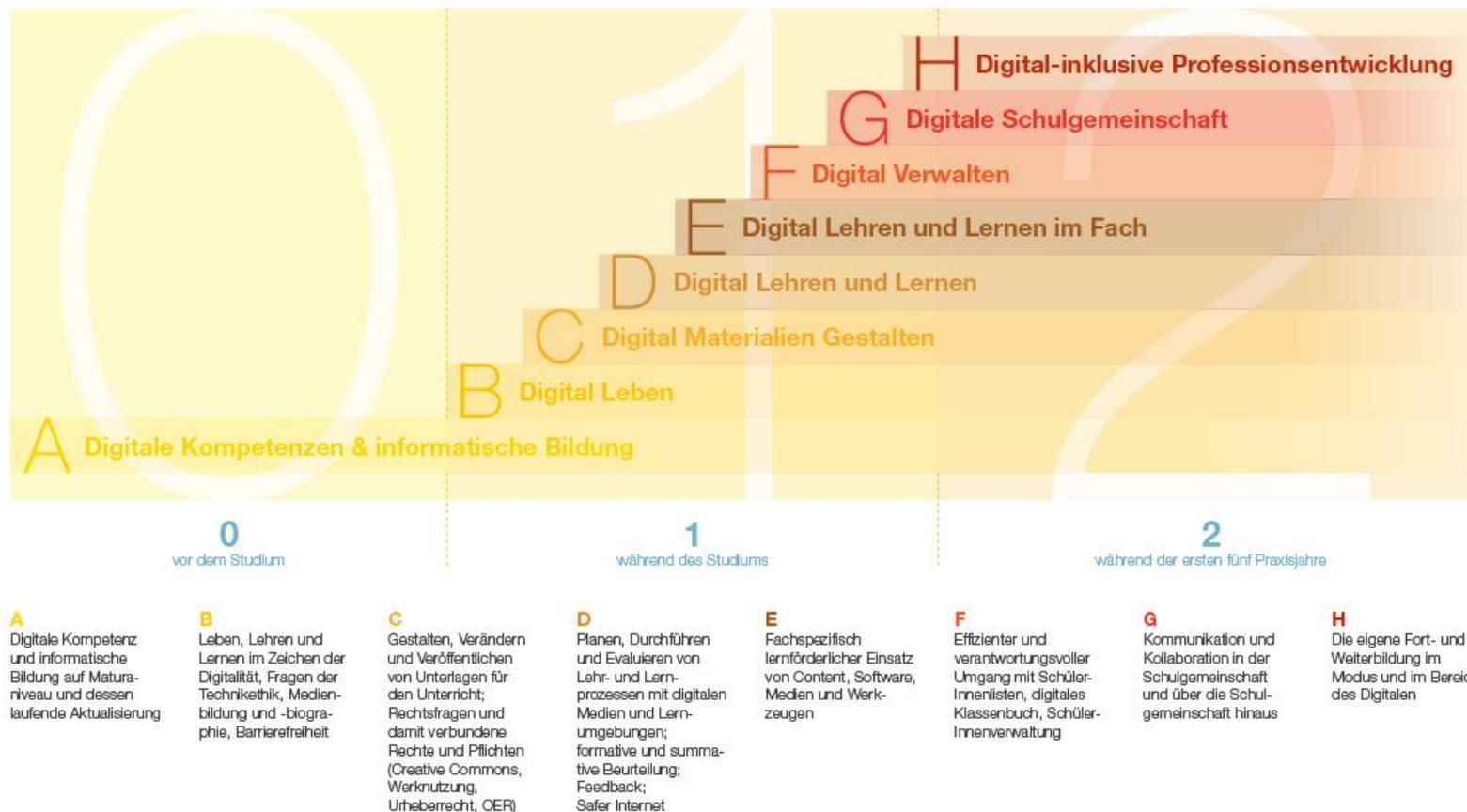


# Das digi.kompP Kompetenzmodell

Die Entwicklung dieses Modells im Auftrag des BMB wurde von der Virtuellen PH federführend koordiniert. Basierend auf nationalen und internationalen Modellen soll das Kompetenzmodell u.a. als Instrument zur Selbsteinschätzung und kontinuierlichen Professionsentwicklung von PädagogInnen dienen.



