Bundesministerium
Bildung

digi.kompP

Digitale Kompetenzen und informatische Bildung für Pädagoginnen und Pädagogen

digi.kompP

Digitale Kompetenzen und informatische Bildung für Pädagoginnen und Pädagogen

Wien, 2026

Impressum

Medieninhaber, Verleger und Herausgeber:
Bundesministerium für Bildung, Minoritenplatz 5, 1010 Wien

Autorinnen und Autoren: Gerhard Brandhofer, Walter Fikisz, Elke Höfler, Marlene Miglbauer, Petra Weixelbraun
Fotonachweis: Colourbox.de/#821
Layout: BKA Corporate Identity & Kommunikationsdesign
Wien, 2026. Stand: 9. März 2026

Zitationsvorschlag: Brandhofer, G., Fikisz, W., Höfler, E., Miglbauer, M., & Weixelbraun, P. (2026). Digi.kompP. Digitale Kompetenzen und informatische Bildung für Pädagoginnen und Pädagogen (Bundesministerium für Bildung, Hrsg.). Wien

Lizenzhinweis und Haftung:
Sofern nicht anders angegeben, ist die Weiterverwendung dieses Dokuments unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0) gestattet. Das bedeutet, dass die Weiterverwendung erlaubt ist, sofern die Quelle ordnungsgemäß angegeben und etwaige Änderungen gekennzeichnet werden.

Grafik und Illustrationen stehen unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND) Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0).
CC BY-NC-ND confici
Im Zuge der barrierefreien Gestaltung der Broschüre wurde das Farbschema der Grafik angepasst.

Inhalt

Kurzzusammenfassung ... **5**

Das Kompetenzmodell digi.kompP ... **6**

Theoretische Fundierung: digi.kompP und TPACK ... 6

Die digi.kompP Kategorien ... 7

Die digi.kompP Entwicklungsstufen ... 8

Anschlussfähigkeit und Vollständigkeit ... 9

digi.kompP und DigCompEdu ... 9

2016: Vorbereitung auf Kommendes ... 9

2019: Der Unterrichtsgegenstand Digitale Grundbildung ... 9

2026: Künstliche Intelligenz und Elementarpädagogik ... 9

digi.kompP Kompetenzbeschreibungen ... **11**

Kategorie A (= digi.komp12) Digitale Kompetenzen und informatische Bildung ... 12

Kategorie B – Digital Leben ... 16

Kategorie C – Digital Materialien erstellen ... 18

Kategorie D – Digital Lehren und Lernen ermöglichen ... 20

Kategorie E – Digital Lehren und Lernen im Fachbereich ... 22

Kategorie F – Digital Bilden ... 24

Kategorie G – Digital Verwalten und Bildungsgemeinschaft gestalten ... 26

Kategorie H – Digital Weiterlernen ... 28

Kurzzusammenfassung

Das Kompetenzmodell digi.kompP beschreibt systematisch die digitalen Kompetenzen von Pädagoginnen und Pädagogen und unterstützt deren Entwicklung. Es basiert auf dem international anerkannten TPACK-Modell. Ziel ist es, Pädagoginnen und Pädagogen aller Bildungsbereiche zu befähigen, digitale Medien reflektiert, didaktisch sinnvoll und verantwortungsvoll einzusetzen.

Das Kompetenzmodell digi.kompP

digi.kompP (Digitale Kompetenzen für Pädagoginnen und Pädagogen) ist ein Kompetenzmodell, das digitale Kompetenzen für Lehrpersonen systematisch beschreibt. Es wurde vom Bundesministerium für Bildung 2016 in Auftrag gegeben und 2019 überarbeitet, um Lehrerinnen und Lehrer bei der Integration digitaler Medien in den Unterricht zu unterstützen. Mit dem Kompetenzmodell wird das Ziel verfolgt, die digitalen Handlungskompetenzen von Pädagoginnen und Pädagogen systematisch zu erfassen und zu fördern. Es unterstützt Lehrende dabei, digitale Technologien didaktisch sinnvoll in den Unterricht zu integrieren und dadurch zukunftsorientierte Lernprozesse zu gestalten. Zudem dient das Modell als Orientierungshilfe für die Aus-, Fort- und Weiterbildung von Pädagoginnen und Pädagogen und trägt zur Qualitätsentwicklung im Bildungswesen bei. Darüber hinaus unterstützt digi.kompP Schulen und elementarpädagogische Einrichtungen in ihrer digitalen Entwicklung und hilft, den professionellen Umgang mit digitalen Medien nachhaltig zu verankern.

Theoretische Fundierung: digi.kompP und TPACK

Bei der Überarbeitung von digi.kompP wurde darauf geachtet, die Ableitung aus dem theoretischen Rahmenmodell TPACK deutlicher als in der Vorgängerversion hervorzuheben. Die einzelnen Kategorien aus digi.kompP wurden so ausformuliert, dass sie jeweils einem Segment aus TPACK zuordenbar sind. So liefert Kategorie A die technischen Grundlagen für Lehrende (TPACK: TK), wobei Technik in diesem Zusammenhang sehr umfassend verstanden wird. Mit dem Katalog digi.komp12 wird die Ausgangsbasis für Pädagoginnen und Pädagogen gelegt. Kategorie B, *Digital Leben* bezieht sich auf die Rahmenbedingungen der pädagogischen Profession (TPACK: X). Für das Gestalten von Materialien (Kategorie C) wird technisches und Inhaltswissen benötigt (TPACK: TCK). Kategorie D, *Lehren und Lernen ermöglichen* zielt auf die Pädagogik (TPACK: PK), mit dem Fachbereich, in Kategorie E kommt Inhaltswissen hinzu (TPACK: PCK). Kategorie F beschäftigt sich mit den Inhalten des Faches Digitale Grundbildung sowie der Integration digitaler Medieninhalte in sämtlichen Unterrichtsgegenständen. (TPACK: CK). In der Kategorie G wird für die Verwaltung technisches Wissen, für die Gestaltung der Schulgemeinschaft auch pädagogisches Wissen erwartet (TPACK: TPK). *Digital Weiterlernen* (Kategorie H) betrifft schließlich Inhalt, Technik und Pädagogik gleichermaßen (TPACK: TPCK).

