

1. **Titel:** "Förderung digitaler Kompetenzen für effektives Distanzlernen: Einsatz des DigCompEdu-Fragebogens zur Workshop-Entwicklung"

2. **Vorhaben-Projektbeschreibung**

Das hier vorgestellte Projekt stellt ein abgeschlossenes Teilprojekt in der von mir initiierten Steuergruppe zur Digitalisierung an unserer Schule dar. Ich verantworte die Gesamtprojektleitung und gebe hier einen Einblick in ein effizienzsteigerndes Teilprojekt, das ich zusätzlich leitete und welches als abgeschlossen angesehen werden kann.

In dem Gesamtprojekt werden die digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte mittels des DigCompEdu-Fragebogens erhoben, um daraus Qualifizierungs-Bedarfe auf Seiten der Lehrkräfte für zukünftige herausfordernde Schulentwicklungen (wie bspw. Distanzlerntage) ableiten zu können. Mit den Ergebnissen soll über einen längeren Zeitraum gearbeitet werden, sodass die Lehrkräfte mittels verschiedener Workshops in den nächsten Jahren digitale Kompetenzen aufbauen können. In diesem Teilprojekt geht es darum, einen Workshop zur Erstellung digitaler Lernpläne auf einer Lernplattform auf der zuvor genannten Basis zu erarbeiten und schulintern durchzuführen, um das Kollegium für eventuell anstehende hybride Formate zur „Bekämpfung“ des Lehrermangels vorzubereiten. Damit ist dieses Projekt als ein Teilprojekt abgeschlossen. Es wurden jedoch auf Basis der Ergebnisse auch ein Fortbildungs-Tag zur Förderung digitaler Kompetenzen an unserer Schule geplant und in den kommenden Jahren werden weitere Qualifizierungsmaßnahmen für alle Schulmitglieder stattfinden, dies wird hier jedoch aufgrund des großen Umfangs nicht vorgestellt. Es soll aber die Größe und Relevanz der Thematik verdeutlichen, woraus sich ableiten lässt, dass man für solch Schulentwicklungsvorhaben gut funktionierende Teams benötigt: beispielsweise eine Steuergruppe mit Geschäftsverteilungsplan und Teilprojektleitungen, wie wir sie gebildet haben.

3. **Ausgangslage und Bedarf:**

In der heutigen digitalisierten Welt ist der Einsatz von Technologien in der Bildung nicht nur wünschenswert, sondern auch notwendig, um den Anforderungen einer zunehmend vernetzten Gesellschaft gerecht zu werden. Die COVID-19-Pandemie hatte seinerzeit bereits diese Notwendigkeit besonders deutlich gemacht, da Schulen auf der ganzen

Welt auf Distanzlernen umstellen mussten. In Deutschland stehen wir jedoch auch noch vor der Herausforderung des massiven Lehrermangels und benötigen Strategien im Unterricht wiederverwendbar und effizient zu gestalten. Allerdings zeigt sich konträr dazu, dass viele Lehrkräfte Schwierigkeiten haben, effektiv digital Lernpläne zu erstellen und den Schüler:innen bereitzustellen. Diese Herausforderung wird durch das Fehlen von umfassenden digitalen Kompetenzen unter Lehrkräften verschärft.

Das Projekt entstand aus dem Bedarf, digitale Kompetenzen unter Lehrkräften zu erhöhen, um auch effektive Distanzlernstrategien entwickeln zu können. Die Notwendigkeit wurde durch den Einsatz des DigCompEdu-Fragebogens zur Kompetenzerhebung der Lehrkräfte ermittelt. Die Ergebnisse der Befragung haben gezeigt, dass es einen signifikanten Bedarf an Weiterbildung und Unterstützung in diesem Bereich gibt. (siehe Ergebnisse in Abschnitt 6.)