**Impressum:**

Das digi.kompP Kompetenzmodell wurde entwickelt von:

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

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

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

**Bildquellen:**

Bilder Seite 3, 6, 7, 8 und 12: pexels.com; CC0

Bilder Seite 9 und 10: pixabay.com; CC0

Bild Seite 11: flickr.com; Foto von: Deutsche Bundesstiftung Umwelt; Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>

Onlinecampus Virtuelle PH im Auftrag des BMB. Version 1.0; Juli 2016; Lizenz: CC BY 4.0 Version 1.0 – Juli 2016 – Lizenz: CC BY 4.0



*Digitale Kompetenzen  
und informatische  
Bildung auf  
Maturaniveau und dessen  
laufende Aktualisierung*

	Digital-inklusive Professionsentwicklung
	Digitale Schulgemeinschaft
	Digital Verwalten
	Digital Lehren und Lernen im Fach
	Digital Lehren und Lernen
	Digital Materialien Gestalten
	Digital Leben
<b>Digitale Kompetenzen &amp; informatische Bildung</b>	

## Phase A0

### Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft

#### Bedeutung von Informatik in der Gesellschaft

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

#### Verantwortung, Datenschutz und Datensicherheit

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

#### Geschichte der Informatik

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

#### Berufliche Perspektiven

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

## **Informatiksysteme**

### Technische Grundlagen und Funktionsweisen

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

### Betriebssysteme und Software

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

### Netzwerke

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

### Mensch-Maschine-Schnittstelle

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

## **Angewandte Informatik**

### Produktion digitaler Medien

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

### Kalkulationsmodelle und Visualisierung

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

## Suche, Auswahl und Organisation von Information

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

## Kommunikation und Kooperation

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

## Praktische Informatik

### Konzepte der Informationsverarbeitung

- Ich kann informatische Konzepte der Informatik benennen und an Hand von Beispielen erklären.
- Ich kann Konzepte der Informatik bei der Lösung konkreter Aufgaben anwenden.

### Algorithmen, Datenstrukturen und Programmierung

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

### Datenmodelle und Datenbanksysteme

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

### Intelligente Systeme

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

## Phase A1

- Ich halte mich bei den Möglichkeiten zur Nutzung digitaler Medien auf dem Laufenden.

## Phase A2

- Ich halte mich bei den Möglichkeiten zur Nutzung digitaler Medien auf dem Laufenden.



Leben, Lehren und Lernen im Zeichen der Digitalität, Fragen der Technikethik, Medienbildung und -biographie, Barrierefreiheit

	Digital-inklusive Professionsentwicklung
	Digitale Schulgemeinschaft
	Digital Verwalten
	Digital Lehren und Lernen im Fach
	Digital Lehren und Lernen
	Digital Materialien Gestalten
	<b>Digital Leben</b>
	Digitale Kompetenzen & informatische Bildung

### Phase B1

- Ich kann den Prozess des Leitmedienwechsels begreifen.
- Ich kann die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft beschreiben sowie die dadurch entstehenden Möglichkeiten für nachhaltige Bildung erkennen.
- Ich kann durch digitale Medien herbeigeführte Veränderungen der Bildungslandschaft sowie des individuellen und kollektiven Lernens wahrnehmen und für meine Lehrtätigkeit erkennen.
- Ich kann das veränderte Rollenbild von Lehrenden verstehen und dessen Auswirkungen erkennen.
- Ich kann die Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche (Mediensozialisation) einschätzen und entsprechende Schlüsse daraus ziehen.
- Ich kann die Bedeutung von Barrierefreiheit von Medien für die Wissensgesellschaft und für inklusive Lernprozesse erfassen.
- Ich kann meine eigene Medienbiografie und mein eigenes Medienhandeln reflektieren.
- Ich kann die Möglichkeiten für Wissensmanagement mit digitalen Medien erkennen und nutzen, sowie Sharing-Angebote kennen, ausprobieren und nützen.
- Ich kann die Möglichkeiten für Kommunikation und Feedback mit digitalen Medien erkennen und ausprobieren.
- Ich kann Rechte und Pflichten von Anbietenden und Konsumentinnen und Konsumenten im Internet sowie in sozialen Medien beachten, danach handeln und vermitteln.

