

Ein Rahmen für die digitalen Kompetenzen von Lehrenden in Brandenburg

Der Kompetenzrahmen *DigCompEdu Brandenburg (DigCompEdu BB)* bietet die Möglichkeit für alle Lehrenden in Brandenburg, ihr eigenes schulisches und pädagogisches Handeln im Hinblick auf den digitalen Wandel systematisch zu reflektieren und einzuordnen. Der Name *DigCompEdu BB* leitet sich aus dem „Europäischen Rahmen für die digitale Kompetenz Lehrender“ (*DigCompEdu*) ab – die erste umfassende Formulierung von Kompetenzanforderungen für Lehrende in einer digital geprägten Welt. Der *DigCompEdu BB* ist eine inhaltliche Weiterentwicklung des Europäischen Rahmens. Vereinzelt wird auf den *DigCompEdu Bavaria*¹ und die Ausarbeitungen der Projektgruppe „Lernen mit digitalen Medien“ der Pädagogischen Hochschule Schwyz² zurückgegriffen. Der *DigCompEdu BB* wurde demgegenüber mit Blick auf die brandenburgischen Rahmenbedingungen angepasst. Der *DigCompEdu BB* bezieht alle Phasen der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften ein und bietet damit die Chance der systematischen Abstimmung zwischen diesen.

Begriffe wie „Digitalität“ und „Kultur der Digitalität“ tauchen häufig im Kontext der Digitalisierung auf, etwa im *DigCompEdu BB* im Bereich 7 (Digitalität verstehen und gestalten). Während Digitalisierung einen Prozess der Automatisierung und datenbasierten Informationsverarbeitung beschreibt, bezeichnet Digitalität die kulturellen und gesellschaftlichen Veränderungen durch digitale Technologien.

Kompetenzbereiche und Kompetenzstufen

Der *DigCompEdu BB* beschreibt Kompetenzen in sieben Bereichen, die Teil von schulischen und pädagogischen Handlungsfeldern sind:

1. **Berufliches Engagement** beschreibt das berufliche Umfeld, die Reflexion der eigenen digitalen pädagogischen Kompetenz und digitale Formen der Weiterbildung.
2. **Digitale Ressourcen** bezieht sich auf die Auswahl, die Erstellung und das Teilen von digitalen Ressourcen.
3. **Lernen und Lehren** zielt auf das Lehren und Lernen mit digitalen Medien ab, wozu auch Lernbegleitung, selbstgesteuertes Lernen und kollaboratives Lernen gehört.
4. **Lernen über Medien** formuliert Methodenkompetenzen für Lehrkräfte zur Entwicklung kritisch-reflexiver Medienkompetenz bei Schülerinnen und Schülern.
5. **Lernendenorientierung** bezieht sich auf den Einsatz von digitalen Technologien zur Differenzierung, Inklusion und aktiven Einbindung von Lernenden.
6. **Evaluation** definiert umfassende Kompetenzen zu digital gestützten diagnostischen Methoden, Formate der Leistungsbewertung und -visualisierung sowie Feedback.
7. **Digitalität verstehen und gestalten** adressiert eine offene und permanente Auseinandersetzung mit neuen technischen Entwicklungen und Dynamiken in der Digitalisierung.

Alle Kompetenzbereiche sind in Unterkompetenzen gegliedert, die wiederum in vier Stufen beschrieben werden. Die erste Stufe beschreibt Basiskompetenzen. Lehrende auf der zweiten Stufe haben ein breiteres Wissen und fundierte Fähigkeiten, welche flexible und adaptive Einsatz- und Unterrichtsszenarien erlauben. Auf der Stufe drei sind Fertigkeiten für eine kreative Gestaltung neuartiger Handlungsmuster für den eigenen Unterricht vorhanden. Lehrende auf dieser Stufe haben einen innovativen und kritischen Zugang, der es ihnen erlaubt, qualitative Einschätzungen abzugeben. Stufe vier bietet einen Orientierungsrahmen für Personen, die in der Beratung und Fortbildung für Lehrkräfte und Schulen tätig sind.

Selbstevaluation auf der Basis des DigCompEdu BB

Basierend auf dem *DigCompEdu BB* wurden Items zur Selbstevaluation entwickelt. Diese sollen den Lehrenden ermöglichen, das eigene Kompetenzniveau zu visualisieren und zu reflektieren.