Die Notwendigkeit für dieses Projekt liegt somit in der Unterstützung der Lehrkräfte, um sie dazu zu befähigen, digitale Lernpläne zu erstellen und bereitzustellen. Durch die Verbesserung ihrer digitalen Kompetenzen können sie effektiv auf das Distanzlernen reagieren und gleichzeitig die Qualität der Bildung, die sie ihren Schüler:innen bieten, erhalten oder sogar verbessern. Dieses Projekt zielt daher auf die Entwicklung eines Workshops ab, der speziell darauf ausgerichtet ist, einen Teil der identifizierten Bedürfnisse der Lehrkräfte zu adressieren und ihre Fähigkeiten im Bereich des digitalen Lernens via Lernpläne zu stärken.

4. Ziele des Projekts:

Im Projekt gibt es das große Ziele die digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte zu fördern um so zukunftsfähig Unterricht, Lehren und Lernen gestalten zu können. Hieraus ergeben sich konkrete Ziele für dieses Projekt:

- Erhebung des Kompetenzstands im Kollegium.
 - o auch zur Bestimmung der Anzahl der „Leistungsträger“ und besonders „Bedürftigen“ im Digitalen
- Erarbeitung eines Workshops zur Förderung digitaler Kompetenzen hinsichtlich digitaler Lernpläne.
- Durchführung des Workshops innerhalb des Kollegiums zur Förderung der Kompetenzen.
- (Weitere Arbeit mit den Ergebnissen zur Fortbildungsplanung)
- (eine 2-jährliche Evaluation des Kollegiums mittels Selbsteinschätzung)

5. Verlauf des Projekts:

Die erste Phase des Projekts umfasste die Durchführung einer anonymen Befragung (im November 2022) unter den Lehrkräften mittels des DigCompEdu-Fragebogens, die mithilfe von SoSci Survey durchgeführt wurde. Die Auswertung der Befragung zeigte deutlich den Bedarf zur Verbesserung der digitalen Kompetenzen unter Lehrkräften,

insbesondere in Bezug auf die Entwicklung und Umsetzung digitaler Lernpläne.

Angesichts der Notwendigkeit der Digitalisierung von Schule und Unterricht, auch aufgrund des Lehrermangels, der die Notwendigkeit einer effizienten und nachhaltigen Unterrichtsmethode unterstreicht, wurde in der zweiten Phase des Projekts eine Arbeitsgruppe gegründet, um einen entsprechenden Workshop zu entwickeln (Januar 2023). Der Workshop wurde in drei Sitzungen (3-Wochen Tournus) erarbeitet und wurde somit im Februar 2023 fertiggestellt. Die Arbeitsgruppe umfasste vier Lehrkräfte verschiedener Fächer, um eine breite Perspektive und Expertise zu gewährleisten. Der schulinterne Workshop fand nach Rücksprache mit den verantwortlichen Akteuren im zweiten Teil eines Unterrichtstages am 22.02.2023 statt.

Der erstellte Workshop wurde von den vier Lehrkräften zeitgleich angeboten, sodass die Kolleg:innen nach Fachzugehörigkeit oder nach eigenem Interesse auswählen konnten. Der Workshop bestand aus zwei Teilen: einem theoretischen Inputteil (siehe Anhang), der die Notwendigkeit und Relevanz digitaler Lernpläne darstellte, und einem praktischen Teil, der sich je nach Referent in der Fachrichtung unterschied. Im praktischen Teil hatten die Teilnehmenden zunächst die Möglichkeit, aus der Perspektive der Lernenden einen Lernplan zu bearbeiten, um ein besseres Verständnis für die Anforderungen und Möglichkeiten zu gewinnen. Anschließend wurden sie in die Erstellung eigener digitaler Lernpläne eingeführt und erarbeiteten sich selbst welche.