Die digi.kompP Kategorien

Kategorie A beschreibt digitale Kompetenzen auf Hochschulreife-Niveau, einschließlich Informatik in der Gesellschaft, Informatiksysteme und angewandte Informatik.

Kategorie B *Digital Leben* befasst sich mit der Fähigkeit von Pädagoginnen und Pädagogen, die digitale Transformation und ihre Auswirkungen auf Gesellschaft, Bildung und individuelles Lernen zu verstehen, zu reflektieren und aktiv mitzugestalten. Dies beinhaltet die Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle und Medienbiografie, ethischen Fragen im Umgang mit digitalen Technologien, dem digitalen Wohlbefinden, der Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche sowie der Bedeutung von Barrierefreiheit und den Rechten und Pflichten in der digitalen Welt.

Kategorie C, *Digital Materialien erstellen*, konzentriert sich auf die Kompetenzen von Pädagoginnen und Pädagogen, digitale Materialien für den Unterricht zu recherchieren, auszuwählen, zu erstellen, zu adaptieren, zu veröffentlichen und zu reflektieren. Dies umfasst die Anwendung von Kriterien für die Material- und Applikationsauswahl, den Einsatz digitaler Werkzeuge zur Gestaltung und Anpassung von Inhalten, die Berücksichtigung von Differenzierung, Individualisierung, Altersadäquatheit und Barrierefreiheit sowie die Einhaltung rechtlicher und ethischer Aspekte wie Urheberrecht und Datenschutz, inklusive des Umgangs mit Open Educational Resources.

Kategorie D, *Digital Lehren und Lernen* ermöglichen, umreißt die Fähigkeiten von Pädagoginnen und Pädagogen, Lehr- und Lernprozesse mithilfe digitaler Medien und Umgebungen zu planen, durchzuführen und zu evaluieren. Dies schließt die Auswahl passender Lernparadigmen und Technologien unter Berücksichtigung individueller, kultureller und organisatorischer Voraussetzungen ein, ebenso wie die Gestaltung von individualisierten, inklusiven und kollaborativen Lernarrangements. Weiterhin geht es um den zielgerichteten Einsatz digitaler Werkzeuge für Feedback, Leistungsbeurteilung und die Evaluation von Lehr- und Lernprozessen sowie die Auseinandersetzung mit emergenten Technologien und aktuellen Diskursen im Bereich des digitalen Lehrens und Lernens.

Kategorie E, *Digital Lehren und Lernen im Fachbereich*, befasst sich mit der fachspezifischen Nutzung von digitalen Medien, Software und Inhalten durch Pädagoginnen und Pädagogen. Dies beinhaltet die Fähigkeit, Potenziale von Informations- und Kommunikationstechnologie für das eigene Unterrichtsfach zu erkennen und einzusetzen, mediendidaktische und fachdidaktische Aspekte in Einklang zu bringen sowie aktivierende, differenzierte und kompetenzorientierte Lernsettings mit digitalen Medien zu gestalten. Ebenso werden die Auswahl und Nutzung fachlich passender Applikationen, der Umgang mit authentischen digitalen Inhalten, das Potenzial Künstlicher Intelligenz im Fachkontext sowie die Verfolgung aktueller fachbezogener Trends im mediengestützten Lehren und Lernen thematisiert.

Kategorie F, *Digital Bilden*, zielt darauf ab, dass Pädagoginnen und Pädagogen die digitalen Kompetenzen von Lernenden fördern. Dies beinhaltet die Kenntnis und Anwendung relevanter digitaler Kompetenzraster und didaktischer Grundsätze der digitalen Grundbildung, die Gestaltung von pädagogischen Maßnahmen zur Unterstützung des Kompetenzerwerbs und der -reflexion bei Lernenden sowie die Thematisierung von Phänomenen und Problemstellungen aus deren digitaler Umwelt. Darüber hinaus geht es um das Verständnis der Zusammenhänge von Medienbildung und informatischer Bildung, den gezielten Einsatz verschiedener Medien und Lernumgebungen sowie die Befähigung der Lernenden zu verantwortungsvollem und sicherem Verhalten im Internet.

Kategorie G, *Digital Verwalten und Bildungsgemeinschaft gestalten,* fokussiert auf die Kompetenzen von Lehrpersonen im Bereich der effizienten und verantwortungsbewussten digitalen Klassen- und Schulverwaltung sowie der aktiven Gestaltung der Schulgemeinschaft mittels digitaler Applikationen. Dies beinhaltet die Nutzung von Applikationen für Schulorganisation, Schülerinnen- und Schülerverwaltung, Dokumentenmanagement unter Einsatz von Cloud-Diensten und KI, stets unter Berücksichtigung des Datenschutzes. Ebenso umfasst es digitales Wissens- und Projektmanagement, die Anwendung digitaler Medien für Kommunikation, Kollaboration, Konfliktlösung und Öffentlichkeitsarbeit, inklusive der Gestaltung von Drucksorten und Webauftritten sowie der Einhaltung der Netiquette. Auch dieser Kompetenzbereich ist für die Elementarpädagogik relevant, wobei dort – angepasst an die spezifischen Anforderungen und Rahmenbedingungen – teilweise andere Begriffe und Schwerpunkte zur Anwendung kommen.

Kategorie H, *Digital Weiterlernen*, widmet sich dem lebenslangen Lernen von Pädagoginnen und Pädagogen mit und zu digitalen Medien. Dies umfasst die Fähigkeit, Informationen zielgerichtet digital zu recherchieren, zu organisieren und für wissenschaftliches Arbeiten sowie professionelles Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement zu nutzen. Ebenso geht es um den Einsatz synchroner und asynchroner Medien für Austausch, Peer Learning und Beratung, die digitale Konzeption und Dokumentation von Projekten sowie die Nutzung digitaler Applikationen zur Lernstandsdiagnose und zur Einholung von Feedback für die Qualität der eigenen pädagogischen Arbeit. Schließlich beinhaltet es die Auswahl passender digitaler Inhalte und Medien für pädagogische Zwecke, die aktive Teilnahme an und Mitgestaltung von digitalen Fortbildungsformaten sowie die Vernetzung in professionellen Onlinecommunities.