### Phase B2

- Ich kann die Veränderungen durch den Leitmedienwechsel nutzen.
- Ich kann durch digitale Medien herbeigeführte Veränderungen der Bildungslandschaft sowie des individuellen und kollektiven Lernens wahrnehmen und für meine Lehrtätigkeit nutzbar machen.
- Ich kann mich mit den sich verändernden Rollen von Lehrenden und Lernenden identifizieren und danach handeln.
- Ich kann die Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche (Mediensozialisation) verstehen und zielgerichtet nutzen.
- Ich kann Modellierung und Simulation als Methode für die lernende Auseinandersetzung mit komplexen Sachverhalten nutzen.
- Ich kann die Möglichkeiten für Wissensmanagement mit digitalen Medien erkennen und nutzen, sowie Sharing-Angebote vertiefend nutzen.
- Ich kann die Möglichkeiten für Kommunikation und Feedback mit digitalen Medien vertiefend nutzen.



Gestalten, Verändern und Veröffentlichen von Unterlagen für den Unterricht; Rechtsfragen und damit verbundene Rechte und Pflichten (Creative Commons, Werknutzung, Urheberrecht, OER)

	Digital-inklusive Professionsentwicklung
	Digitale Schulgemeinschaft
	Digital Verwalten
	Digital Lehren und Lernen im Fach
	Digital Lehren und Lernen
	<b>Digital Materialien Gestalten</b>
	Digital Leben
	Digitale Kompetenzen & informatische Bildung

### Phase C1

- Ich kann Materialien für den Unterricht online recherchieren, selektieren und sammeln.
- Ich kann lokale Applikationen und webbasierte Ressourcen in Bezug auf Unterrichtsziele und -gestaltung evaluieren und den Einsatz planen.
- Ich kann digitale Medien zur Erstellung und Adaptierung von fachbezogenen Unterrichtsmaterialien so einsetzen, dass ein Mehrwert gegeben ist.
- Ich kann Onlinematerialien, die den Lernprozess der Schülerinnen und Schüler unterstützen, entwerfen und gestalten.
- Ich kann Themenfelder für bestimmte Zielgruppen digital für den Unterricht aufbereiten.
- Ich kann die bei der Verwendung von digitalen Medien auftretenden rechtlichen und ethischen Aspekte (Datenschutz, Urheber- und Werknutzungsrecht, Datensicherheit, straf- und zivilrechtliche Aspekte) analysieren und berücksichtigen.
- Ich kann Materialien als Open Educational Resources für andere Lehrende zur Verfügung stellen.

### Phase C2

- Ich kann meine Sammlung digitaler Materialien pflegen, aktualisieren und adaptieren.
- Ich kann entsprechend der Unterrichtssituation Unterrichtsmaterialien adaptieren.
- Ich kann aktuelle Änderungen in Urheberrechtsfragen berücksichtigen.



*Planen, Durchführen und Evaluieren von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Medien und Lernumgebungen; formative und summative Beurteilung; Feedback; Safer Internet*

	Digital-inklusive Professionsentwicklung
	Digitale Schulgemeinschaft
	Digital Verwalten
	Digital Lehren und Lernen im Fach
	<b>Digital Lehren und Lernen</b>
	Digital Materialien Gestalten
	Digital Leben
	Digitale Kompetenzen & informatische Bildung

### Phase D1

- Ich kann den Unterricht so gestalten, dass die SchülerInnen beim Erwerb ihrer digitalen Kompetenzen bestmöglich unterstützt werden.
- Ich kann digitale Medien für die Individualisierung und Personalisierung von Lernprozessen nutzen und Unterricht für heterogene Lerngruppen planen.
- Ich kann geeignete Hilfsmittel und Einrichtungen für die Interaktion behinderter und nicht behinderter SchülerInnen mit Medien planen, einsetzen und evaluieren.
- Ich kann im Unterricht passende und unpassende soziale Settings bei der Nutzung digitaler Technologien bedenken.
- Ich kann unter Berücksichtigung unterschiedlicher technischer und organisatorischer Voraussetzungen mediengestützte Unterrichtsszenarien durchführen und evaluieren.
- Ich kann kollaborative Systeme für die Kommunikation und Zusammenarbeit und zur Realisierung von Projekten auswählen und ergebnisorientiert einsetzen.
- Ich kann digitale Unterstützungssysteme zur Unterrichtsgestaltung verwenden.
- Ich kann Lernmanagementsysteme für das eigene Lernen und für die Organisation von Lernprozessen der SchülerInnen administrieren und punktuell nutzen.
- Ich kann digitale Lernumgebungen unter Beachtung adäquater Lerntheorien gestalten.
- Ich kann mediengestützte Projektarbeiten initiieren, begleiten und evaluieren.
- Ich kann digitale Ressourcen zur Evaluierung meines Unterrichts und von Projekten verwenden.
- Ich kann Problemfälle aus dem Bereich Safer Internet erkennen.

