

## Anlage 4 zum Medienentwicklungsplan gemäß Punkt 4.1.1. der Richtlinie zur Umsetzung des Digitalpakts Schule 2019 - 2024

### Ermittlung des individuellen Fortbildungsbedarfs des schulischen Personals anhand des Europäischen Rahmens für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu<sup>1</sup>)

Hinweis: Diese Anlage dient zur Erhebung des individuellen Qualifizierungsbedarfes jeder an der Schule tätigen Lehrkraft. Bitte schätzen Sie daher in diesem Formular Ihren persönlichen Kompetenzgrad und den jeweiligen Qualifizierungsbedarf pro Fortbildungsschwerpunkt ein. Die gesammelten Ergebnisse dieser Erhebung sollen im Rahmen der Erstellung des Medienentwicklungsplans ausgewertet werden und dienen der Ableitung einer bedarfsgerechten Fortbildungsplanung im Bereich digitaler Bildung.

#### Kompetenzstufen gemäß Europäischem Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu):



**Vorreiter\*innen (C2)** stellen – als Expert\*innen auf dem Gebiet – die Angemessenheit üblicher digitaler und didaktischer Praktiken in Frage. Sie entwickeln neue und innovative digitale Lehrstrategien und sind ein Vorbild für andere Lehrende.  
**Leader\*innen (C1)** haben ein breites Repertoire an flexiblen, umfassenden und effektiven digitalen Strategien. Sie sind eine Quelle der Inspiration für andere.



**Expert\*innen (B2)** nutzen eine Vielfalt digitaler Medien kompetent, kreativ und kritisch. Sie erweitern kontinuierlich ihr Repertoire an digitalen Praktiken.  
**Insider\*innen (B1)** setzen digitale Medien in verschiedenen Kontexten und zu unterschiedlichen Zwecken ein. Sie entwickeln ihre digitalen Strategien stetig weiter, um besser auf unterschiedliche Situationen eingehen zu können.



**Entdecker\*innen (A2)** haben digitale Medien für sich entdeckt und angefangen, diese in ihrem beruflichen Umfeld einzusetzen, ohne jedoch einen umfassenden oder konsistenten Ansatz zu verfolgen.  
**Einsteiger\*innen (A1)** hatten bisher nur sehr wenig Kontakt mit digitalen Medien und benötigen Hilfe, um ein Repertoire an digitalen Strategien aufzubauen.

Kompetenzen		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade						Priorisierung der jeweiligen Fortbildungsbedarfe (Bitte ein Feld ankreuzen)			
		A1	A2	B1	B2	C1	C2	sofort	mittelfristig	langfristig	kein
I. Professionelles Engagement	1) Nutzung digitaler Kommunikationskanäle im schulischen Kontext (E-Mail, Schul-Website etc.) <i>Berufliche Kommunikation</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2) Nutzung von Online-Tools und Plattformen zur gemeinsamen Materialerstellung und Kooperation mit Kolleg*innen <i>Berufliche Zusammenarbeit</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3) Anwendungsbereiche digitaler Medien im Unterricht und kritische Reflexion der eigenen Unterrichtspraxis <i>Reflektierte Praxis</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4) Digitale Medien, Tools und Plattformen zur beruflichen Weiterentwicklung nutzen <i>Digitale Weiterbildung</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<sup>1</sup> Vgl. Europäische Kommission (Hrsg.): Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu). Online verfügbar unter: [https://ec.europa.eu/irc/sites/ircsh/files/digcompedu\\_leaflet\\_de-2018-09-21.pdf](https://ec.europa.eu/irc/sites/ircsh/files/digcompedu_leaflet_de-2018-09-21.pdf) (zuletzt geprüft am: 25.07.2019). Inhaltliche Modifizierungen durch das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg erfolgt. Die Europäische Kommission haftet nicht für rechtliche Konsequenzen, die sich aus der Nutzung der Inhalte ergeben.