Nach der Teilnahme am Workshop waren die Lehrkräfte verpflichtet, mindestens einmal alle zwei Wochen einen digitalen Lernplan in ihrem Unterricht zu erstellen und zu verwenden. Dies durfte für Hausaufgaben, für organisatorische Themen oder auch zur Prüfungsvorbereitung genutzt werden. Dies führte dazu, dass digitale Lernpläne zu einem integralen Bestandteil des Unterrichts vieler Kolleg:innen wurden, insbesondere in der Sekundarstufe II. Es hat sich jedoch auch herausgestellt, dass bei den Lehrkräften mit geringen digitalen Nutzungskompetenzen das erarbeitete schnell wieder in Vergessenheit geriet, weshalb ich im Nachlauf ein Reihe an Videotutorials erstellt habe, die konkret auf unsere Lernplattform mit der Funktion Lernplan abzielt:

„Video 1-Themen anlegen“; „Video 2-Titel, Thema & Beschreibung“; „Video 3-Einbinden von Medien“; Video 4-Fälligkeit & Abgabemöglichkeiten für SchülerInnen“; „Video 5-Freigabe der Lernpläne & Sichtbarkeit für (einzelne) SchülerInnen“; „Video 6-Einsicht von Schülerabgaben und Rückmeldemöglichkeiten“. Diese Videos wurden dankend angenommen und vereinfachten die Integration in den Regelbetrieb.

Heute stellt die Schule fest, dass die Erstellung von Lernplänen eine effektive Lösung für Situationen ist, in denen Lehrkräfte gesundheitlich verhindert sind präsent vor Ort zu sein, aber am PC arbeiten können und den Schüler:innen etwas zur Verfügung stellen wollen, um bspw. nicht mit dem Lehrplan in Verzug zu geraten. In solchen Fällen stellen

die Lehrkräfte Lernpläne für die Lerngruppen ein, die dann produktiv damit arbeiten können. Dies unterstreicht den Erfolg des Projekts und seine Relevanz für die Förderung der digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte und die effektive Umsetzung des Distanzlernens.

6. Wesentliche Ergebnisse und Ausblick:

Nutzung und Effekte während des Prozesses:

Im Laufe des Projekts wurde deutlich, dass der Einsatz des DigCompEdu-Fragebogens zur Kompetenzerhebung der Lehrkräfte ein effektives Mittel war, um die Bereiche zu identifizieren, in denen eine Verbesserung der digitalen Kompetenzen notwendig ist. Der daraufhin entwickelte Workshop ermöglichte es den Lehrkräften, ihre Fähigkeiten in diesen Bereichen gezielt zu verbessern. Durch die Verbindung von theoretischem Input und praktischen Übungen konnten die Lehrkräfte die Relevanz und das Potential digitaler Lernpläne besser verstehen und diese auch selbst effektiv erstellen. Enorm wichtig ist an dieser Stelle ein gutes Projektmanagement innerhalb der Steuergruppe und Arbeitsgruppe. Die von mir abgeschlossene Qualifizierungsreihe für Lehrkräfte die ein Amt als Schulleitung anstreben hat mir hinsichtlich des agilen Projektmanagements, der Organisation der 16 Personen umfassenden Steuergruppe sowie des Führens der Kolleg:innen enorm geholfen. Der Geschäftsverteilungsplan und gemeinsame Festlegungen zur Arbeitsweise, Kommunikation, Zeitplänen und der Aufgabenverteilung waren einige der Erfolgsfaktoren für den Erarbeitungsprozess und den Durchführungstag.

Ergebnisse:

Aus der Erhebung mittels des DigCompEdu-Fragebogens ergab sich folgende Zusammensetzung in unserem Kollegium: Ein Drittel befindet sich allgemein hin im Bereich der Entdecker, während in etwa die Hälfte bereits Insider sind. Darüber hinaus haben wir einen Experten und einen Leader in der Kategorisierung.

