

ExpandBIZ / MedienBeratung+

AUSWERTUNG BEFRAGUNG LEHRKRÄFTE

Schule:
St. Anna Schule
Wuppertal



Einleitung

Die Europäische Kommission bezeichnet die digitale Kompetenz als eine Schlüsselkompetenz mündiger Europäer:innen. Dementsprechend dient der DigComp 2.1 als Orientierungshilfe, wenn es darum geht,

- digitale Technologien in der Ausbildung zu verankern, lebenslanges Lernen zu ermöglichen
- und die europäischen Bürger dabei zu unterstützen, mit der fortschreitenden Digitalisierung der Welt Schritt zu halten,
- um ein erfolgreiches Mitglied der Gesellschaft zu sein und zu bleiben.

Für europäische Bürger:innen spiegelt sich digitale Kompetenz in den fünf Kompetenzbereichen

- Informations- und Medienkompetenz
- digitale Kommunikation und Kollaboration
- Erstellung von digitalen Inhalten
- Sicherheit / verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien und
- digitales Problemlösen wider.

Daraus abgeleitet wurde ein Kompetenzrahmen für Lehrkräfte in Europa (DigCompEdu), der eine Selbsteinschätzung in verschiedenen Stufen zulässt.

Gleichzeitig existiert ein verbindliches Konzept der KMK, welches die Implementierung der sechs Kompetenzbereiche in die schuleigenen Mediacurricula vorschreibt. Auf Grundlage dieses Beschlusses haben die Bundesländer unterschiedliche Vorgaben

verabschiedet, die in NRW als Medienkompetenzrahmen bekannt sind.

Hier werden die Kompetenzbereiche, im Vergleich zu den Beschlüssen der KMK, wie folgt unterschieden:

Vergleich Kompetenzbereiche	
KMK	MKR NRW
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	1. Bedienen und Anwenden
2. Kommunizieren und Kooperieren	2. Informieren und Recherchieren
3. Produzieren und Präsentieren	3. Kommunizieren und Kooperieren
4. Schützen und sicher Agieren	4. Produzieren und Präsentieren
5. Problemlösen und Handeln	5. Analysieren und Reflektieren
6. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren

Zur besseren Vergleichbarkeit haben wir beide Kompetenzbereiche in den Tabellen abgebildet, in denen Bezug auf die jeweiligen Kompetenzbereiche genommen werden kann.

An der Befragung nahmen 32 Lehrkräfte teil.

Zeitraum der Befragung:

ÜBERSICHT

- Zum Abschnitt 1
- Zum Abschnitt 2
- Zum Abschnitt 3 + 4
- Zum Abschnitt 5
- Zum Abschnitt 6
- Übersicht KMK + MKR
- Anmerkungen Markierung

Mit dem Fragebogen wollen wir Ihnen eine Hilfe für die Bearbeitung Ihres schuleigenen Medienbildungskonzeptes geben. Deshalb unterteilt sich der Fragebogen in 6 Abschnitte, die die Bereiche der Schulentwicklung thematisieren:

Abschnitt 1: Organisationsentwicklung

Abschnitt 2: Fortbildungsbedarf (Teil 1)

Abschnitt 3 + 4: Unterrichtsentwicklung

Abschnitt 5: Technikentwicklung

Abschnitt 6: Fortbildungsbedarf (Teil 2)

Der Fragebogen stellt keinen Anspruch auf vollständige Evaluation der einzelnen Entwicklungsbereiche. Vielmehr soll er als Einstieg in die Thematik „Medienbildungskonzept“ dienen.

Nutzen Sie dieses Dokument auch für eigene Notizen und Auswertungen. Aus diesem Grund haben wir nach jedem Abschnitt eine Seite für eigene Bemerkungen integriert.

Auf den folgenden Seiten können Sie:

- die Darstellung der Antworten Ihrer Schule
- die Zuordnung der Fragen zu den Kompetenzbereichen der KMK und des Medienkompetenzrahmens und
- eine Einschätzung / Empfehlung sehen.

Abschnitt 1: Organisationsentwicklung

An meiner Schule...	1.1 ...kann ich digitale Medien für die Organisation meines schulischen Alltags nutzen.	1.2 ...nutze ich digitale Medien für die Gestaltung meines Unterrichts	1.3 ...wird der Einsatz digitaler Medien im Unterricht regelmäßig bei unseren Konferenzen und Besprechungen thematisiert.	1.4 ...erfahre ich Unterstützung, um im Unterricht auch mal neue Wege zu gehen.	1.5 ...hat die Mehrheit der Lehrkräfte den Elan, neue Ideen voranzutreiben.	1.6 ...ist der Umgang mit Fehlern und Problemen im Kollegium wertschätzend und konstruktiv.	1.7 ...tauschen wir unsere Erfahrungen zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht aus.	1.8 ...ist es üblich, regelmäßig und abgestimmt in der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien im Kollegium / im Fachbereich zu kooperieren.	1.9 ...sind die schulischen Ziele in Bezug auf den Einsatz digitaler Medien im Unterricht transparent.
stimme voll und ganz zu	91 %	78 %	75 %	44 %	34 %	47 %	28 %	9 %	38 %
stimme eher zu	9 %	19 %	22 %	47 %	56 %	44 %	38 %	31 %	44 %
stimme eher nicht zu	0 %	3 %	3 %	6 %	9 %	6 %	31 %	41 %	19 %
stimme nicht zu	0 %	0 %	0 %	3 %	0 %	3 %	3 %	19 %	0 %
Summe „nicht Zustimmung“	0 %	3 %	3 %	9 %	9 %	9 %	34 %	60 %	19 %

