

Workshop: Persönliche und ethische Grundhaltung

Stefan Aufenanger | Universität Mainz

<https://aufenanger.de> | aufenang@uni-mainz.de | @aufenanger

Professionstheorien

- Profession als Verbindung von Wissen und Können: die kompetente Lehrperson
- Professionelles Handeln nach Oevermann als die Vermittlung von Theorie und Praxis unter Bedingungen der verwissenschaftlichten Rationalität (Entscheidungsdruck und Begründungspflicht)
- Professionalität durch Reflexivität (Reh)

Scholarship als ‚authentische Praxis‘

- Konzept des Scholarships nach Kreber (2007):
von der Exzellenz über Expertentum (Selbstreflexion) zur Scholarship:
Weitergeben und Teilen von Professionswissen
- Scholarship wird ermöglicht durch theoretisches, produktives und praktisches Wissen (intellectual virtues, techne und phronesis)
- Palmer (1998) Aufgabe der Lehrperson: Gestaltung einer ‚community‘
zwischen sich und der Sache, zwischen sich und den SuS sowie
Förderung der ‚community, zwischen den SuS und der Sache

Drei Modelle medienpädagogischer Kompetenz

- Medienpädagogische Kompetenz nach Blömeke
- ISTE-Modell (US-Verband von Lehrpersonen)
- DigComEdu (EU-Projekt)

Ansatz Blömeke (2002)

- Medienerzieherische Kompetenz
- Mediendidaktische Kompetenz
- Sozialisationsbezogene Kompetenz
- Schulentwicklungskompetenz
- Medienkompetenz

medienpädagogische
Kompetenz

```
graph TD; A[medienpädagogische Kompetenz] --> B[Wissen]; A --> C[Können]; B --> D[professionelles Handeln]; C --> D;
```

The diagram illustrates the structure of media pedagogical competence. At the top is a blue box labeled 'medienpädagogische Kompetenz'. Two arrows point downwards from this box to two grey boxes: 'Wissen' on the left and 'Können' on the right. From both 'Wissen' and 'Können', arrows point downwards to a green box at the bottom labeled 'professionelles Handeln'.

Wissen

Können

professionelles Handeln



1 Learner

Educators continually improve their practice by learning from and with others and exploring proven and promising practices that leverage technology to improve student learning. Educators:

[VIEW INDICATORS](#)



2 Leader

Educators seek out opportunities for leadership to support student empowerment and success and to improve teaching and learning. Educators:

[VIEW INDICATORS](#)



3 Citizen

Educators inspire students to positively contribute to and responsibly participate in the digital world. Educators:

[VIEW INDICATORS](#)



4 Collaborator

Educators dedicate time to collaborate with both colleagues and students to improve practice, discover and share resources and ideas, and solve problems. Educators:

[VIEW INDICATORS](#)



5 Designer

Educators design authentic, learner-driven activities and environments that recognize and accommodate learner variability. Educators:

[VIEW INDICATORS](#)



6 Facilitator

Educators facilitate learning with technology to support student achievement of the ISTE Standards for Students. Educators:

[VIEW INDICATORS](#)



7 Analyst

Educators understand and use data to drive their instruction and support students in achieving their learning goals. Educators:

[VIEW INDICATORS](#)



Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz Lehrender (DigCompEdu)