Kompetenz- stufe	Bezeichnung	Gesamtzahl	Bereich		Bereich 3:		Bereich 4: Evaluation	Bereich 5: Lernorien- tierung	Bereich 6: Förderung Komp.
			1: Prof. Eng.	Bereich 2: Dig. Ressourcen	Lehren und Lernen				
A1	EinsteigerIn	0	15	6	10	22	7	2	
A2	EntdeckerIn	15	13	11	17	16	16	16	
B1	InsiderIn	24	11	17	12	2	12	20	
B2	ExpertIn	1	2	5	1	1	4	3	
C1	LeaderIn	1	0	1	1	0	2	0	
C2	VorreiterIn	0	0	1	0	0	0	0	

Wie der Häufigkeitstabelle zu entnehmen ist befinden sich viele unserer Kolleg:innen im Bereich des Lehren und Lernen (27 von 41) noch in der Kompetenzstufe A. Dies haben wir zum Anlass genommen hier einen Impuls mittels des Workshops zum digitalen Lernplan zu setzen und zugleich erwartbaren zukünftigen Entwicklungen der Anforderungen an Unterricht voraus zu sein. Speziell zum Item zur „Aktivität und Kollaboration in der von uns verwendeten kollaborativen Online-Umgebung“ war ernüchternd, wie wenige Lehrkräfte überhaupt digitale Umgebungen aktuell noch nutzen.

Das Ergebnis des vorgestellten Teilprojekts ist eine, auch ohne Nacherhebung, erkennbare signifikante Verbesserung digitaler Kompetenzen der Lehrkräfte im Bereich der Entwicklung und Umsetzung digitaler Lernpläne. Diese sind nun zu einem integralen Bestandteil des Unterrichts geworden, insbesondere in der Sekundarstufe II. Darüber hinaus wird die Methode der digitalen Lernpläne erfolgreich eingesetzt, um Unterrichtsausfälle aufgrund von Krankheit oder anderen unverschiebbaren Terminen der Lehrkräfte zu kompensieren. Somit stellt dies ein probates Mittel für den uns bevorstehenden Lehrermangel dar, wodurch wir uns an unserer Schule entlasten können, sofern die entsprechenden Beschlüsse der Bildungsadministrative vorliegen.

Aktueller Stand und Ausblick:

Aktuell hat sich das Projekt als erfolgreich erwiesen und hat einen wertvollen Beitrag zur Förderung der digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte und zur effektiven Umsetzung des Distanzlernens geleistet. Digitale Lernpläne werden regelmäßig im Unterricht eingesetzt und haben dazu beigetragen, die Qualität und Kontinuität des Unterrichts trotz Lehrermangel und anderen Herausforderungen zu gewährleisten.

In Zukunft wird das Gesamtprojekt sich um weitere Qualifizierungsreihen für Lehrkräfte und Schüler:innen kümmern, damit weitere Aspekte der digitalen Kompetenz abgedeckt werden können. In Planung sind Qualifizierungen zur Erhöhung des professionellen Engagements sowie der digital gestützten Evaluation, wobei wir hier eine Sofortmaßnahme der digitalen Evaluation des Unterrichts mittels des SEP für das gesamte Kollegium verpflichtend beschlossen haben. Weiterhin gilt, dass die erstellten Workshops nun regelmäßig wiederholt und aktualisiert werden können, um auf neue Entwicklungen und Herausforderungen zu reagieren. Darüber hinaus wollen wir als Steuergruppe ein nächstes Projekt angehen: die Einführung von Tabletklassen an der Schule. Hierbei werden wir wiederum Qualifizierungen durchführen und best-practice-Beispiel erarbeiten. Wir versuchen unser Kollegium von der Digitalisierung zu überzeugen und Mehrwerte aufzuzeigen, sodass wir zukünftig das Digitale als unterstützendes und gewinnbringendes Medium bei all den uns bevorstehenden Herausforderungen nutzen können.

7. Unterstützungssysteme:

Die abgeschlossene Qualifizierungsreihe zum Amt als Schulleitung hat mich in vielen Bereichen befähigt den Arbeitsprozess fokussiert auszurichten und meine Kolleg:innen zu führen. Ich kann hierbei jedem nur empfehlen, sich mit agilem Projektmanagement zu befassen, sich in der Schule Mitstreiter:innen zu suchen, Kompetenzen abzugeben und alle Schulmitglieder transparent über den aktuellen Fortschritt und die Arbeit in Kenntnis zu setzen. Dies sorgt für Transparenz, Aufmerksamkeit, Akzeptanz und Anerkennung der sich einbringenden Akteur:innen.