Mit dem ersten Abschnitt möchten wir eine Interpretation ermöglichen, die sich auf organisatorische Prozesse bezieht. Wir stellen also die Frage, inwieweit sind Bedingungen geschaffen, die es einer Lehrkraft ermöglichen, mutig mit neuen Ideen voranzuschreiten und Wertschätzung für die Arbeit zu bekommen (1.4 / 1.5 / 1.6). Weiterhin können Aussagen getroffen werden, wie weit der Prozess des kollegialen Austausches, der Kooperation und der Transparenz gediegen ist (1.3 / 1.7 / 1.8 / 1.9). Hier wäre Handlungsbedarf in den Punkten geboten, wenn die Mehrheit der TN mit „stimme eher nicht zu“ und „stimme nicht zu“ antwortet.

Ergebnis: Fast alle KuK nehmen ein angenehmes Arbeitsklima wahr (1.6), welches sich positiv auf den Innovationsprozess auswirkt (1.4/1.5) und auch mehrheitlich genutzt (1.1/1.2) wird. Ein kollegialer Austausch wird nicht umfänglich angewandt (1.8). Die Informationen zur Digitalisierungsstrategie finden formell statt (1.3/1.9).

Empfehlung: Fachübergreifende Kooperationsmöglichkeiten schaffen.

Ihre Anmerkungen



Abschnitt 2: Fortbildung (Teil 1)

Ich stufe mein Wissen zu diesem Aspekt ein als:	2.1 Chancen und Risiken des Verhaltens in der digitalen Welt reflektieren und vermitteln (z. B. Onlinekäufe, Medienethik, Cybermobbing, Computersucht)	2.2 von Schülerinnen und Schülern genutzte Medienwelten wahrnehmen und reflektieren (z. B. Social Media, OnDemand Service, Onlinespiele, Medienstudien)	2.3 digitale Lernmaterialien (z. B. Lernsoftware, Videos, Lern-Apps) und Lernplattformen in Lehr- und Lernprozessen gezielt didaktisch-methodisch nutzen	2.4 digitale Medien zur Unterstützung der Erfassung von Kompetenzen und Lernständen einsetzen (z. B. Diagnostik, Onlinetests)	2.5 Urheberrecht und Lizenzbedingungen bei der Arbeit mit digitalen Medien im Unterricht berücksichtigen.	2.6. Datenschutz und Datensicherheit bei der Arbeit mit digitalen Medien und deren Anwendung in der Schule berücksichtigen (z.B. Notenverwaltung, Klassenlisten, Apps)	2.7 Unterrichtsmaterialien mit bedarfs-spezifischen digitalen Anwendungen erstellen und gestalten	2.8 Digitale Produkte von Schülerinnen und Schülern nach medien-gestalterische n Kriterien bewerten	2.9 Umgang mit digitalen Endgeräten und deren Anbindungen (z.B. Computer, Laptops, Tablets, Beamer)	2.10 Lösungen finden oder Lösungsstrategien entwickeln bei technischen Schwierigkeiten mit Soft- oder Hardware
Starter*in	31 %	44 %	22 %	59 %	50 %	6 %	31 %	59 %	9 %	59 %
Fortgeschrittene*r	50 %	47 %	59 %	34 %	41 %	81 %	47 %	38 %	66 %	28 %
Multiplikator*in	19 %	9 %	19 %	6 %	9 %	13 %	22 %	3 %	25 %	13 %
Summe „Fortg.“+„Multi.“	69 %	56 %	78 %	40 %	50 %	94 %	69 %	41 %	91 %	41 %
KMK	4.1.	6.1.3.	5.4.	1.2.	3.3.	4.2.	5.4.	6.1.	5.2.	5.3.
MKR	5.3.	5.3.+5.4.	1.2.	1.2.	4.3.+4.4.	1.4.	4.1.	4.2.	1.1.	6.2.

Mit dem zweiten Abschnitt möchten wir eine Interpretation ermöglichen, die sich auf die Kompetenzen der LK bezieht. Wir stellen also die Frage, inwieweit die KuK ihre eigenen Kompetenzen einschätzen. Eine Zuordnung zu dem KMK - Kompetenzraster ist mit angegeben. Mit dem Abschnitt wird deutlich, inwieweit ein Fortbildungskonzept mit den KuK der Schule als Multiplikatoren möglich ist.