Kompetenzen		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade						Priorisierung der jeweiligen Fortbildungsbedarfe (Bitte ein Feld ankreuzen)			
		A1	A2	B1	B2	C1	C2	sofort	mittel- fristig	lang- fristig	kein
II. Digitale Ressourcen	1) Zielgruppenspezifisch digitale Lehr- und Lernressourcen auswählen und anwenden (z. B. Such- und Recherchestrategien) <i>Auswählen digitaler Ressourcen</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2) Erstellung und Modifikation digitaler Bildungsinhalte (Präsentationen, digitale Unterrichtsmaterialien, Tafelbilder etc.) <i>Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3) Digitale Inhalte organisieren, personenbezogene Daten schützen <i>Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kompetenzen		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade						Priorisierung der jeweiligen Fortbildungsbedarfe (Bitte ein Feld ankreuzen)			
		A1	A2	B1	B2	C1	C2	sofort	mittel- fristig	lang- fristig	kein
III. Lehren und Lernen	1) Digitale Medienvielfalt im Unterricht kompetent einsetzen <i>Lehren</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2) Lehrenden-Lernenden-Interaktion in Online-Umgebungen (Feedback, Hilfestellung uvm.) <i>Lernbegleitung</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3) Einsatz digitaler Medien in kooperativen Unterrichtsettings <i>Kollaboratives Lernen</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4) Digitale Medien als Werkzeuge zum selbstständigen Lernen <i>Selbstgesteuertes Lernen</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kompetenzen		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade						Priorisierung der jeweiligen Fortbildungsbedarfe (Bitte ein Feld ankreuzen)			
		A1	A2	B1	B2	C1	C2	sofort	mittel- fristig	lang- fristig	kein
IV. Evaluation	1) Nutzung digitaler Tools zur individuellen Lernstanderhebung und Leistungsbeurteilung <i>Lernstand erheben</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2) Digitale Informationen zu Lernverhalten, Leistung und Fortschritt erheben, kritisch analysieren und interpretieren <i>Lern-Evidenzen analysieren</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3) Digitale Medien & Tools als Feedback-Instrument und Unterstützung für Lernende <i>Feedback und Planung</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kompetenzen		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade						Priorisierung der jeweiligen Fortbildungsbedarfe (Bitte ein Feld ankreuzen)			
		A1	A2	B1	B2	C1	C2	sofort	mittel- fristig	lang- fristig	kein
V. Lernerorientierung	1) Lernenden Zugang zu digitalen Medien und Lernmöglichkeiten eröffnen und deren individuelle Fähigkeiten und Vorkenntnisse berücksichtigen <i>Digitale Teilhabe</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2) Binnendifferenzierung durch den Einsatz digitaler Medien und Tools <i>Differenzierung und Individualisierung</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3) aktives und kreatives Engagement der Lernenden durch den Einsatz digitaler Medien stärken <i>Aktive Einbindung der Lernenden</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kompetenzen		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade						Priorisierung der jeweiligen Fortbildungsbedarfe (Bitte ein Feld ankreuzen)			
		A1	A2	B1	B2	C1	C2	sofort	mittel- fristig	lang- fristig	kein
VI. Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden	1) Digitale Medien kritisch nutzen und analysieren <i>Informations- und Medienkompetenz</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2) Digitale Medien zur Kommunikation, Kooperation und als Instrument politischer Partizipation einsetzen <i>Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3) Digitale Inhalte und Texte fachgerecht produzieren, veröffentlichen und teilen <i>Erstellung digitaler Inhalte</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4) Digitale Medien sicher und verantwortungsvoll nutzen <i>Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5) Digitale Tools und Ressourcen als Hilfsmittel im Lernprozess <i>Digitales Problemlösen</i>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Technische Bedien- und Anwendungskennnisse		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade						Priorisierung der jeweiligen Fortbildungsbedarfe (Bitte ein Feld ankreuzen)			
		A1	A2	B1	B2	C1	C2	sofort	mittel- fristig	lang- fristig	kein
VII. Software	1) Allgemeine Office-Anwendungen (Texte, Tabellen, Präsentationen, E-Mail)							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2) Audiovisuelle Anwendungen (inklusive Aufnahme und Schnitt, Bild- und Tonbearbeitung)							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Technische Bedien- und Anwendungskennnisse		Anzahl der jeweiligen Kompetenzgrade						Priorisierung der jeweiligen Fortbildungsbedarfe (Bitte ein Feld ankreuzen)			
		A1	A2	B1	B2	C1	C2	sofort	mittel- fristig	lang- fristig	kein
VIII. Hardware	1) Computer & Peripheriegeräte (PC/Laptop, Drucker, Scanner)							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2) Mobile Multi-Touch-Endgeräte (Smartphone, Tablet)							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3) Interaktive Tafeln und audiovisuelle Technik							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>