Die Kompetenzen im Überblick



Tabelle 1: DigCompEdu Kompetenzdeskriptoren

1. Berufliches Engagement	2. Digitale Ressourcen	3. Lehren und Lernen	4. Lernkontrolle	5. Lernerorientierung	6. Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden
<p>1.1 Berufliche Kommunikation Digitale Medien nutzen, um die organisatorische Kommunikation mit Lernenden, Eltern und Dritten zu verbessern. Zur Entwicklung und Verbesserung organisatorischer Kommunikationsstrategien beitragen.</p> <p>1.2 Berufliche Zusammenarbeit Digitale Medien nutzen, um mit anderen Lehrenden zusammenzuarbeiten, Wissen und Erfahrungen zu auszutauschen und pädagogische Praktiken zu fördern.</p> <p>1.3 Reflektierte Praxis Die eigene digitale pädagogische Praxis reflektieren, selbstkritisch beurteilen und aktiv entwickeln.</p> <p>1.4 Digitale Weiterbildung Digitale Medien für die berufliche Weiterentwicklung nutzen.</p>	<p>2.1 Digitale Ressourcen auswählen Geeignete digitale Lehr- und Lernressourcen identifizieren, auswerten und auswählen. Spezifische Lernziel, Kontext, pädagogischen Ansatz und Lerngruppe bei der Auswahl digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p> <p>2.2 Digitale Ressourcen erstellen und modifizieren Bestehende Lehrmaterialien und -medien zu modifizieren und weiter zu entwickeln, insoweit dies rechtlich möglich ist. Neue digitale Bildungsressourcen erstellen oder mitgestalten. Das spezifische Lernziels, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Lerngruppe beim Entwurf digitaler Ressourcen und Planung ihrer Nutzung berücksichtigen.</p> <p>2.3 Digitale Ressourcen verwalten, schützen und verbreiten Digitale Inhalte organisieren und Lernenden, Eltern und anderen Lehrenden zur Verfügung stellen. Sensible digitale Inhalte effektiv schützen. Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen respektieren und korrekt anwenden. Die Verwendung und Erstellung von offenen Lizenzen und offenen Bildungsressourcen verstehen.</p>	<p>3.1 Unterricht Den Einsatz von digitalen Geräten und Materialien im Unterricht zu planen und gestalten, und so die Effektivität von Lehrinterventionen zu verbessern. Digitale Unterrichtsmethoden angemessen einbetten, organisieren und gestalten. Neue Formate und pädagogische Methoden für den Unterricht entwickeln und ausprobieren.</p> <p>3.2 Anleitung Digitale Medien nutzen, um die Interaktion mit den Lernenden auf individueller Ebene und als Gruppe, innerhalb und außerhalb des Unterrichts, zu verbessern. Digitale Technologien nutzen, um rechtzeitig und gezielt Beratung und Unterstützung anbieten zu können. Neue Formen und Formate der Hilfestellung und Anleitung entwickeln und experimentell einsetzen.</p> <p>3.3 Gruppenarbeit Digitale Technologien nutzen, um kollaborative Lernstrategien zu fördern und zu verbessern. Lernende befähigen, digitale Medien im Rahmen von Gruppen- und Teamarbeit zu nutzen, um die Kommunikation innerhalb der Lerngruppe, die Zusammenarbeit und die gemeinsame Wissensgenerierung zu verbessern.</p> <p>3.4 Selbstgesteuertes Lernen Digitale Technologien nutzen, um selbstgesteuerte Lernprozesse zu unterstützen, d.h. den Lernenden zu ermöglichen, ihr eigenes Lernen zu planen, zu überprüfen und zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren, Ergebnisse zu kommunizieren und kreative Lösungen zu erarbeiten.</p>	<p>4.1 Strategien der Lernkontrolle Digitale Medien für die Lernkontrolle und Leistungsbeurteilung verwenden. Digitale Medien nutzen, um die Vielfalt und die Angemessenheit von Beurteilungsformaten und -ansätzen verbessern.</p> <p>4.2 Analysieren digitaler Information Digitale Informationen zu Lernerverhalten, Leistung und Fortschritt erheben, auswählen, kritisch analysieren und interpretieren, um Rückschlüsse für den Unterricht zu ziehen.</p> <p>4.3 Rückmeldung und Planung Digitale Medien nutzen, um den Lernenden gezielt und zeitnah Feedback zu geben. Auf Basis der zur Verfügung stehenden digitalen Informationen, Unterrichtsstrategien anpassen und Lernende gezielt unterstützen. Lernenden und Eltern ermöglichen, digitale Informationen zu verstehen und sie für die Entscheidungsfindung zu nutzen.</p>	<p>5.1 Zugang und Inklusion Gewährleisten, dass alle Lernenden, auch solche mit besonderen Bedürfnissen, Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien und Lernaktivitäten haben. Die (digitalen) Erwartungen, Fähigkeiten, Vorkenntnisse und Missverständnisse der Lernenden berücksichtigen, sowie kontextbezogene, physische oder kognitive Einschränkungen für der Mediennutzung bedenken.</p> <p>5.2 Differenzierung und Personalisierung Digitale Medien nutzen, um unterschiedlichen Lernbedürfnissen Rechnung zu tragen, indem den Lernenden ermöglicht wird, in ihrem jeweils eigenen Lerntempo ihr individuelles Lernziel zu erreichen und individuell unterschiedliche Lernwege zu beschreiten.</p> <p>5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden Digitale Medien nutzen, um das aktive und kreative Engagement der Lernenden mit einem Thema zu fördern. Digitale Medien im Rahmen pädagogischer Strategien einsetzen, die transversale Fähigkeiten, tiefgründiges Denken und kreativen Ausdruck fördern. Den Unterricht öffnen, um neue, reale Lernkontexte zu schaffen die die Lernenden in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen, oder auf andere Weise die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit komplexen lebensweltlichen Sachverhalten erhöhen .</p>	<p>6.1 Informations- und Medienkompetenz Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, digitale Medien zu nutzen, um Informationsbedürfnisse zu artikulieren, Informationen und Ressourcen zu finden, zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren, und die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und ihrer Quellen zu vergleichen und kritisch zu bewerten.</p> <p>6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien für Kommunikation, Kooperation und politischen Mitbestimmung zu nutzen.</p> <p>6.3 Erstellung digitaler Inhalte Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, sich durch digitale Medien auszudrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu verändern und zu erstellen. Lernenden zu vermitteln, wie Urheberrecht und Lizenzen für digitale Inhalte gelten und wie man diese verwendet.</p> <p>6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychische und soziale Wohlergehen der Lernenden bei der Nutzung digitaler Technologien zu gewährleisten. Den Lernenden ermöglichen, Risiken zu bewältigen und digitale Technologien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen.</p> <p>6.5 Digitales Problemlösen Lernaktivitäten, Aufgaben und Prüfungen einsetzen, in denen von den Lernenden erwartet wird, technische Probleme zu identifizieren und zu lösen oder technisches Wissen kreativ auf neue Situationen zu übertragen.</p>