Weiterhin haben wir eine Reihe an digitalen Werkzeugen verwendet, die hier keiner besonderen Erwähnung bedürfen, da es Standardwerkzeug wie Präsentationssoftware, Emailprogramme oder eben die Lernplattform war (welche in unserem Fall landkreisspezifisch ist).

8. Erkenntnisgewinn:

Projektmanagement hilft enorm um Schulentwicklung voranzutreiben. Ich denke sogar, dass dies für diese Zertifikatsreihe ein Qualifizierungsbaustein für das erste Drittel sein kann, damit größere Projekte, die alle Schulmitglieder betreffen durch die Teilnehmenden besser vorbereitet und durchgeführt werden können.

Schulentwicklung auf vielen Schultern funktioniert deutlich besser als auf wenigen Schultern und da wir in Brandenburg so gut wie keine Möglichkeiten besitzen, dies als Anrechnungsstunden oder monetär zu vergüten ist die öffentliche Wertschätzung der Arbeit, Kompetenz und Expertise der sich freiwillig Engagierenden enorm wichtig.

Digitaler Wandel ist für viele in Schule tätiger Personen mit großer Angst, Abschreckung und Mehraufwand verbunden. Dafür muss man Verständnis aufbringen und versuchen diese „Wände“ abzubauen und Einstiegshürden so gering wie möglich zu setzen, sofern man in seinem Bereich oder für sein Projektziel ein Leader sein möchte, der es an alle heranbringt.

9. Tipps aus der Praxis für die Praxis:

Tipp 1: Stelle als erstes den Bedarf für solch ein Projekt in deinem Kollegium fest.

Tipp 2: Suche dir eine Steuergruppe/ eine Arbeitsgruppe und motiviere und unterstütze deine Mitstreiter:innen und

Tipp 3: kommuniziere mit allen Beteiligten über eure Projektarbeit.

Tipp 4: Sprich nach durchgeführten Projekten unbedingt mit den „Probanden“ und frage, was Sie noch brauchen, um damit weiterarbeiten zu können. Sonst verstetigt sich eure Arbeit nicht.

Tipp 5: Bedenkt von Anfang an, dass Videotutorials für eine kleine Gruppe des Kollegiums sehr sinnvoll sein können und erstellt diese eventuell vorab.

10. Feedback

Leider habe ich keine O-Töne gesammelt, aber es bedanken sich auch jetzt noch viele der älteren Lehrkräfte für die Videoanleitungen, dass nimmt ihnen den Druck alles sofort Umsetzen können zu müssen, da es ja abrufbereit als Video ist.

Weiterhin hat es den Lehrkräften in den Workshops Spaß bereitet und das Feedback am Ende des Workshops lief darauf hinaus, dass sie Lust haben, einen Lernplan einzustellen. Von gesundheitlich verhinderten Lehrkräften kommt auch die Rückmeldung, dass der Lernplan sie entlaste und die Schüler:innen stärker in die Verantwortung ziehe, wenn Sie nicht da sein können, aber dennoch dringend ihre Unterrichtsstunden benötigen um mit ihrer Langzeitplanung „hinzukommen“.

Die Schüler:innen wiederum finden die Lernpläne besser, als wenn die Lehrkraft sagt: Arbeitet Buch Seite 93 A1 bis A5 durch. Da die Lernpläne stärker strukturiert sind und länger verfügbar (im Krankheitsfall des Schülers/der Schülerin relevant).

11. **Materialien / Links / Anhänge:**

- Anonymisierte Rohdaten der Umfrage können bei Bedarf zur Verfügung gestellt werden.
- Die Powerpoint-Präsentation zum Workshop sowie ein kleiner Ablaufplan des Workshops können auf Anfrage per Mail zugesandt werden. (Es fehlt ein aktiver Einblick in den Workshop).
- Zugang zu erstellten Lernplänen darf aufgrund des Datenschutzes nicht auf unserer Lernplattform gewährt werden.
- Die Videotutorials für die Lehrkräfte dürfen aus datenschutzrechtlichen Gründen nicht zur Verfügung gestellt werden ohne nahezu 50% des Bildbereichs zu „blurren“.