### Phase D2

- Ich kann digitale Medien entsprechend zeitgemäßer Lerntheorien für den Unterricht nutzen.
- Ich kann eine Lernplattform kontinuierlich und mit allen für meinen Unterricht relevanten Komponenten nutzen.
- Ich kann neue Applikationen und Software im Unterricht einsetzen.
- Ich kann mit IT-gestützten Prüfungsumgebungen umgehen.
- Ich kann E-Portfolios und E-Assessments für die prozessorientierte Bewertung nutzen.
- Ich kann Peer learning und Tutoriate von Schülerinnen und Schülern beim Lernen mit digitalen Medien adäquat einsetzen.
- Ich kann Safer Internet-Problemfälle erkennen und SchülerInnen begleiten und coachen.



*Fachspezifisch  
lernförderlicher Einsatz von  
Content, Software, Medien  
und Werkzeugen*

	Digital-inklusive Professionsentwicklung
	Digitale Schulgemeinschaft
	Digital Verwalten
	<b>Digital Lehren und Lernen im Fach</b>
	Digital Lehren und Lernen
	Digital Materialien Gestalten
	Digital Leben
	Digitale Kompetenzen & informatische Bildung

### Phase E1

- Ich kann Einsatzpotenziale von Informations- und Kommunikationstechnologie für schulische Zwecke für bestimmte Fächer hinsichtlich deren Verbesserungspotentials fürs Lehren und insbesondere Lernen der SchülerInnen reflektieren.
- Ich kann mein didaktisches Wissen zum Umgang mit digitalen Medien mit den Spezifika meines Faches vereinen.
- Ich kann mit Hilfe von digitalen Medien Lernsettings gestalten und dabei auf die fachspezifischen Besonderheiten Rücksicht nehmen.
- Ich kann aktivierenden, differenzierten und kompetenzorientierten Fachunterricht mit digitalen Medien realisieren.
- Ich kann fachspezifischen digitalen Content in den Unterricht implementieren.
- Ich kann interaktive und soziale Lernformen im Fach mit Hilfe digitaler Medien fördern.
- Ich kann fachspezifische Lernprogramme und Apps nutzen und zielorientiert in den Unterricht implementieren.
- Ich kann meine fachspezifischen Sammlungen anderen Lehrenden zur Verfügung stellen.

### Phase E2

- Ich kann bereits eingesetzten Content adaptieren.
- Ich kann neue Software ausprobieren und erlernen.
- Ich kann mich nach neuen Applikationen umsehen und diese nutzen, wenn für meine SchülerInnen bzw. für mich ein Mehrwert erkennbar ist.
- Ich kann Evidenzen für das verbessernde und differenzierende Potential digitaler Medien konzipieren, kontinuierlich sammeln und reflektieren und ggf. praxisorientiert beforschen.
- Ich kann unter Verwendung und Einsatz von IT zu entwickelnde Arbeiten (VWA, Diplomarbeiten) hinsichtlich des IT-Einsatzes beraten, betreuen und beurteilen.



*Effizienter und verantwortungsvoller Umgang mit SchülerInnenlisten, digitales Klassenbuch, SchülerInnenverwaltung*

	Digital-inklusive Professionsentwicklung
	Digitale Schulgemeinschaft
	<b>Digital Verwalten</b>
	Digital Lehren und Lernen im Fach
	Digital Lehren und Lernen
	Digital Materialien Gestalten
	Digital Leben
	Digitale Kompetenzen & informatische Bildung

### Phase F1

- Ich kann Klassenlisten entsprechend meinen Bedürfnissen anpassen.
- Ich kann Cloud-Dienste für die Verwaltung von Dokumenten verantwortungsvoll und kritisch nutzen.
- Ich kann IT-Systeme zur Unterstützung persönlicher organisatorischer Prozesse des Unterrichts nutzen.
- Ich kann Lernplattformen und die Skalierung der Datenfreigabe von NutzerInnen auf Lernplattformen administrieren.