Die digi.kompP Entwicklungsstufen

Das Kompetenzmodell digi.kompP nutzt bei den Kompetenzbeschreibungen vier hierarchische Stufen zur Beschreibung der Kompetenzentwicklung und orientiert sich dabei an der Bloomschen Taxonomie zur Klassifikation kognitiver Lernziele und an den Entwicklungsstufen des KI-Kompetenzrasters von Alles, Falck, Flick & Schulz. Die

Entwicklungsstufen sind dementsprechend mit Verstehen – Anwenden – Reflektieren – Mitgestalten übertitelt.

Anschlussfähigkeit und Vollständigkeit

Um die internationale Anschlussfähigkeit zu gewährleisten, wurden verschiedene Rahmen- und Kompetenzmodelle sowohl im europäischen als auch außereuropäischen Raum zu digitalen Kompetenzen studiert.

digi.kompP und DigCompEdu

Es gibt gute Gründe, warum digi.kompP weiterentwickelt wird, obwohl mit DigCompEdu mittlerweile ein Kompetenzmodell auf EU-Ebene vorliegt. Das Kompetenzmodell digi.kompP wurde bereits 2016 im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung entwickelt und entstand somit vor DigCompEdu. Das Modell war und ist Grundlage für zahlreiche Projekte im Bereich der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrenden in Österreich und in anderen Ländern. Vor allem aber beruht digi.kompP auf dem Rahmenmodell TPACK, das in der wissenschaftlichen Forschung sehr gut etabliert ist.

2016: Vorbereitung auf Kommendes

Die erste Version des Kompetenzmodells digi.kompP wurde 2016 entwickelt. Der Kompetenzkatalog war damit eine wichtige Grundlage für den in der Folge entwickelten Masterplan Digitalisierung sowie für die PädagogInnenbildung NEU.

2019: Der Unterrichtsgegenstand Digitale Grundbildung

Die Umsetzung der Verbindlichen Übung Digitale Grundbildung war der Anlass, digi.kompP 2019 grundlegend zu überarbeiten. Das Modell war in der Zwischenzeit etabliert und war bereits Grundlage für zahlreiche Forschungs-, Bildungs- und Praxisprojekte.

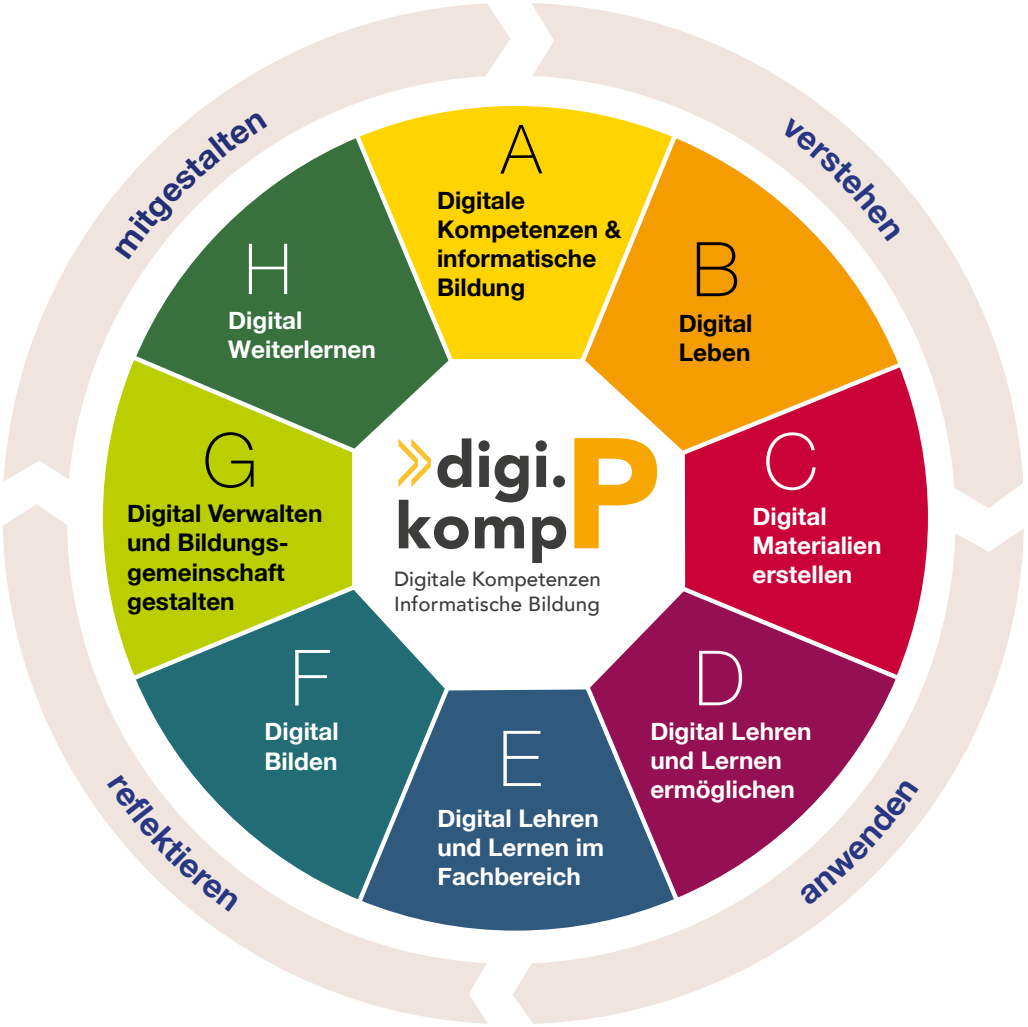
2026: Künstliche Intelligenz und Elementarpädagogik

Die Überarbeitung 2026 steht ganz im Zeichen der jüngsten Entwicklungen. Dazu zählen die Entwicklungen im Bereich der Nutzung von Künstlicher Intelligenz im Schulalltag, die Umsetzung des 8-Punkte-Plans, der Pflichtgegenstand Digitale Grundbildung, aber auch die Erfahrungen und Erkenntnisse aus der Phase des Notfallfernunterrichts 2020–2021.