12. **Meine Kontaktdaten.**

Gymnasium Wandlitz
Benjamin Piétza
Prenzlauer Chaussee 130
16348 Wandlitz
benjamin.pietza@lk.brandenburg.de

Anhang 1: Ergebnisse DigCompEdu Fragebogen

Zur Einordnung: Wir wollten ausschließlich die Items des Fragebogens in unserem Kollegium abfragen und nicht die soziodemografischen Daten, weshalb wir die DigCompEdu-Items in einen eigenen Fragebogen umgesetzt haben. Jegliche Erläuterungen dazu im Folgenden:

Anhang 1: DigCompEdu – Ergebnisse

Beschreibung der Kompetenzfelder

Bereich 1: Professionelles Engagement

Die digitale Kompetenz von Lehrkräften schließt nicht nur die Fähigkeit ein, digitale Medien zu verwenden, um den Unterricht zu verbessern, sondern beinhaltet auch den Medieneinsatz für berufliche Interaktionen mit Kolleginnen und Kollegen, Schülerinnen und Schülern, Eltern und anderen Akteuren, sowie für die individuelle berufliche Weiterbildung und die kontinuierliche Innovation der Institution und des Lehrberufs. Dies ist der Schwerpunkt von Bereich 1.

Bereich 2: Digitale Ressourcen

Lehrkräfte sollten in der Lage sein, für ihr Fach, ihre Lerngruppe und entsprechend ihres Lehrstils geeignete Bildungsressourcen zu identifizieren und digitale Ressourcen anzupassen, zu erstellen und zu teilen. Gleichzeitig müssen sie sich darüber im Klaren sein, wie sie digitale Inhalte verantwortungsvoll nutzen und verwalten, die Regeln des Urheberrechts beachten und personenbezogene Daten schützen können. Diese Aspekte stehen im Mittelpunkt von Bereich 2.

Bereich 3: Lehren und Lernen

Die grundlegendste Kompetenz des gesamten DigCompEdu-Frameworks besteht darin, den didaktisch sinnvollen Einsatz digitaler Medien in den verschiedenen Phasen des Lehr- und Lernprozesses zu integrieren, zu planen und umzusetzen. Ziel muss es dabei sein, den Fokus des Unterrichts von lehrerzentrierten zu lernerzentrierten Prozessen zu verlagern. Dies ist die wahre Stärke der digitalen Medien und der Schwerpunkt von Bereich 3.

Bereich 4: Evaluation

Digitale Medien können bestehende Bewertungsstrategien verbessern und zu neuen, besseren Bewertungsmethoden führen. Beispielsweise kann die Analyse der digitalen Daten, die Lehrkräfte durch den Einsatz digitaler Lernumgebungen zusätzlich erhalten, dabei helfen, Schülerinnen und Schülern gezielteres Feedback und Unterstützungen anzubieten. Bereich 4 geht auf diese neuen Möglichkeiten der Bewertung als Mittel der Unterstützung des Lernprozesses ein.

Bereich 5: Lernorientierung

Einer der Vorteile digitaler Medien in der Bildung ist ihr Potenzial, die aktive Beteiligung von Lernenden am Lernprozess zu fördern. Digitale Medien können darüber hinaus dazu genutzt werden, Lernaktivitäten anzubieten, die auf die individuellen Kompetenzen, Interessen und Lernbedürfnisse jedes einzelnen Lernenden abgestimmt sind. Gleichzeitig muss jedoch darauf geachtet werden, dass eventuell bestehende Benachteiligungen (z.B. beim Zugang zu digitalen Medien) nicht verstärkt werden und dass alle Lernenden,

einschließlich derer mit besonderen Lernbedürfnissen, vom Einsatz digitaler Medien profitieren. In Bereich 5 werden diese Themen angegangen.