DigCompEdu

Berufliche Kompetenz
des **Lehrenden**

Pädagogische Kompetenz des
Lehrenden

Kompetenzen der
Lernenden



DigCompEdu

Newcomer (A1) hatten bisher nur sehr wenig Kontakt mit digitalen Medien und brauchen Hilfe, um ein Repertoire an digitalen Strategien aufzubauen.

Entdecker (A2) haben digitale Medien für sich entdeckt und angefangen diese in ihrem beruflichen Umfeld einzusetzen, ohne jedoch einen umfassenden oder konsistenten Ansatz zu verfolgen.

Entwickler (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.

Experten (B2) nutzen eine Vielfalt digitaler Medien kompetent, kreativ und kritisch. Sie erweitern kontinuierlich ihr Repertoire an digitalen Praktiken.

Profis (C1) setzen auf ein breites Repertoire an flexiblen, umfassenden und effektiven digitalen Strategien. Sie sind eine Quelle der Inspiration für andere.

Pioniere (C2) stellen – als Experten auf dem Gebiet – die Angemessenheit üblicher digitaler und pädagogischer Praktiken in Frage. Sie entwickeln neue, innovative digitale pädagogische Strategien und sind ein Vorbild, vor allem für jüngere Lehrer.

© European Union, 2017

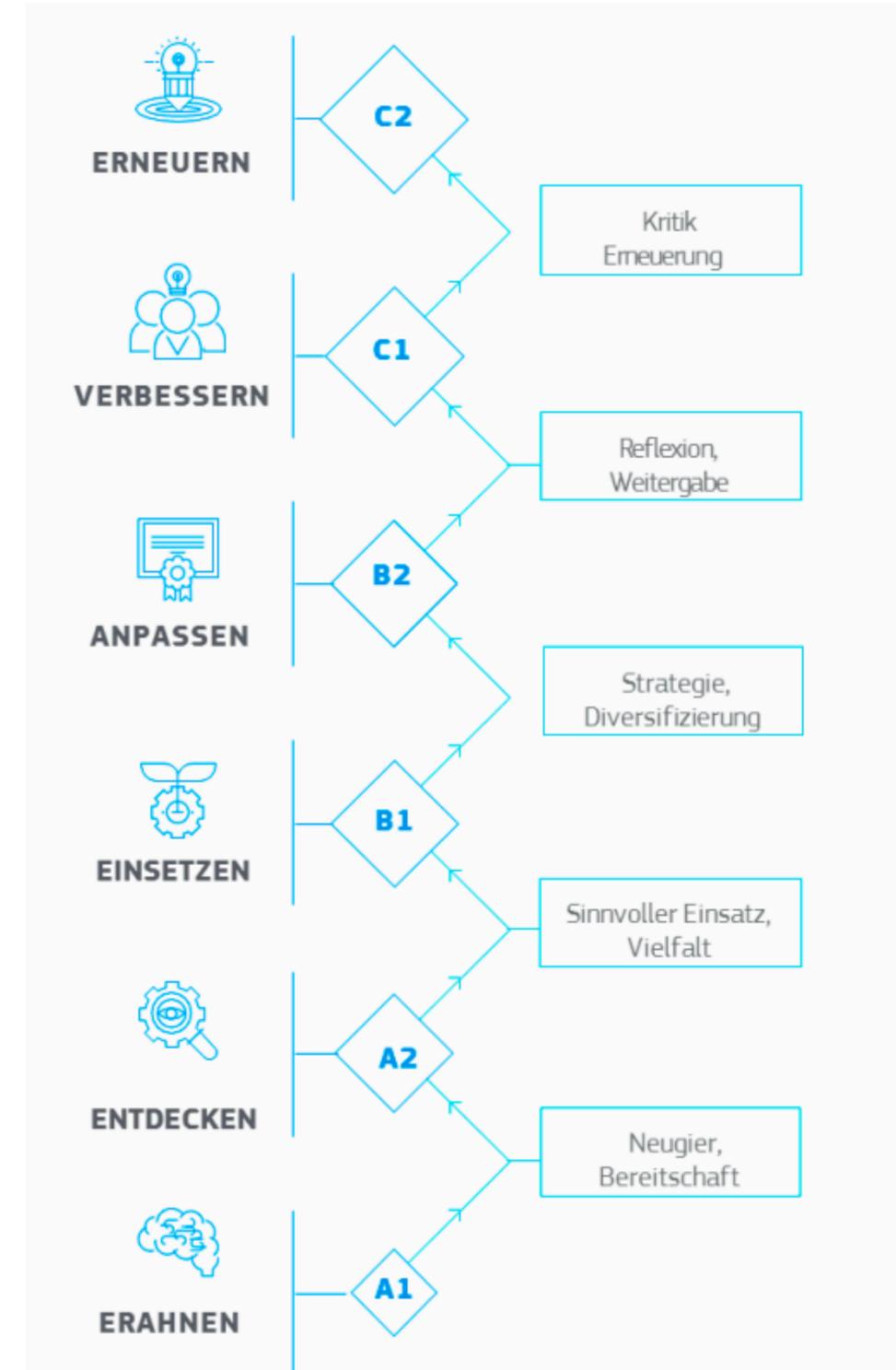


Abbildung 3: Kompetenzprogression

Aufgabe

- Diskutieren Sie mit Ihrer Nachbarin/Ihren Nachbarn die verschiedenen Niveaus von DigCompEdu und konkretisieren Sie auf jedem Niveau welche Kompetenzen - allgemein und bezogen auf digitale Bildung - was eine pädagogische Fachkraft Wissen und Können muss! (Zeitaufwand 20 Minuten)