Die überarbeitete Version richtet sich nun nicht mehr ausschließlich an schulische Lehrpersonen, sondern bezieht auch Elementarpädagoginnen und -pädagogen mit ein. Damit wird der zunehmenden Bedeutung digitaler Kompetenzen bereits im frühen Bildungsbereich Rechnung getragen. Ziel ist es, pädagogische Fachkräfte in elementaren Bildungseinrichtungen gezielt beim Einsatz digitaler Medien zu unterstützen.

Die detaillierte Dokumentation der Überarbeitung können Sie in diesem Artikel nachlesen: Brandhofer, G., Fikisz, W., Höfler, E., Miglbauer, M., & Weixelbraun, P. F. (2026). Digitale Kompetenzen in der Pädagog*innenbildung. Das Modell digi.kompP 2026. Merz Medien + Erziehung : Zeitschrift für Medienpädagogik, (2), 1–13.

digi.kompP
Kompetenzbeschreibungen



Kategorie A (= digi.komp12) Digitale Kompetenzen und informatische Bildung

Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft

Bedeutung von Informatik in der Gesellschaft

- Ich kann Bereiche für den Einsatz von Informatiksystemen und ihre gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Auswirkungen beschreiben.
- Ich kann Wissen über Informatiksysteme im digitalen privaten und schulischen Umfeld zielgerichtet anwenden und nutzen.
- Ich kann den Einfluss von Informatiksystemen auf meinen Alltag, auf die Gesellschaft und Wirtschaft einschätzen und an konkreten Beispielen Vor- und Nachteile abwägen.

Verantwortung, Datenschutz und Datensicherheit

- Ich kann meine Rechte und Pflichten in der Nutzung von Informatiksystemen beschreiben und wesentliche Aspekte des Datenschutzes und der Datensicherheit erklären.
- Ich kann beim Einsatz von Informatiksystemen mein Wissen um Pflichten und Rechte in Bezug auf meine Person und meine Arbeitsumgebung, auf persönliche und fremde Daten verantwortungsbewusst anwenden.
- Ich kann für den Schutz und die Sicherheit von Informatiksystemen, mit denen ich arbeite, sorgen.
- Ich kann über meine Verantwortung beim Einsatz von Informatiksystemen reflektieren.
- Ich kann Folgen meines Handelns mit Informatiksystemen abschätzen und bewerten.
- Ich kann verschiedene Schutzmaßnahmen für Daten und IT-Systeme reflektieren und bewerten.

Geschichte der Informatik

- Ich kann Meilensteine in der Entwicklung der Informatik beschreiben und maßgebliche dahinterstehende Persönlichkeiten nennen.
- Ich kann mein Wissen über die Geschichte der Informatik in Beziehung zu aktuellen Entwicklungen setzen.
- Ich kann anhand der Entwicklung der IT zwischen kurzlebigen und langlebigen Ideen und deren Realisierung unterscheiden.

Berufliche Perspektiven

- Ich kann Berufsfelder benennen, in denen die Anwendung der IT eine bedeutende Rolle spielt.
- Ich kann mein Wissen und meine schulischen Erfahrungen im Zusammenhang mit IT für meine Berufsentscheidung nutzen.
- Ich kann die wirtschaftliche und soziale Bedeutung der IT in diversen Berufsfeldern einschätzen.

Informatiksysteme

Technische Grundlagen und Funktionsweisen

- Ich kann Komponenten von Informatiksystemen beschreiben und ihre Funktionsweise und ihr Zusammenwirken erklären.
- Ich verstehe grundlegende technische Konzepte von Informatiksystemen.
- Ich kann ein Computersystem samt Peripheriegeräten sachgerecht nutzen.
- Ich kann unterschiedliche digitale Endgeräte in Bezug auf ihre technischen Eigenschaften und ihre Leistungsfähigkeit bewerten.
- Ich kann einfache Fehler diagnostizieren und beheben.

Betriebssysteme und Software

- Ich kann die Kernaufgaben und Arbeitsweisen von Betriebssystemen beschreiben und erklären.
- Ich kann Kategorien von Software nennen und deren Anwendung beschreiben.
- Ich kann Systemkonfigurationen vornehmen und wichtige Funktionen nutzen.
- Ich kann Software zur Bewältigung von Aufgaben bewerten und die Wahl begründen.

Netzwerke

- Ich kann verschiedene Internetdienste nennen und ihre Einsatzmöglichkeiten beschreiben und erklären.
- Ich kann Computernetzwerke nutzen.
- Ich kann verschiedene Internetdienste nutzen und konfigurieren.
- Ich kann technische Aspekte von Netzwerken hinsichtlich der Qualität und Sicherheit einschätzen.
- Ich kann die Einsatzmöglichkeiten verschiedener Internetdienste bewerten.

Mensch-Maschine-Schnittstelle

- Ich kann verschiedene Arten der Mensch-Maschine-Schnittstelle beschreiben und die Fragen der Barrierefreiheit für Menschen mit besonderen Bedürfnissen erklären.
- Ich kann verschiedene Mensch-Maschine-Schnittstellen sicher und zügig bedienen.
- Ich kann meine digitale Umgebung lokal und im Netz für mich passend gestalten.
- Ich kann die Benutzerfreundlichkeit von Mensch-Maschine-Schnittstellen einschätzen und die Bedeutung für die Anwenderinnen und Anwender bewerten.

Angewandte Informatik

Produktion digitaler Medien

- Ich kann gängige Medienformate und ihre Eigenschaften beschreiben.
- Ich kann grundlegende Richtlinien, die bei der Produktion digitaler Medien von Bedeutung sind, erläutern.
- Ich kann Standardsoftware zur schriftlichen Korrespondenz, zur Dokumentation, zur Publikation von Arbeiten, zur multimedialen Präsentation sowie zur Kommunikation sicher anwenden.
- Ich kann Arbeitsergebnisse zusammenstellen und multimedial präsentieren.
- Ich kann digitale Medien in Form von Text, Ton, Bildern und Filmen sachgerecht bearbeiten, produzieren und publizieren.
- Ich kann digitale Produkte in Bezug auf inhaltliche Relevanz und Design reflektieren.