Bereich 6: Förderung digitaler Kompetenzen bei Lernenden

Ein wesentlicher Bestandteil der digitalen Kompetenz von Lehrkräften und der Kern von Bereich 6 ist die Fähigkeit, die digitale Kompetenz der Schülerinnen und Schüler zu fördern und zu entwickeln.

Beschreibung der Kompetenzstufen mit zu erreichender Gesamtpunktzahl.

Einsteigerin bzw. ein Einsteiger (A1) PUNKTZAHL < 20

Einsteigerinnen und Einsteiger haben noch nicht wirklich angefangen, digitale Medien im Unterricht einzusetzen. Aber das macht nichts! Besser jetzt als nie! Beginnen Sie, sich zu engagieren und Sie werden sehen, wie einfach es ist und wie viele Vorteile es bringt, digitale Medien zu nutzen.

Entdeckerin bzw. ein Entdecker (A2) 19 < PUNKTZAHL < 34

Entdeckerinnen und Entdecker sind sich des Potenzials digitaler Medien bewusst und sind daran interessiert, diese zu nutzen, um die pädagogische und berufliche Praxis zu verbessern. Sie haben digitale Medien in einigen Bereichen bereits eingesetzt, ohne jedoch einen umfassenden oder konsistenten Ansatz zu verfolgen. Sie brauchen Zeit und Übung sowie Zuspruch und Inspiration, z.B. durch den Erfahrungsaustausch mit anderen Lehrkräften.

Insiderin bzw. ein Insider (B1) 33 < PUNKTZAHL < 50

Insiderinnen und Insider experimentieren mit digitalen Medien in einer Vielzahl von Kontexten, für verschiedene Zwecke, und integrieren sie in viele Ihrer Praktiken. Sie nutzen sie kreativ, um verschiedene Aspekte Ihres beruflichen Engagements zu verbessern. Sie sind bestrebt, Ihr Repertoire an Praktiken zu erweitern. Sie arbeiten jedoch immer noch daran, zu verstehen, welche Werkzeuge in welchen Situationen am besten funktionieren und wie digitale Medien zu pädagogischen Strategien und Methoden passen. Sie benötigen weitere Zeit zum Experimentieren und Reflektieren, unterstützt durch Kooperationen und Erfahrungsaustausch, um eine Expertin bzw. ein Experte (B2) zu werden.

Expertin bzw. ein Experte (B2) 49 < PUNKTZAHL < 66

Expertinnen und Experten nutzen eine Reihe digitaler Medien souverän, kreativ und kritisch, um Ihre beruflichen Aktivitäten zu verbessern. Sie wählen gezielt digitale Medien für bestimmte Situationen aus und versuchen, die Vor- und Nachteile verschiedener digitaler Strategien zu verstehen. Sie sind neugierig und offen für neue Ideen und wissen, dass es viele Dinge gibt, die Sie noch nicht ausprobiert haben. Sie experimentieren häufig und gerne mit neuen digitalen Werkzeugen, um Ihr Repertoire an Strategien zu erweitern und zu strukturieren.

Leaderin bzw. ein Leader (C1) 65 < PUNKTZAHL < 81

Leaderinnen und Leader haben einen konsistenten und umfassenden Ansatz für den Einsatz digitaler Medien zur Verbesserung der pädagogischen und beruflichen Praxis. Sie vertrauen auf ein breites Repertoire an digitalen Strategien, von denen Sie wissen, wie Sie das für die jeweilige Situation am besten geeignete auswählen. Sie reflektieren und entwickeln Ihre Praktiken kontinuierlich weiter. Sie tauschen sich mit anderen Lehrkräften/Lehrenden aus und bleiben so über neue Entwicklungen und Ideen auf dem Laufenden. Experimentieren Sie weiter mit immer innovativeren Ansätzen, um eine Vorreiterin bzw. ein Vorreiter zu werden.