Ergebnis: Eine Qualifikation der Lehrkräfte mit dem Status „Starter*in“ zu den Themen 2.3, 2.5 und 2.9 ist durch interne Multiplikatoren möglich.

Empfehlung: Knowhow - Aufbau und externe Fortbildungen sollten im Vordergrund stehen. Formate für interne Fortbildungen (Tandems von „Fortgeschrittenen“ mit „Starter*innen“) ermöglichen einen Mix aus externen und internen Fortbildungen. Es muss überprüft werden, ob die „gelb“ markierten Bereiche durch hauseigene Angebote abgedeckt werden können.

Ziel kann sein, dass in einem bestimmten Zeitraum alle KuK durch Fortbildung und Thematisierung im Unterricht den Status „Fortgeschrittene*r“ erreichen.

Ihre Anmerkungen



Abschnitt 3-1: Lernen Über Medien

In diesem Fach / in diesen Fächern habe ich den Aspekt im Unterricht thematisiert:	3.1 Umgang mit persönlichen Daten im Internet (z. B. Social Media, Onlineshops, Chats)	3.2 Grundlagen des Urheberrechts (z.B. Downloads, Vervielfältigung, Quellenangaben)	3.3 Chancen und Gefahren im Umgang mit digitalen Medien, insbesondere im Internet (z.B. Onlinekäufe, politische Teilhabe, Cybermobbing, Internetkriminalität, Computersucht)	3.4 Einfluss der digitalen Berichterstattung auf die Meinungsbildung und die gesellschaftliche Entwicklung (z.B. einseitige Berichterstattung, kommerzielle Interessen, neue Kommunikations- und Berufsformen)	3.5 Medienerlebnisse und Medienverhalten der Schülerinnen und Schüler	3.6 Respektvoller Umgang im Internet (z.B. Kommunikationsregeln, Netiquette)
De / Literatur	16 %	19 %	19 %	13 %	22 %	16 %
Ge, Ek, Wi-Po / SoWi, Pädagogik	25 %	28 %	22 %	28 %	22 %	22 %
Ma	0 %	3 %	0 %	6 %	3 %	0 %
Bio, Ch, Ph	9 %	9 %	6 %	6 %	6 %	9 %
Fremdspr.	22 %	13 %	13 %	16 %	19 %	19 %
Kunst, Musik	6 %	6 %	3 %	0 %	6 %	3 %
Religionslehre / Philosophie	16 %	16 %	16 %	13 %	9 %	13 %
Spo	3 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
kein Fach	28 %	28 %	34 %	25 %	31 %	34 %
KMK	4.1.	3.3.	6.2.	6.1.	4	2.4.
MKR	1.4.	4.4.	3.4.	5.2.+5.3.	5.3.+5.4.	3.2.

Abschnitt 3-2: Lernen Über Medien

In diesem Fach / in diesen Fächern habe ich den Aspekt im Unterricht thematisiert:	3.7 Funktionsweisen und adressatengerechter Einsatz digitaler Kommunikationsmittel (z. B. E-Mail, Messenger, Blogs, soziale Medien)	3.8 Präsentationstechniken und adressaten- und anlassbezogener Einsatz digitaler Medien	3.9 Erstellung digitaler Medienprodukte (z.B. Erklärvideo, Webseite, Wiki, Fotogeschichten)	3.10 Digitale Informationssuche (z.B. Suchstrategien bei der Internetrecherche)	3.11 Digitale Informationsbewertung (z.B. Relevanz, Glaubwürdigkeit) und zielgerichtete Aufbereitung	3.12 Grundlegende Bedienung von digitalen Geräten und Betriebssystemen (z.B. Computer, Laptop, Tablet, Beamer)	3.13 Kompetenter Einsatz von Software und digitalen Programmen (z. B. Textverarbeitung, Präsentationsprogramm, Ordnersystematik)
De / Literatur	16 %	16 %	9 %	25 %	22 %	16 %	16 %
Ge, Ek, Wi-Po / SoWi, Pädagogik	16 %	31 %	22 %	31 %	19 %	19 %	22 %
Ma	9 %	9 %	13 %	9 %	3 %	13 %	13 %
Bio, Ch, Ph	9 %	19 %	3 %	9 %	13 %	9 %	13 %
Fremdspr.	16 %	19 %	25 %	25 %	16 %	19 %	19 %
Kunst, Musik	0 %	6 %	3 %	3 %	9 %	9 %	0 %
Religionslehre / Philosophie	6 %	13 %	0 %	9 %	9 %	13 %	3 %
Spo	3 %	6 %	9 %	6 %	3 %	6 %	3 %
kein Fach	38 %	19 %	44 %	19 %	28 %	41 %	38 %
KMK	2.1.	3.1.	3.2.	1.1.	6.1.	5.2.	5.2.
MKR	3.1.	4.1.	4.1.	2.1.	2.3.	1.1.	1.2.