Kalkulationsmodelle und Visualisierung

- Ich kann Grundbegriffe strukturierter und tabellarisch erfasster Daten erklären und Operationen für tabellarische Daten benennen.
- Ich kann den (informatischen) Funktionsbegriff erklären.
- Ich kann digitale Visualisierungsmöglichkeiten beschreiben.
- Ich kann Kalkulationsmodelle zur Lösung von Problemen gestalten und implementieren.
- Ich kann Datenbestände mit entsprechender Software auswerten.
- Ich kann Daten entsprechend den Anforderungen visualisieren.
- Ich kann die Korrektheit von Kalkulationsmodellen und Berechnungsmethoden reflektieren und Alternativen prüfen.
- Ich kann Varianten von Visualisierungen bewerten.

Suche, Auswahl und Organisation von Information

- Ich kann wichtige Informationsquellen im Internet anführen, die für meine schulischen und privaten Informationsbedürfnisse nützlich und notwendig sind.
- Ich kann lokal und in Netzwerken Methoden der Informationsgewinnung und -organisation benennen.
- Ich kann Möglichkeiten grundlegenden digitalen Wissensmanagements beschreiben.
- Ich kann unter Verwendung passender Dienste und Angebote und Wahl geeigneter Suchmethoden Informationen und digitale Medien gezielt suchen und auswählen.
- Ich kann im Rahmen persönlichen Lernmanagements Informationen und digitale Medien strukturiert speichern und verfügbar halten.
- Ich kann unter Verwendung von Informationstechnologie meinen Lernprozess organisieren.

- Ich kann ein vernetztes Informationssystem für die individuelle Arbeit aufbauen und nutzen.
- Ich kann über die Relevanz und Qualität von Informationen reflektieren.
- Ich kann Werkzeuge und Methoden der Daten- und Informationsorganisation beurteilen.

Kommunikation und Kooperation

- Ich kann wichtige Webanwendungen für den Informationsaustausch und für die Zusammenarbeit benennen und ihre Grundlagen erklären.
- Ich kann Netzwerke mit geeigneten Webanwendungen zum Informationsaustausch, zur Diskussion und zur Zusammenarbeit sinnvoll und verantwortungsbewusst nutzen.
- Ich kann den situationsgerechten Einsatz von Kommunikations- und Kooperationssystemen bewerten und ihre Bedeutung reflektieren.

Praktische Informatik

Konzepte der Informationsverarbeitung

- Ich kann Konzepte der Informatik benennen und an Hand von Beispielen erklären.
- Ich kann Konzepte der Informatik bei der Lösung konkreter Aufgaben anwenden.

Algorithmen, Datenstrukturen und Programmierung

- Ich kann den Algorithmusbegriff erklären.
- Ich kann einfache Algorithmen nachvollziehen und erklären.
- Ich kann die Umsetzung von Algorithmen mit einem Computer erklären.
- Ich kann einfache Aufgaben mit Mitteln der Informatik modellieren.
- Ich kann einfache Algorithmen entwerfen, diese formal darstellen, implementieren und testen.
- Ich kann an Hand von einfachen Beispielen die Korrektheit von Programmen bewerten.

Datenmodelle und Datenbanksysteme

- Ich kann den Begriff Datenbanken und wichtige Fachbegriffe beschreiben und an Beispielen erklären.
- Ich kann Datenbankmodelle, Tabellen und ihre Beziehungsmuster sowie weitere Datenbankobjekte erklären.
- Ich kann Daten strukturiert (in Tabellen) erfassen, abfragen und auswerten.
- Ich kann Tabellen hinsichtlich Komplexität, Datentypen, Redundanz und Integrität bewerten.

Intelligente Systeme

- Ich kann den Unterschied zwischen menschlicher und maschineller Intelligenz erklären.
- Ich kann intelligente Informatiksysteme anwenden.

Kategorie B – Digital Leben

Leben, Lehren und Lernen im Zeichen der Digitalität; Fragen der Technikethik; Medienbildung und -biografie; Barrierefreiheit

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann die Prozesse zur digitalen Transformation, der Digitalisierung und hin zur Digitalität erkennen. B.1.1.	Ich kann den Prozess der digitalen Transformation in meiner Lebenswelt berücksichtigen. B.1.2.	Ich kann Prozesse der digitalen Transformation in meiner Lebenswelt reflektieren und bewerten. B.1.3.	Ich kann den Prozess der digitalen Transformation mitgestalten. B.1.4.
Ich kann die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft beschreiben. B.2.1.	Ich kann die durch die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft entstehenden Möglichkeiten für nachhaltige Bildung nutzen. B.2.2.	Ich kann die durch die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft entstehenden Möglichkeiten für nachhaltige Bildung für meine Lehrtätigkeit bewerten. B.2.3.	Ich kann zukünftige durch die Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft entstehende Möglichkeiten für nachhaltige Bildung mitgestalten. B.2.4.
Ich kann durch digitale Medien herbeigeführte Veränderungen der Bildungslandschaft sowie des individuellen und kollektiven Lernens skizzieren. B.3.1.	Ich kann durch digitale Medien herbeigeführte Veränderungen der Bildungslandschaft sowie des individuellen und kollektiven Lernens wahrnehmen und auf meine Lehrtätigkeit übertragen. B.3.2.	Ich kann durch digitale Medien herbeigeführte Veränderungen der Bildungslandschaft sowie des individuellen und kollektiven Lernens reflektieren und für meine Lehrtätigkeit nutzbar machen. B.3.3.	Ich kann durch meine Tätigkeit als Pädagogin bzw. Pädagoge die Bildungslandschaft aktiv mitgestalten sowie zu Veränderungen des individuellen und kollektiven Lernens beitragen. B.3.4.
Ich kann das durch die digitale Transformation veränderte Rollenbild von Pädagoginnen und Pädagogen verstehen. B.4.1.	Ich kann meine Lehrtätigkeit an die Auswirkungen des veränderten Rollenbildes von Pädagoginnen und Pädagogen anpassen. B.4.2.	Ich kann die sich verändernden Rollen von Pädagoginnen und Pädagogen hinterfragen. B.4.3.	Ich kann die Veränderung pädagogischer Rollen auf Basis meiner Reflexion mitgestalten. B.4.4.
Ich kenne die Medien, die Kinder und Jugendliche nutzen und kann die Wirkung der Medien (Medien-sozialisation) benennen. B.5.1.	Ich kann die Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche (Medien-sozialisation) nutzen. B.5.2.	Ich kann die Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche (Medien-sozialisation) kritisch reflektieren. B.5.3.	Ich kann Kinder und Jugendliche anleiten, die Wirkung der Medien auf sie zu reflektieren. B.5.4.
Ich kann die wesentlichen Kriterien (z. B. rechtliche, professionelle, ethische) für einen rollenadäquaten Auftritt als Pädagogin bzw. Pädagoge in sozialen Medien nennen und erläutern. B.6.1.	Ich kann meinen Auftritt (z. B. Profil, Posts, Interaktionen) in sozialen Medien bewusst und rollenadäquat gestalten und mein Handeln situationsgerecht umsetzen. B.6.2.	Ich kann mein eigenes Verhalten in sozialen Medien in Bezug auf meine pädagogische Rolle kritisch bewerten, die Wirkung auf andere analysieren und daraus begründete Strategien für mein zukünftiges Handeln ableiten. B.6.3.	Ich kann meine Präsenz und mein Verhalten als Pädagogin bzw. Pädagoge in sozialen Medien nutzen, um einen konstruktiven Austausch zu initiieren und die Aufmerksamkeit auf bedeutsame Inhalte zu lenken. B.6.4.

