7.2**Interaktion und Intervention**

Die gesunde Nutzung digitaler Technologien unterstützen und eine positive Interaktion mit Lernenden oder Gleichaltrigen in Bezug auf Gesundheitsfragen aufrechterhalten. Unterstützung anbieten oder suchen, wenn dies erforderlich ist. (EdDiCo-Vorschlag)

Entdecker (Stufe A)	kennt grundlegende Kriterien für Interventionen sowie erste Schritte zur Unterstützung von Lernenden/Lehrenden, bei denen ein Risiko für gesundheitliche Probleme im Zusammenhang mit	pfl egt eine positive Kommunikation/Interaktion mit Lernenden, Kollegen/Peers in Bezug auf die eigene gesundheitliche Situation beziehungsweise die der Lernenden; überträgt und wendet	Aufgeschlossenheit gegenüber der Kommunikation in Bezug auf persönlichen Angelegenheiten der eigenen Person oder der Lernenden; Bewusstsein für die Dringlichkeit der Unterstützung von Lernenden oder Kollegen im
--------------------------------	---	---	--

	der Nutzung digitaler Technologien besteht	Kriterien für eine sinnvolle Intervention auf die aktuelle Situation/den aktuellen Zustand des/der Lernenden oder sich selbst an	Umgang mit den gesundheitlichen Auswirkungen der digitalen Technologien
Experte (Stufe B)	weiß, wie die Situation des/der Lernenden oder die eigene auf der Grundlage von skalierten Kriterien für eine Intervention einzuschätzen ist und weiß, wo Unterstützung erhältlich ist, wenn dies erforderlich wäre (Kollegen/Peers, Dritte)	unterstützt die gesunde Nutzung digitaler Technologien durch die Lernenden und bietet persönliche Unterstützung an, wenn dies erforderlich ist; sucht persönliche Unterstützung von Kollegen/Peers für eigene Probleme und holt Beratung durch Dritte ein, wenn dies erforderlich ist; unterstützt die Lernenden aktiv oder organisiert (sofortige) medizinische/psychologische Unterstützung; verknüpft (digitale) Formate für die Kommunikation/Interaktion in Bezug auf die gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien; bewertet die Situation der Lernenden oder seiner selbst anhand von skalierten Kriterien für Interventionen	Sympathie und Einfühlungsvermögen für die Persönlichkeit der Lernenden, einschließlich körperlicher und geistiger Gesundheitsprobleme; Selbstvertrauen in die Kommunikation über eigene körperliche oder geistige Gesundheitsangelegenheiten; Bereitschaft, Lernende oder Kollegen in Fragen der gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien aktiv zu unterstützen
Pionier (Stufe C)	erweitert kontinuierlich sein Wissen über Strategien und Methoden der Kommunikation/Interaktion im Zusammenhang mit den Auswirkungen digitaler Technologien auf die Gesundheit; weiß, wie man persönlich in verschiedenen Situationen von Lernenden oder Lehrenden in Bezug auf Gesundheitsfragen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien intervenieren kann	integriert systematisch die Interaktion bezüglich situativ anstehender Verbesserungen sowohl der eigenen Gesundheitsbedingungen/der eigenen Gesundheitssituation als auch der Lernenden; interveniert aktiv, angemessen und sofort mit wirksamen Maßnahmen, wenn dies nachweislich erforderlich ist, oder begleitet und ergänzt sinnvollerweise Dritte in ihrer Intervention zur Unterstützung der Lernenden bei gesundheitlichen Problemen, die sich aus der Nutzung digitaler Technologien ergeben	Unterstützung bei der Schaffung einer positiven und aufgeschlossenen Kommunikations- und Interaktionskultur in der jeweiligen Lernumgebung (einschließlich der Lernenden und Lehrenden); Verantwortung für angemessene Maßnahmen in allen Gesundheitsbereichen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Technologien
Teilbereich 7.3 Verbesserung der Rahmenbedingungen und Prävention Erschließung, Diskussion und Umsetzung von Maßnahmen und Verbesserungen in Bezug auf die Gesundheit der Lernenden und der eigenen Gesundheit. Förderung der Fähigkeit der Lernenden, wie auch der eigenen, digitale Technologien zum Wohle der Gesundheit einzusetzen. (EdDiCo-Vorschlag)			
Entdecker (Stufe A)	kennt grundlegende Möglichkeiten der Überwachung, Kontrolle und des Umgangs mit der Nutzung digitaler Technologien im Hinblick auf die Gesundheit von Lernenden oder sich selbst	prüft, wie grundlegende Möglichkeiten der Überwachung, Steuerung und Handhabung des Einsatzes digitaler Technologien bessere Rahmenbedingungen für den Einsatz dieser Technologien schaffen können.	bereit, die gesundheitliche Situation/die Gesundheitsbedingungen und Möglichkeiten der Prävention/Verbesserung zu erörtern

Experte (Stufe B)	weiß, wie die organisatorischen, pädagogischen und technologischen Optionen zu bewerten und zu bestimmen sind, die negative Auswirkungen digitaler Technologien auf die Gesundheit minimieren könnten	verstärkt das Bewusstsein für die gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien; nutzt organisatorische, pädagogische und technologische Kenntnisse für die Durchführung von Maßnahmen zur Vermeidung von Gefahren und zur Verbesserung der Bedingungen oder zur Minimierung der gesundheitlichen Auswirkungen digitaler Technologien.	forschende Haltung gegenüber neuen Konzepten und Methoden zur Verringerung negativer gesundheitlicher Auswirkungen digitaler Technologien; Förderung der eigenen Fähigkeit und der Fähigkeit der Lernenden, digitale Technologien im Interesse der Gesundheit zu steuern und einzusetzen
Pionier (Stufe C)	verfügt über Kenntnisse möglicher zukünftiger Bedingungen/Situationen sowie verfügbarer State-of-the-Art-Optionen; erforscht kontinuierlich geeignete Methoden zur zukünftigen Steuerung und Bewältigung von gesundheitsrelevanten Situationen; kennt das Potenzial digitaler Technologien zur Überwachung und Steuerung der Gesundheit	antizipiert und konzipiert künftige Gesundheitsförderung und schafft praktikable Lösungen zur Verbesserung der physischen und psychischen Gesundheit von Lernenden und Lehrenden	strategisches Ziel in Bezug auf nachhaltige Vermeidung von Gefahren für die Nutzer digitaler Technologien im Bildungsbereich; ethische Verantwortung für die Schaffung einer förderlichen und gesunden Zukunft mit der Aussicht, dass die Nutzung digitaler Technologien zunehmen wird



Über das EdDico-Projekt

Mit dem Aufkommen jeder neuen Technologie werden grundlegende Veränderungen im Bildungswesen vorhergesagt. Doch nur wenige dieser Veränderungen haben sich bewahrheitet. Digitales Lernen könnte in der Tat die Technologie sein, die dieses Muster durchbricht, aber dies wird nur möglich sein, wenn die Lehrkräfte in die Lage versetzt werden, die ihnen zur Verfügung stehenden Technologien und Methoden zu nutzen. Das EdDiCo-Projekt zielt darauf ab, einzelne Lehrkräfte in die Lage zu versetzen

- das Potenzial der Technologie zur Umgestaltung und Verbesserung ihres Bildungsangebots zu erkennen,
- die digitalen Kompetenzen zu ermitteln, die sie erwerben müssen, um die Vorteile dieser Technologien und der damit verbundenen Methoden zu nutzen;
- die für den Erwerb dieser Kompetenzen erforderlichen Bildungsressourcen zu finden.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union