Abschnitt 4-1: Lernen mit Medien

In diesem Fach / in diesen Fächern setze ich digitale Medien ein, um...	4.1 ...digitale Arbeitsmaterialien oder Selbstlernprogramme zum individualisierten Lernen bereitzustellen.	4.2 ... Schülerinnen und Schüler ihren individuellen Lernfortschritt reflektieren zu lassen (z.B. digitales Lerntagebuch).	4.3 ...Schülerinnen und Schüler zum strukturierten, selbstorganisierten Arbeiten anzuleiten (z.B. Mindmaps, Ordnersysteme, Zeitmanagement).	4.4 ...Schülerinnen und Schülern selbstorganisiert lernen und arbeiten zu lassen (z.B. Projektarbeit).	4.5 ...Schülerinnen und Schüler untereinander zu Lerninhalte kommunizieren zu lassen (z.B. Videokonferenz, Chats, E-Mail)
De / Literatur	22 %	9 %	19 %	16 %	22 %
Ge, Ek, Wi-Po / SoWi, Pädagogik	28 %	3 %	28 %	31 %	31 %
Ma	19 %	0 %	13 %	16 %	16 %
Bio, Ch, Ph	19 %	0 %	13 %	13 %	13 %
Fremdspr.	22 %	9 %	22 %	28 %	28 %
Kunst, Musik	6 %	0 %	0 %	9 %	3 %
Religionslehre / Philosophie	13 %	3 %	19 %	19 %	22 %
Spo	6 %	6 %	9 %	6 %	13 %
kein Fach	13 %	75 %	28 %	16 %	16 %
KMK	5.4.	5.3.	5.4.	5.2.	2.1.
MKR	1.3.+4.1.	4.2.+1.2.	4.2.	1.2.+1.3.	3.1.

Abschnitt 4-2: Lernen mit Medien

In diesem Fach / in diesen Fächern setze ich digitale Medien ein, um...	4.6 ...die Schülerinnen und Schüler über digitale Medien miteinander kooperieren zu lassen (z.B. Chats, Videokonferenzen, Cloud-Dienste).	4.7 ...die Schülerinnen und Schülern mit digitalen Medien an selbstgewählten Inhalten arbeiten zu lassen.	4.8 ...sie zur Gestaltung komplexer Unterrichtsinhalte einzusetzen (z.B. Simulationen, Virtual Reality, digitale Planspiele).	4.9 ...Kompetenzen und Lernstände zu erfassen.	4.10 ...die Selbstüberprüfung des Lernfortschritts durch die Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen.
De / Literatur	19 %	13 %	0 %	13 %	6 %
Ge, Ek, Wi-Po / SoWi, Pädagogik	31 %	28 %	6 %	13 %	6 %
Ma	13 %	9 %	0 %	13 %	6 %
Bio, Ch, Ph	13 %	13 %	0 %	16 %	16 %
Fremdspr.	25 %	25 %	0 %	13 %	9 %
Kunst, Musik	6 %	6 %	0 %	3 %	0 %
Religionslehre / Philosophie	13 %	22 %	0 %	6 %	9 %
Spo	6 %	6 %	0 %	6 %	3 %
kein Fach	25 %	28 %	94 %	47 %	59 %
KMK	2.3.	5.4.	5.4.	5.3.	5.3.
MKR	3.1.	4.1.	6.1.	1.2.	1.2.

Abschnitt 3+4: Lernen über / mit Medien

Die Abschnitte „Lernen über Medien“ und „Lernen mit Medien“ zeigen eine Verteilung der Themen in den einzelnen Fachbereichen auf. Im Rahmen der Abfrage wurden die berufstheoretischen und berufspraktischen Fächer nicht explizit abgefragt. Daher empfehlen wir eine Prüfung, ob diese Themen in den anderen Ausbildungsbereichen implementiert werden können.

Ergebnis: Die Themen des Abschnittes 3 sind in den meisten Fächern verankert. Themen des Abschnitts 4, die eine Reflexion des Lernfortschrittes oder der Lernstandserfassung abfragen (4.2, 4.8+4.10), sind mehrheitlich in keinem Fach verankert.

Empfehlung: eine Prüfung der Umsetzungsmöglichkeiten für webbasierte Aufgaben; fachbereichsübergreifende Koordination der Medienkompetenzentwicklung prüfen.

Ziel ist der Aufbau einer Kompetenzmatrix mit einer gleichmäßigen Verteilung der Kompetenzbereiche in den Fächern und Jahrgängen.