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann meine eigene Medienbiografie und mein eigenes Medienhandeln beschreiben. B.7.1.	Ich kann meine eigene Medienbiografie und mein eigenes Medienhandeln darstellen. B.7.2.	Ich kann meine eigene Medienbiografie und mein eigenes Medienhandeln reflektieren. B.7.3.	Ich kann meine eigene Medienbiografie und mein eigenes Medienhandeln bewusst adaptieren. B.7.4.
Ich kann grundlegende Konzepte des digitalen Wohlbefindens erläutern und deren Relevanz für die psychische und physische Gesundheit beschreiben. B.8.1.	Ich kann im Alltag bewusst Strategien zur Förderung meines eigenen digitalen Wohlbefindens anwenden. B.8.2.	Ich kann die Einflüsse der digitalen Arbeitsumgebung und Kommunikationsmittel auf mein eigenes Wohlbefinden kritisch reflektieren und potenzielle Belastungsfaktoren identifizieren. B.8.3.	Ich kann an der Entwicklung und Umsetzung von Rahmenbedingungen und Angeboten zur Stärkung des digitalen Wohlbefindens aller Mitglieder der Bildungsgemeinschaft mitwirken. B.8.4.
Ich kann verschiedene Möglichkeiten für mein digitales Wissensmanagement skizzieren. B.9.1.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten für mein digitales Wissensmanagement einsetzen. B.9.2.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten für digitales Wissensmanagement in ihren Stärken und Schwächen beurteilen. B.9.3.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten für digitales Wissensmanagement in meinem Umfeld implementieren. B.9.4.
Ich kann grundlegende Beispiele und Merkmale emergenter Technologien benennen. B.10.1.	Ich kann ausgewählte emergente Technologien in meinem Alltag zielgerichtet nutzen. B.10.2.	Ich kann Chancen und Herausforderungen emergenter Technologien sowie ihre Entwicklung kritisch einordnen. B.10.3.	Ich kann Reflexions- und Diskussionsprozesse zu emergenten Technologien und deren Entwicklung aktiv mitgestalten. B.10.4.
Ich kann ethische Herausforderungen im Umgang mit digitalen Technologien beschreiben. B.11.1.	Ich kann ethische Standards beim Einsatz digitaler Technologien im Bildungsalltag berücksichtigen. B.11.2.	Ich erkenne gesellschaftliche Auswirkungen digitaler Technologien und kann eine begründete Haltung zu technikethischen Fragen einnehmen. B.11.3.	Ich kann bei Lernenden die ethische Bewertung und Gestaltung digitaler Prozesse und Inhalte fördern. B.11.4.
Ich kann die Bedeutung von Barrierefreiheit von Medien für die Wissensgesellschaft identifizieren. B.12.1.	Ich kann die Bedeutung von Barrierefreiheit von Medien für die Wissensgesellschaft exemplarisch aufzeigen. B.12.2.	Ich kann die Bedeutung von Barrierefreiheit von Medien für die Wissensgesellschaft einschätzen. B.12.3.	Ich kann aktiv zur Wahrnehmung von Barrierefreiheit von digitalen Medien für die Wissensgesellschaft beitragen. B.12.4.
Ich kann grundlegende Rechte und Pflichten von Anbietenden und Konsumentinnen und Konsumenten digitaler Services benennen. B.13.1.	Ich kann Rechte und Pflichten in der Nutzung digitaler Services wahrnehmen. B.13.2.	Ich kann Rechte und Pflichten in der Nutzung digitaler Services kritisch abwägen. B.13.3.	Ich kann bei der Gestaltung von Inhalten die Rechte und Pflichten von Anbietenden und Konsumentinnen und Konsumenten im Internet sowie in sozialen Medien berücksichtigen. B.13.4.