Vorreiterin bzw. ein Vorreiter (C2) Punktzahl > 80

Vorreiterinnen und Vorreiter stellen die Angemessenheit der zeitgenössischen digitalen und pädagogischen Praktiken in Frage, die Sie als Leaderin bzw. Leader beherrschen. Sie sind besorgt über die Einschränkungen oder Nachteile dieser Praktiken und geleitet von der Idee, Unterricht und Bildung kontinuierlich zu verbessern, ja zu revolutionieren. Sie experimentieren mit hochinnovativen und komplexen digitalen Medien und/oder entwickeln neuartige pädagogische Ansätze. Sie führen Innovationen ein und sind Vorbild für unerfahrene Lehrkräfte/Lehrende.

Zu erreichende Punktzahl im jeweiligen Kompetenzfeld um die entsprechende Kompetenzstufe zu erreichen:

In den Bereichen 1 und 3:

A1: Einsteigerinnen und Einsteiger: 4 Punkte;
A2: Entdeckerinnen und Entdecker: 5-7 Punkte;
B1: Insiderinnen und Insider: 8-10 Punkte;
B2: Expertinnen und Experten: 11-13 Punkte;
C1: Leaderinnen und Leader: 14-15 Punkte;
C2: Vorreiterinnen und Vorreiter: 16 Punkte

In den Bereichen 2, 4, 5:

A1: Einsteigerinnen und Einsteiger: 3 Punkte;
A2: Entdeckerinnen und Entdecker: 4-5 Punkte;
B1: Insiderinnen und Insider: 6-7 Punkte;
B2: Expertinnen und Experten: 8-9 Punkte;
C1: Leaderinnen und Leader: 10-11 Punkte;
C2: Vorreiterinnen und Vorreiter: 12 Punkte

In Bereich 6:

A1: Einsteigerinnen und Einsteiger: 5-6 Punkte;
A2: Entdeckerinnen und Entdecker: 7-8 Punkte;
B1: Insiderinnen und Insider: 9-12 Punkte;
B2: Expertinnen und Experten: 13-16 Punkte;
C1: Leaderinnen und Leader: 17-19 Punkte;
C2: Vorreiterinnen und Vorreiter: 20 Punkte

Ergebnisse Gymnasium Wandlitz

Zwei Personen haben das zweite Blatt nicht wahrgenommen und darin nichts angegeben, weshalb wir eine Gesamterhebung von n=41 besitzen. Diese 41 verteilen sich wie folgt in ihrem Gesamtniveau und nach einzelnen Kompetenzfeldern:

Kompetenz- stufe	Bezeichnung	Gesamtzahl	Bereich		Bereich 3:		Bereich 4: Evaluation	Bereich 5: Lernorien- tierung	Bereich 6: Förderung Komp.
			1: Prof. Eng.	Bereich 2: Dig. Ressourcen	Lehren und Lernen				
A1	EinsteigerIn	0	15	6	10	22	7	2	
A2	EntdeckerIn	15	13	11	17	16	16	16	
B1	InsiderIn	24	11	17	12	2	12	20	
B2	ExpertIn	1	2	5	1	1	4	3	
C1	LeaderIn	1	0	1	1	0	2	0	
C2	VorreiterIn	0	0	1	0	0	0	0	

Statistischer interessanter Wert: der Median liegt bei **B1 (Insider)**. Dies beschreibt in etwa unser aktuelles Schulniveau, vernachlässigt jedoch, dass ein Drittel unterhalb des Niveaus liegt.:

Insiderinnen und Insider experimentieren mit digitalen Medien in einer Vielzahl von Kontexten, für verschiedene Zwecke, und integrieren sie in viele Ihrer Praktiken. Sie nutzen sie kreativ, um verschiedene Aspekte Ihres beruflichen Engagements zu verbessern. Sie sind bestrebt, Ihr Repertoire an Praktiken zu erweitern. Sie arbeiten jedoch immer noch daran, zu verstehen, welche Werkzeuge in welchen Situationen am besten funktionieren und wie digitale Medien zu pädagogischen Strategien und Methoden passen. Sie benötigen weitere Zeit zum Experimentieren und Reflektieren, unterstützt durch Kooperationen und Erfahrungsaustausch, um eine Expertin bzw. ein Experte (B2) zu werden.