Ihre Anmerkungen



Abschnitt 5: Technische Entwicklung

An meiner Schule...	5.1 ...weiß ich, wo ich Hilfe bei medienpädagogischen Fragen erhalte.	5.2 ...erhalte ich schnell und einfach Hilfe, wenn ich technische Probleme beim Einsatz digitaler Medien im Unterricht habe.	5.3 ...kann die verfügbare Hard- und Software ohne bedeutenden Verlust von Lernzeit im Unterricht eingesetzt werden.	5.4 ...passt die technische Ausstattung zu meinen medienpädagogischen Ansprüchen.	5.5 ...erleichtern digitale Medien meine Vor- und Nachbereitung des Unterrichts.	5.6 ...erleichtert der Einsatz von digitalen Medien meine Arbeit im Unterricht.	5.7 ...erzeugt der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht einen Nutzen für das Lernen der Schülerinnen und Schüler.
stimme voll und ganz zu	75 %	63 %	44 %	69 %	56 %	72 %	31 %
stimme eher zu	22 %	25 %	41 %	25 %	31 %	13 %	59 %
stimme eher nicht zu	3 %	9 %	16 %	6 %	9 %	13 %	6 %
stimme nicht zu	0 %	3 %	0 %	0 %	3 %	3 %	3 %
Summe „sehr unsicher“ + „unsicher“	3 %	12 %	16 %	6 %	12 %	16 %	9 %

Der Abschnitt „Technische Entwicklung“ beleuchtet den IT-Support (5.1.+5.2.), die Zufriedenheit mit der technischen Ausstattung (5.3.+5.4.) und wie Digitalisierung in der Schule wahrgenommen wird (5.5.+5.6.).

Ergebnis: Der IT-Support wird im hohen Maße wahrgenommen und als hilfreich empfunden (1.1/1.2). Der Nutzen digitaler Werkzeuge im Unterricht wird anerkannt (5.6+5.7) und spiegelt sich umfassend im Unterrichtsalltag wider (5.3+5.4).

Ihre Anmerkungen



Abschnitt 6-1: Fortbildung (Teil 2)

Ich schätze mich in Bezug auf Nutzung der folgenden Software ein als:	6.1 Textverarbeitung	6.2 Tabellenkalkulation	6.3 Präsentation	6.4 Bildbearbeitung	6.5 Audio - Aufnahme und Audibearbeitung	6.6 Video - Aufnahme und Videobearbeitung
sehr unsicher	0 %	16 %	0 %	6 %	19 %	19 %
unsicher	3 %	44 %	6 %	38 %	41 %	50 %
sicher	31 %	28 %	28 %	34 %	34 %	28 %
sehr sicher	66 %	13 %	66 %	22 %	6 %	3 %
Summe „sehr unsicher“ + „unsicher“	3 %	60 %	6 %	44 %	60 %	69 %

Bei der Nutzung von Geräten schätze ich mich ein als:	6.7 Beamer	6.8 Dokumentenkamera	6.9 interaktive Tafel (interactive Whiteboard)	6.10 Peripheriegeräte (z.B. Drucker, Scanner o.ä.)	6.11 Tablet
sehr unsicher	0 %	13 %	16 %	0 %	0 %
unsicher	0 %	28 %	9 %	3 %	9 %
sicher	44 %	9 %	0 %	47 %	41 %
sehr sicher	56 %	9 %	0 %	47 %	50 %
keine Geräte vorhanden	0 %	41 %	75 %	3 %	0 %
Summe „sehr unsicher“ + „unsicher“	0 %	41 %	25 %	3 %	9 %

Der Abschnitt „6-1“ beleuchtet die Sicherheit um Umgang mit Soft- und Hardware

Ergebnis: Soft- und Hardware, die aus dem Alltagsleben bekannt sind und genutzt werden, werden im Unterricht sicher eingesetzt.

Empfehlung: Prüfung der Soft- und Hardware auf Unterrichtsrelevanz und dementsprechend Planung von Fortbildungen.

Abschnitt 6-2: Fortbildung (Teil 2)

Wenn ich das Internet nutze, bin ich beim...	6.12 ...Nutzen von Online-Anwendungen (Banking, Booking,...)	6.13 ... Recherchieren mit Browsern	6.14 ...Anlegen und Nutzen von E-Mail - Accounts	6.15 ...Download und Entpacken von Dateien	6.16 ...Erstellen und Pflegen einer Homepage/ eines Blogs
sehr unsicher	3 %	0 %	0 %	0 %	44 %
unsicher	6 %	3 %	13 %	13 %	34 %
sicher	28 %	22 %	22 %	31 %	13 %
sehr sicher	63 %	75 %	66 %	56 %	9 %
Summe „sehr unsicher“ + „unsicher“	9 %	3 %	13 %	13 %	78 %
KMK	4.1.	1.1.	2.1.	1.3.	3.1.
MKR	1.3.	2.	3.1.	1.3.	4.1.

Wenn ich die Möglichkeiten des interaktiven Web2.0 nutze, dann bin ich beim...	6.17 ...Produzieren und Veröffentlichen in Video-, Audio- und Fotoportalen	6.18 ... Kommunizieren in Social Networks, Chats oder Messengerdiensten	6.19 ... Kommunizieren in Audio-/Videokonferenzen	6.20 ... Freigeben und Teilen von Inhalten, Terminen, etc. (Clouds, Blogs, SocialNetwork,...)	6.21 ... Kooperieren und Lehren über Lernplattformen	6.22 ...Kollaborieren über Moodle, e-twinning, Wiki, etherpad, o.ä.
sehr unsicher	34 %	19 %	0 %	3 %	0 %	6 %
unsicher	41 %	16 %	9 %	47 %	28 %	31 %
sicher	19 %	34 %	50 %	28 %	28 %	38 %
sehr sicher	6 %	31 %	41 %	22 %	44 %	25 %
Summe „sehr unsicher“ + „unsicher“	75 %	35 %	9 %	50 %	28 %	37 %
KMK	3.2.	2.1.	2.4.	2.2.	2.1.	2.
MKR	4.1.	3.1.	3.1.	3.1.	3.1.	1.2.+3.1.