Kategorie C – Digital Materialien erstellen

Gestalten, Verändern und Veröffentlichen von Materialien für den Unterricht; Werknutzungs- und Urheberrecht

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann Kriterien zur Recherche digitaler Materialien für die pädagogische Arbeit benennen. C.1.1.	Ich kann Kriterien zur Recherche digitaler Materialien für die pädagogische Arbeit anwenden. C.1.2.	Ich kann Kriterien zur Recherche digitaler Materialien für die pädagogische Arbeit reflektieren. C.1.3.	Ich kann Kriterien zur Recherche digitaler Materialien für die pädagogische Arbeit anpassen. C.1.4.
Ich kann Kriterien zur Auswahl von Applikationen in Bezug auf pädagogisches Ziel und Handeln benennen. C.2.1.	Ich kann Kriterien zur Auswahl von Applikationen in Bezug auf pädagogisches Ziel und Handeln anwenden. C.2.2.	Ich kann Kriterien zur Auswahl von Applikationen in Bezug auf pädagogisches Ziel und Handeln reflektieren. C.2.3.	Ich kann Kriterien zur Auswahl von Applikationen in Bezug auf pädagogisches Ziel und Handeln anpassen. C.2.4.
Ich kann digitale Applikationen zur Erstellung und Adaptierung von mediengestützten Lehr- und Lernmaterialien erkennen. C.3.1.	Ich kann digitale Applikationen zur Erstellung und Adaptierung von mediengestützten Lehr- und Lernmaterialien einsetzen. C.3.2.	Ich kann digitale Applikationen zur Erstellung und Adaptierung von mediengestützten Lehr- und Lernmaterialien in ihren Stärken und Schwächen reflektieren. C.3.3.	Ich kann Potentiale digitaler Applikationen zur Erstellung und Adaptierung von mediengestützten Lehr- und Lernmaterialien mit Kolleginnen und Kollegen diskutieren. C.3.4.
Ich kann digitale Inhalte, die den Lernprozess unterstützen, finden. C.4.1.	Ich kann digitale Inhalte, die den Lernprozess unterstützen, in meinen Unterrichtsprozess integrieren. C.4.2.	Ich kann digitale Inhalte, die den Lernprozess unterstützen, vor dem Hintergrund meines Unterrichtsprozesses reflektieren. C.4.3.	Ich kann digitale Inhalte, die den Lernprozess unterstützen, für meinen Unterricht entwickeln. C.4.4.
Ich kann Beispiele dafür nennen und erläutern, wie digitale Medien die pädagogische Arbeit bereichern und Lehrkräften ermöglichen, Lernangebote zu differenzieren, zu individualisieren und zu personalisieren, um so unterschiedliche Lernbedürfnisse zu berücksichtigen. C.5.1.	Ich kann digitale Medien einsetzen, um Lernangebote zu differenzieren, zu individualisieren und zu personalisieren und so unterschiedliche Lernbedürfnisse der Lernenden zu berücksichtigen. C.5.2.	Ich kann analysieren und reflektieren, wie und warum ich digitale Medien zur Differenzierung, Individualisierung und Personalisierung eingesetzt habe, und welche Auswirkungen dies auf die Lernprozesse und die Berücksichtigung der Lernbedürfnisse der Lernenden hat. C.5.3.	Ich kann den Austausch und die gemeinsame Reflexion über den Einsatz digitaler Medien zur Differenzierung, Individualisierung und Personalisierung anregen, um schulinterne Standards und Best Practices partizipativ weiterzuentwickeln. C.5.4.

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann digitale Materialien hinsichtlich ihres lernförderlichen Einsatzes in der jeweiligen Altersgruppe identifizieren. C.6.1.	Ich kann altersadäquate, digitale Materialien in Lehr- und Lernprozesse integrieren. C.6.2.	Ich kann digitale Materialien für Lehr- und Lernprozesse hinsichtlich ihres Einsatzes für die jeweilige Altersgruppe evaluieren. C.6.3.	Ich kann altersadäquate, digitale Materialien für Lehr- und Lernprozesse der jeweiligen Altersgruppe bewusst gestalten. C.6.4.
Ich kann die Bedeutung von Barrierefreiheit für digitale Unterrichtsmaterialien einordnen. C.7.1.	Ich kann die Bedeutung von Barrierefreiheit für digitale Unterrichtsmaterialien exemplarisch aufzeigen. C.7.2.	Ich kann aktuelle Trends und rechtliche Rahmenbedingungen in der barrierefreien Gestaltung digitaler Materialien reflektieren. C.7.3.	Ich kann meine Lehrtätigkeit an die Bedeutung von Barrierefreiheit von Medien für digitale Lehr- und Lernmaterialien und für inklusive Lernprozesse anpassen. C.7.4.
Ich kann die bei der Verwendung von digitalen Medien auftretenden rechtlichen und ethischen Aspekte (Datenschutz, Urheber- und Werknutzungsrecht, Datensicherheit, straf- und zivilrechtliche Aspekte) benennen. C.8.1.	Ich kann digitale Medien vor dem Hintergrund rechtlicher und ethischer Aspekte (Datenschutz, Urheber- und Werknutzungsrecht, Datensicherheit, straf- und zivilrechtliche Aspekte) einsetzen. C.8.2.	Ich kann die bei der Verwendung von digitalen Medien auftretenden Fragen auf rechtlicher und ethischer Ebene (Datenschutz, Urheber- und Werknutzungsrecht, Datensicherheit, straf- und zivilrechtliche Aspekte) reflektieren. C.8.3.	Ich kann die bei der Verwendung von digitalen Medien auftretenden rechtlichen und ethischen Aspekte (Datenschutz, Urheber- und Werknutzungsrecht, Datensicherheit, straf- und zivilrechtliche Aspekte) in der Schulgemeinschaft kommunizieren. C.8.4.
Ich kann als Open Educational Resources lizenzierte Materialien finden. C.9.1.	Ich kann als Open Educational Resources lizenzierte Materialien rechtskonform einsetzen. C.9.2.	Ich kann überprüfen, ob Materialien, die als Open Educational Resources lizenziert sind, die angegebenen Lizenzbedingungen erfüllen. C.9.3.	Ich kann meine Materialien als Open Educational Resources entsprechend lizenzieren und anderen Lehrenden zur Verfügung stellen. C.9.4.
Ich kann unterschiedliche Formen digitaler Materialsammlungen benennen. C.10.1.	Ich kann unterschiedliche Formen digitaler Materialsammlungen nutzen und aktuell halten. C.10.2.	Ich kann unterschiedliche Formen digitaler Materialsammlungen in ihren Stärken und Schwächen abwägen. C.10.3.	Ich kann digitale Materialsammlungen selbst erstellen, mit anderen teilen und kollaborativ weiterentwickeln. C.10.4.
Ich kann aktuelle Trends und rechtliche Rahmenbedingungen in der Gestaltung digitaler Materialien erkennen. C.11.1.	Ich kann aktuelle Trends und rechtliche Rahmenbedingungen in der Gestaltung digitaler Materialien umsetzen. C.11.2.	Ich kann aktuelle Trends und rechtliche Rahmenbedingungen in der Gestaltung digitaler Materialien reflektieren. C.11.3.	Ich kann aktuelle Trends und rechtliche Rahmenbedingungen in der Gestaltung digitaler Materialien im Kollegium diskutieren. C.11.4.