1 DigCompEdu Bavaria <https://www.km.bayern.de/schule-digital/unterrichten-in-der-digitalen-welt/digcompedu-bavaria.html>
2 Lehren und Lernen mit digitalen Medien an der PHSZ <https://digital.phsz.ch/Digital/WebHome>

1. Berufliches Engagement	2. Digitale Ressourcen	3. Lernen und Lehren	4. Lernen über Medien	5. Lernenden-orientierung	6. Evaluation	7. Digitalität verstehen und gestalten
1.1 Organisatorische Kommunikation und Umgang mit personenbezogenen Informationen Anwendung einer rechts-sicheren und datenschutz-konformen Kommunikation für den beruflichen Kontext. Kenntnis und Anwendung der DSGVO im Umgang mit personenbezogenen Daten	2.1 Suchen und Auswählen Anwendung von Informationskompetenzen, insbesondere Suchstrategien zur kritischen Auswahl oder zum Filtern von digitalen Ressourcen. Anwendung und Beurteilung von Lizenzierungsmethoden, kritische Auswahl und Bewertung digitaler Ressourcen, einschließlich KI-generierter Inhalte für den Unterricht	3.1 Lehren Lehr- und Lernszenarien mit digitalen Medien für den Unterricht umsetzen	4.1 Methodenkompetenz zur Entwicklung von kritisch-reflexiver Medienkompetenz bei Schülerinnen und Schülern Entwicklung von Kompetenzen zum Schutz von persönlichen Daten, der Verwaltung der digitalen Identität und Geräten	5.1 Barrierefreiheit und digitale Teilhabe Berücksichtigung barrierefreier Zugänge für inklusive digitale Szenarien und Teilhabe	6.1 Monitoring und Lern-diagnostik mit digitalen Medien Anwendung und Auswertung diagnostischer Instrumente und der gewonnenen Informationen	7.1 Digitalität verstehen Grundverständnis der Veränderungsprozesse von sozialen, kulturellen und technologischen Praktiken durch Digitalität und Digitalisierung
1.2 Berufliche Zusammenarbeit Digitale Technologien zur beruflichen Zusammenarbeit und für gemeinsames Wissensmanagement einsetzen	2.2 Erstellen und Anpassen von Ressourcen Rechtssichere Erstellung, Bearbeitung und Lizenzierung digitaler Ressourcen	3.2 Lernbegleitung Anwendung von digitalem formativem Feedback im Lernprozess zur Hilfestellung und zur Anleitung als Lernbegleitung. Auswertung von Feedbackdaten zur Unterstützung von Schülerinnen und Schülern	4.2 Analyse und Reflexion von Medienangeboten und digitalen Technologien Anwendung von Methoden zur Analyse und Reflexion digitaler Medienangebote und Technologien	5.2 Differenzierung und Personalisierung von Lern- und Lehrszenarien Anwendung von digitalen Technologien zur Differenzierung und Personalisierung des Lernens. Berücksichtigung von barrierefreien Zugängen für inklusive digitale Szenarien und Teilhabe	6.2 Digitale Informationen zu Lernverhalten, Leistung und Fortschritt Kenntnisse von Systemen zur digitalen Erfassung von Lerndaten und deren Analyse	7.2 Auseinandersetzung mit neuen technischen Entwicklungen und Dynamiken in der Digitalisierung Neue technische Entwicklungen kritisch aufgreifen, geschützte Umgebungen für neue Lernerfahrungen schaffen und Auswirkungen auf Unterricht reflektieren. Ethische Dimension von Digitalität und Digitalisierung berücksichtigen
1.3 Reflektierende Praxis Reflexion der eigenen digitalen pädagogischen Kompetenz	2.3 Teilen Digitale Ressourcen rechts-sicher und nach Grad der Zugänglichkeit teilen und verbreiten	3.3 Kollaboratives Lernen Kollaborative Lernszenarien mit digitalen Technologien für gemeinsame Wissenskonstruktion nutzen	4.3 Eigen- und sozial verantwortlich mit digitalen Medien handeln Anwendung von Methoden zum rechtlich und ethisch reflektierten Umgang mit digitalen Medien	5.3 Aktives Einbinden der Lernenden Einsatz digitaler Technologien zur Gestaltung von Lehr-Lernszenarien, die aktive kreative und kritische Auseinandersetzungen fördern	6.3 Summatives digitales Feedback Anwendung von digitalen summativen Feedbacksystemen	7.3 Informatisches Denken und allgemeine Kompetenz im Umgang mit Daten Prinzipien und Konzepte des informatischen Denkens kennen, verstehen und anwenden. Kompetenter Umgang mit Daten und der Datenverarbeitung
1.4 Berufliche Weiterbildung Entwicklung der eigenen digitalen pädagogischen Kompetenz durch innovative, informelle Angebote, die über die institutionellen Fortbildungsangebote des Landes hinausgehen		3.4 selbstgesteuertes Lernen Unterstützung durch digitale Technologien bei der Planung, Steuerung, Dokumentation und Reflexion von selbstgesteuerten Lernprozessen	4.4 Vor Gefahren schützen, Risiken kennen, erkennen und vermeiden Anwendung von Methoden, um Schülerinnen und Schüler für Gefahren und Risiken im digitalen Raum zu sensibilisieren und zu schützen		6.4 Innovative Formate der Leistungsbeurteilung mit digitalen Medien Mit digitalen Technologien die Vielfalt von Bewertungs- und Beurteilungsformaten erhöhen	7.4 Digitalität gestalten Gesellschaft aktiv bei der digitalen Transformation mitgestalten und eigene Wirkungsmöglichkeiten erkennen. Moralische und gesellschaftliche Aspekte von Digitalisierung und digitaler Kultur verstehen und reflektieren