Abschnitt 6-3: Fortbildung (Teil 2)

In diesem Bereich fühle ich mich:	6.23 ...bei der Nutzung des Potentials von Medien zur Inklusion und zum Ausgleich von Heterogenität	6.24 Medien und Gesellschaft - Macht der Medien	6.25 Medienrecht im Internet (Urheber- und Lizenzrecht, Persönlichkeitsrecht, verbotene Inhalte, Hasskommentare)	6.26 Kinder- und Jugendmedienschutz (z.B. Cybermobbing, Grooming, Fake News)	6.27 Datenschutz als Bildungsaufgabe	6.28 Datenschutz in der Schulverwaltung	6.29 Online-Mediatheken im Fachunterricht	6.30 Mediensucht und -prävention	6.31 Filmbildung/ Filmkritik
sehr unsicher	16 %	0 %	3 %	3 %	0 %	0 %	0 %	3 %	3 %
unsicher	59 %	34 %	41 %	44 %	50 %	25 %	50 %	53 %	56 %
sicher	25 %	59 %	56 %	47 %	47 %	53 %	38 %	34 %	38 %
sehr sicher	0 %	6 %	0 %	6 %	3 %	22 %	13 %	9 %	3 %
Summe „sehr unsicher“ + „unsicher“	75 %	34 %	44 %	47 %	50 %	25 %	50 %	56 %	59 %
KMK	5.2.+5.4.	6.1.	3.3.	6.2.	4.2.	4.1.	1.3.	4.3.	6.2.
MKR	1.2.	5.1.	4.4.	2.4.+3.4.	1.4.	1.4.	1.3.+2.2.	5.4.	5.1.

Die Abschnitte „6-2“ bis „6-3“ beleuchten die Kompetenzen der Lehrkräfte. Sie orientieren sich an den Abschnitten 3+4 (Lernen mit und über Medien).

Ergebnis: Im Umgang mit digitalen Medien, die sich im Alltag widerspiegeln, erfolgt eine Einstufung in „sicher“ (6.12-6.15). (Pandemiebedingte?) Fertigkeiten sind im eigenen Kompetenzraster mit „sicher“ eingestuft (6.19+6.21). Dagegen sind weitere Kompetenzbereiche, die mit dem Web2.0 verbunden werden, mehrheitlich mit „Unsicherheit“ belegt (6.23, 6.27, 6.29- 6.31).

Empfehlung: Fokus bei der Planung von Fortbildungen auf diese Themen. Unterstützung von unsicheren KuK durch interne Begleitung („Tandems“, „kollegiale Sprechstunden“). Vergleich der Ergebnisse mit Abschnitt 2, um passgenaue Fortbildungen zu realisieren.

Ihre Anmerkungen



Verzeichnis der Links

DigComp 2.1.	https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use
DigCompEdu	https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_de-2018-09-21pdf.pdf
Kompetenzen i der digitalen Welt: Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8.12.2016	https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html

Zuordnung Fragen - Kompetenzbereiche

Abschnitt 2	KMK	MKR	Zuordnung
2.1 Chancen und Risiken des Verhaltens in der digitalen Welt reflektieren und vermitteln (z. B. Onlinekäufe, Medienethik, Cybermobbing, Computersucht)	4.1.	5.3.	3.1./3.3.
2.2 von Schülerinnen und Schülern genutzte Medienwelten wahrnehmen und reflektieren (z. B. Social Media, On Demand Service, Onlinespiele, Medienstudien)	6.1.3.	5.3.+5.4.	3.5./3.6.
2.3 digitale Lernmaterialien (z. B. Lernsoftware, Videos, Lern-Apps) und Lernplattformen in Lehr- und Lernprozessen gezielt didaktisch-methodisch nutzen	5.4.	1.2.	3.9./3.13./4.1./4.8.
2.4 digitale Medien zur Unterstützung der Erfassung von Kompetenzen und Lernständen einsetzen (z. B. Diagnostik, Onlinetests)	1.2.	1.2.	4.2./4.9./4.10.
2.5 Urheberrecht und Lizenzbedingungen bei der Arbeit mit digitalen Medien im Unterricht berücksichtigen.	3.3.	4.3.+4.4.	3.2./
2.6. Datenschutz und Datensicherheit bei der Arbeit mit digitalen Medien und deren Anwendung in der Schule berücksichtigen (z.B. Notenverwaltung, Klassenlisten, Apps)	4.2.	1.4.	4.9.
2.7 Unterrichtsmaterialien mit bedarfsspezifischen digitalen Anwendungen erstellen und gestalten	5.4.	4.1.	3.9./3.12./3.13./4.1.
2.8 Digitale Produkte von Schülerinnen und Schülern nach mediengestalterischen Kriterien bewerten	6.1.	4.2.	4.7./4.10.
2.9 Umgang mit digitalen Endgeräten und deren Anbindungen (z.B. Computer, Laptops, Tablets, Beamer)	5.2.	1.1.	3.12./3.13./4.4./4.6./4.7.
2.10. Lösungen finden oder Lösungsstrategien entwickeln bei technischen Schwierigkeiten mit Software oder Hardware	5.3.	6.2.	4.7./4.8.