### Phase F2

- Ich kann ein digitales Klassenbuch führen.
- Ich kann Online-Services administrieren.
- Ich kann SchülerInnenverwaltungssysteme nutzen.
- Ich kann die Schulorganisation (Supplierpläne, Kalender, Vorlagen, Formulare, etc.) mit Hilfe von Weblösungen vereinfachen.



*Kommunikation und Kollaboration in der Schulgemeinschaft und über die Schulgemeinschaft hinaus*

	Digital-inklusive Professionsentwicklung
	<b>Digitale Schulgemeinschaft</b>
	Digital Verwalten
	Digital Lehren und Lernen im Fach
	Digital Lehren und Lernen
	Digital Materialien Gestalten
	Digital Leben
	Digitale Kompetenzen & informatische Bildung

**Phase G1**

- Ich kann Applikationen für die Kommunikation und Zusammenarbeit einsetzen.
- Ich kann Applikationen zur Realisierung von Projekten einsetzen.
- Ich kann digitale Medien zur Kommunikation und Kollaboration mit Lehrenden, SchülerInnen und Eltern einsetzen.
- Ich kann die schulische Öffentlichkeitsarbeit aktiv mit digitalen Medien gestalten.
- Ich kann mobile Endgeräte zur Kommunikation und Kollaboration zielgerichtet verwenden.
- Ich kann bei allen Formen der digitalen Kommunikation die Regeln der Netiquette beachten.

**Phase G2**

- Ich kann digitale Medien zum Standortmarketing verwenden.
- Ich kann mit Hilfe eines Autorensystems einen öffentlich zugänglichen Auftritt im Internet gestalten.
- Ich kann das Wissens- und Projektmanagement in der Schulgemeinschaft mit digitalen Medien gestalten.



*Die eigene Fort- und Weiterbildung im Modus und im Bereich des Digitalen*

	<b>Digital-inklusive Professionsentwicklung</b>
	Digitale Schulgemeinschaft
	Digital Verwalten
	Digital Lehren und Lernen im Fach
	Digital Lehren und Lernen
	Digital Materialien Gestalten
	Digital Leben
	Digitale Kompetenzen & informatische Bildung

### Phase H1

- Ich kann zielgerichtet Informationen recherchieren, selektieren und bewerten.
- Ich kann unter Einsatz digitaler Medien (Layout/Textsysteme/Literaturdatenbanken und Zitationssysteme) wissenschaftliche Arbeiten verfassen.
- Ich kann Software zur quantitativen und qualitativen Analyse von Daten und Texten zu Forschungszwecken bedarfsgerecht einsetzen.

### Phase H2

- Ich kann meinen Auftritt und mein Verhalten in sozialen Medien rollenadäquat und bewusst gestalten – gerade als Lehrperson beim Berufseintritt.
- Ich kann für mein persönliches Management (Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement) adäquate Software verwenden.
- Ich kann in digitalen Kommunikations- und Kollaborationsräumen (z.B. digitale Konferenzzimmer) Informationen abrufen und (ggf. auch als OER) für andere bereitstellen.
- Ich kann synchrone und asynchrone Medien für Zwecke des Austausches, des Peer Learnings, des Teambuildings und der Beratung nützen.
- Ich kann Projekte digital modellieren, begleiten und moderieren, dokumentieren und publizieren.
- Ich kann digitale Werkzeuge (IKM, BIST, Diagnosetools) verwenden, um den Lernfortschritt bzw. besondere Bedürfnisse der SchülerInnen zu identifizieren bzw. abzubilden.
- Ich kann digitale Werkzeuge (SQA, QIBB) als Feedbackinstrumente hinsichtlich der eigenen Unterrichtsqualität nützen bzw. mit Hilfe von Editoren selbst entwickeln.
- Ich kann für pädagogische bzw. didaktische Zwecke sinnvollen und förderlichen Content, Software und Medien suchen, finden, bewerten, reflektieren, (rechtskonform) verwenden bzw. selbständig verwenden lernen.
- Ich kann für mein professionelles, pädagogisches bzw. fachliches Interesse adäquate Onlinecommunities und Netzwerke suchen, finden, daran teilnehmen bzw. diese initiieren.
- Ich kann die Fülle vorhandener Werkzeuge und Medien souverän und innovativ kombinieren.