Modell: DigCompEdu (EU-Model)

pädagogischen Fachkräften:

permanente Neugier, Interesse, Offenheit gegenüber Auseinandersetzung, Mut, Neues auszuprobieren, Bereitschaft Zeit für Auseinandersetzung zu nehmen; Pädagogische Fragestellung erarbeiten; Netzwerke, Austausch, Beratungskompetenz, Kritische Distanz, reflexionsvermögen, eigene Haltung; Kommunikationsfähigkeit: mit Träger, mit Team, mit Eltern; Einlassen auf Prozess; Klärung von Zielgruppen; Was wollen wir Pädagogisch und Digital? Wie setzen wir es um?

Kompetenz zur Aneignung von Wissen und es Weiterzugeben;

Sich-selber-zurücknehmen, um Selbstbildungsprozesse entstehen zu lassen

Wissen über Programme, Technik und deren Anwendung

Digitale Öffentlichkeitsarbeit

Konzeptionelle Verankerung

Sicheren und flexiblen Umgang mit unterschiedlichen Medien; Einschätzung des Mehrwerts von Medien; Folgen und Wirkungen von digitalen Medien

Chancengerechte Medienzugänge

Medienkritik

Medien für kreative Nutzung

Datenschutz, Kommunikation mit Eltern unter Datenschutzaspekten

Ethischer Blick

pädagogischen Fachberater*innen

Offenes Ohr für Bedarfe von pädagogischen Fachkräften und Fortbildung

Setzung von Themen

Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Studien und Ergebnissen

Kollegialer Fachaustausch

Ethische Blick: was tut den Kindern gut?