Abschnitt 3	KMK	MKR
3.1 Umgang mit persönlichen Daten im Internet (z. B. Social Media, Onlineshops, Chats)	4.1.	1.4.
3.2 Grundlagen des Urheberrechts (z.B. Downloads, Vervielfältigung, Quellenangaben)	3.3.	4.4.
3.3 Chancen und Gefahren im Umgang mit digitalen Medien, insbesondere im Internet (z.B. Onlinekäufe, politische Teilhabe, Cybermobbing, Internetkriminalität, Computersucht)	6.2.	3.4.
3.4 Einfluss der digitalen Berichterstattung auf die Meinungsbildung und die gesellschaftliche Entwicklung (z.B. einseitige Berichterstattung, kommerzielle Interessen, neue Kommunikations- und Berufsformen)	6.1.	5.2.+5.3.
3.5 Medienerlebnisse und Medienverhalten der Schülerinnen und Schüler	4	5.3.+5.4.
3.6 Respektvoller Umgang im Internet (z.B. Kommunikationsregeln, Netiquette)	2.4.	3.2.
3.7 Funktionsweisen und adressatengerechter Einsatz digitaler Kommunikationsmittel (z. B. E-Mail, Messenger, Blogs, soziale Medien)	2.1.	3.1.
3.8 Präsentationstechniken und adressaten- und anlassbezogener Einsatz digitaler Medien	3.1.	4.1.
3.9 Erstellung digitaler Medienprodukte (z.B. Erklärvideo, Webseite, Wiki, Fotogeschichten)	3.2.	4.1.
3.10 Digitale Informationssuche (z.B. Suchstrategien bei der Internetrecherche)	1.1.	2.1.
3.11 Digitale Informationsbewertung (z.B. Relevanz, Glaubwürdigkeit) und zielgerichtete Aufbereitung	6.1.	2.3.
3.12 Grundlegende Bedienung von digitalen Geräten und Betriebssystemen (z.B. Computer, Laptop, Tablet, Beamer)	5.2.	1.1.
3.13 Kompetenter Einsatz von Software und digitalen Programmen (z. B. Textverarbeitung, Präsentationsprogramm, Ordnersystematik)	5.2.	1.2.

Abschnitt 4	KMK	MKR
4.1 ...digitale Arbeitsmaterialien oder Selbstlernprogramme zum individualisierten Lernen bereitzustellen.	5.4.	1.3.+4.1.
4.2 ... Schülerinnen und Schüler ihren individuellen Lernfortschritt reflektieren zu lassen (z.B. digitales Lerntagebuch).	5.3.	4.2.+1.2.
4.3 ...Schülerinnen und Schüler zum strukturierten, selbstorganisierten Arbeiten anzuleiten (z.B. Mindmaps, Ordnersysteme, Zeitmanagement).	5.4.	4.2.
4.4 ...Schülerinnen und Schülern selbstorganisiert lernen und arbeiten zu lassen (z.B. Projektarbeit).	5.2.	1.2.+1.3.
4.5 ...Schülerinnen und Schüler untereinander zu Lerninhalte kommunizieren zu lassen (z.B. Videokonferenz, Chats, E-Mail)	2.1.	3.1.
4.6 ...die Schülerinnen und Schüler über digitale Medien miteinander kooperieren zu lassen (z.B. Chats, Videokonferenzen, Cloud-Dienste).	2.3.	3.1.
4.7 ...die Schülerinnen und Schülern mit digitalen Medien an selbstgewählten Inhalten arbeiten zu lassen.	5.4.	4.1.
4.8 ...sie zur Gestaltung komplexer Unterrichtsinhalte einzusetzen (z.B. Simulationen, Virtual Reality, digitale Planspiele).	5.4.	6.1.
4.9 ...Kompetenzen und Lernstände zu erfassen.	5.3.	1.2.
4.10 ...die Selbstüberprüfung des Lernfortschritts durch die Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen.	5.3.	1.2.

Abschnitt 6	KMK	MKR	Zuordnung
6.12 ...Nutzen von Online-Anwendungen (Banking, Booking,...)	4.1.	1.3.	3.1./3.3.
6.13 ...Recherchieren mit Browsern	1.1.	2.	3.4./3.5.
6.14 ...Anlegen und Nutzen von email - Accounts	2.1.	3.1.	3.6./3.7./4.5.
6.15 ...Download und Entpacken von Dateien	1.3.	1.3.	3.13./4.4./4.6.
6.16 ...Erstellen und Pflegen einer Homepage/ eines Blogs	3.1.	4.1.	4.6./4.8.
6.17 ...Produzieren und Veröffentlichen in Video-, Audio- und Fotoportalen	3.2.	4.1.	3.8./3.9.
6.18 ...Kommunizieren in Social Networks, Chats oder Messengerdiensten	2.1.	3.1.	3.6./3.7./4.5./4.6.
6.19 ...Kommunizieren in Audio-/ Videokonferenzen	2.4.	3.1.	3.6./4.6.
6.20 ...Freigeben und Teilen von Inhalten, Terminen, etc. (Clouds, Blogs, SocialNetwork,...)	2.2.	3.1.	3.8./3.9./4.6.
6.21 ...Kooperieren und Lehren über Lernplattformen	2.1.	3.1.	4.6.
6.22 ...Kollaborieren über Moodle, e-twinning, Wiki, etherpad, o.ä.	2.	1.2.+3.1.	4.1./4.2./4.3.
6.23 ...bei der Nutzung des Potentials von Medien zur Inklusion und zum Ausgleich von Heterogenität	5.2.+5.4.	1.2.	4.1./4.2./4.10.
6.24 Medien und Gesellschaft – Macht der Medien	6.1.	5.1.	3.4./3.11./
6.25 Medienrecht im Internet (Urheber- und Lizenzrecht, Persönlichkeitsrecht, verbotene Inhalte, Hasskommentare)	3.3.	4.4.	3.2./3.4./3.11.
6.26 Kinder- und Jugendmedienschutz (z.B. Cybermobbing, Grooming, Fake News)	6.2.	2.4.+3.4.	3.3./3.5.
6.27 Datenschutz als Bildungsaufgabe	4.2.	1.4.	3.1.
6.28 Datenschutz in der Schulverwaltung	4.1.	1.4.	3.1.
6.29 Online-Mediatheken im Fachunterricht	1.3.	1.3.+2.2.	3.10./3.13./4.1./4.3.
6.30 Mediensucht und -prävention	4.3.	5.4.	3.3./3.5.
6.31 Filmbildung/Filmkritik	6.2.	5.1.	3.9./3.11./4.7.

Abschnitt 1

Bedingte Markierung

Regel hinzufügen Fertig

Regel 1

kleiner oder gleich

0,2

Grüne Füllung

Regel 2

zwischen

0,21 und 0,49

Gelbe Füllung

Regel 3

größer oder gleich

0,5

Rote Füllung

Abschnitt 2

Bedingte Markierung

Regel hinzufügen Fertig

Regel 1

größer als

G2

Grüne Füllung

Regel 2

kleiner als

G2

Rote Füllung

Abschnitt 3 und 4

Bedingte Markierung

Regel hinzufügen Fertig

Regel 1

zwischen

0 und 0,3

Grüne Füllung

Regel 2

zwischen

0,31 und 0,49

Gelbe Füllung

Regel 3

zwischen

0,5 und 0,99

Rote Füllung

Abschnitt 5 und 6

Bedingte Markierung

Regel hinzufügen Fertig

Regel 1

zwischen

0 und 0,3

Grüne Füllung

Regel 2

zwischen

0,31 und 0,49

Gelbe Füllung

Regel 3

zwischen

0,5 und 0,99

Rote Füllung

Die farblichen Markierungen sind nicht wissenschaftlich begründet. Sie sollen der besseren Einschätzung und Orientierung dienen.

Abschnitt 1:

Grün: Bis 20% der Aussagen entfallen auf „stimme eher nicht zu / stimme nicht zu“.

Gelb: Zwischen 21% und 49% der Aussagen entfallen auf „stimme eher nicht zu / stimme nicht zu“.

Rot: Mehr als die Hälfte der Aussagen entfallen auf „stimme eher nicht zu / stimme nicht zu“.

Abschnitt 2:

Wenn die Summe der „Fortgeschrittenen“ und „Multiplikator*innen“ größer als die „Starter*innen“-Gruppe ist, wird ein „grün“ angezeigt.

Bitte überprüfen, ob die Anzahl der „Multiplikator*innen“ groß genug für hausinterne Schulungen ist.

Abschnitt 3 und 4

Grün: Bis 20% der Aussagen entfallen auf „kein Fach“.

Gelb: Zwischen 21% und 49% der Aussagen entfallen auf „kein Fach“.

Rot: Mehr als die Hälfte der Aussagen entfallen auf „kein Fach“.

Bitte überprüfen, ob eine Implementierung des MKR in den Fachbereichen möglich ist.

Abschnitt 5 und 6

Grün: Bis 20% der Aussagen entfallen auf „unsicher / sehr unsicher“.

Gelb: Zwischen 21% und 49% der Aussagen entfallen auf „unsicher / sehr unsicher“.

Rot: Mehr als die Hälfte der Aussagen entfallen auf „unsicher / sehr unsicher“.

Bitte überprüfen, ob durch den Kenntnisstand der LK die Implementierung des MKR gelingen kann.