Kategorie D – Digital Lehren und Lernen ermöglichen

Planen, Durchführen und Evaluieren von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Medien und Lernumgebungen; Formative und summative Beurteilung

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann verschiedene Lernparadigmen hinsichtlich ihrer Eignung für medial gestützte Lernumgebungen unter Berücksichtigung individueller und kultureller Faktoren (z. B. Alter, Sprachstand) erläutern. D.1.1.	Ich kann geeignete Lernparadigmen auswählen und in medial gestützten Lernumgebungen unter Berücksichtigung individueller und kultureller Voraussetzungen einsetzen. D.1.2.	Ich kann den Einsatz unterschiedlicher Lernparadigmen in medial gestützten Lernumgebungen kritisch bewerten und Anpassungen vornehmen, um individuelle und kulturelle Lernvoraussetzungen angemessen zu berücksichtigen. D.1.3.	Ich kann Konzepte für medial gestützte Lernumgebungen entwickeln, die unterschiedliche Lernparadigmen flexibel integrieren und individuelle sowie kulturelle Faktoren systematisch miteinbeziehen. D.1.4.
Ich kann unter Berücksichtigung unterschiedlicher technischer und organisatorischer Voraussetzungen mediengestützte Lehr- und Lernszenarien planen. D.2.1.	Ich kann unter Berücksichtigung unterschiedlicher technischer und organisatorischer Voraussetzungen mediengestützte Lehr- und Lernszenarien durchführen. D.2.2.	Ich kann unter Berücksichtigung unterschiedlicher technischer und organisatorischer Voraussetzungen mediengestützte Lehr- und Lernszenarien vergleichen. D.2.3.	Ich kann unter Berücksichtigung unterschiedlicher technischer und organisatorischer Voraussetzungen mediengestützte Lehr- und Lernszenarien iterativ weiterentwickeln. D.2.4.
Ich kann erklären, wie die Wahl der Sozialform und der Einsatz digitaler Technologien zusammenhängen. D.3.1.	Ich kann die Sozialform und die eingesetzte digitale Technologie aufeinander abstimmen. D.3.2.	Ich kann die Wechselwirkungen von Sozialform und eingesetzter digitaler Technologie reflektieren. D.3.3.	Ich kann die Sozialform und die eingesetzte digitale Technologie anlassbezogen variieren und auf die jeweilige Zielgruppe adaptieren. D.3.4.
Ich kann digitale Medien für die Individualisierung und Personalisierung von Lernprozessen benennen. D.4.1.	Ich kann digitale Medien für die Individualisierung und Personalisierung von Lernprozessen einsetzen. D.4.2.	Ich kann die Stärken und Schwächen digitaler Medien für die Individualisierung und Personalisierung von Lernprozessen einschätzen. D.4.3.	Ich kann gemeinsam mit den Lernenden digitale Medien für die Individualisierung und Personalisierung ihrer Lernprozesse auswählen und ihre Nutzung gestalten. D.4.4.
Ich kann geeignete digitale Hilfsmittel und Anwendungen für die Inklusion Lernender mit speziellen Bedürfnissen angeben. D.5.1.	Ich kann geeignete digitale Hilfsmittel und Anwendungen für die Inklusion Lernender mit speziellen Bedürfnissen berücksichtigen. D.5.2.	Ich kann geeignete digitale Hilfsmittel und Anwendungen für die Inklusion Lernender mit speziellen Bedürfnissen evaluieren. D.5.3.	Ich kann geeignete digitale Hilfsmittel und Anwendungen für die Inklusion Lernender mit speziellen Bedürfnissen zielgruppenorientiert adaptieren. D.5.4.

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann digitale Services zur Kollaboration und Kommunikation aufzählen. D.6.1.	Ich kann digitale Services zur Kollaboration und Kommunikation einsetzen. D.6.2.	Ich kann die Stärken und Schwächen digitaler Services zur Kollaboration und Kommunikation zueinander in Beziehung setzen. D.6.3.	Ich kann innovative und bedarfsorientierte Lernräume unter Nutzung digitaler Services zur Kollaboration und Kommunikation gestalten. D.6.4.
Ich kann Methoden des Peer Learnings beim Lernen mit digitalen Medien benennen. D.7.1.	Ich kann Methoden des Peer Learnings beim Lernen mit digitalen Medien adäquat anwenden. D.7.2.	Ich kann Methoden des Peer Learnings beim Lernen mit digitalen Medien in ihren Stärken und Schwächen bewerten. D.7.3.	Ich kann Rahmenbedingungen schaffen, die Peer Learning mit digitalen Medien fördern. D.7.4.
Ich kann verschiedene Möglichkeiten des Feedbacks mit digitalen Medien angeben. D.8.1.	Ich kann verschiedene Möglichkeiten des Feedbacks mit digitalen Medien umsetzen. D.8.2.	Ich kann die Potentiale verschiedener Möglichkeiten des Feedbacks mit digitalen Medien vergleichen. D.8.3.	Ich kann Lernende dazu befähigen, an verschiedenen Formen von Feedbackkultur unter Nutzung digitaler Medien zu partizipieren. D.8.4.
Ich kann digitale Prüfungsumgebungen in der Unterscheidung von Prozess- und Produktorientierung auflisten. D.9.1.	Ich kann digitale Prüfungsumgebungen in Hinblick auf Prozess- und Produktorientierung verwenden. D.9.2.	Ich kann digitale Prüfungsumgebungen in Hinblick auf ihre Eignung zur Produkt- und Prozessorientierung reflektieren. D.9.3.	Ich kann digitale Prüfungsumgebungen unter Berücksichtigung ihrer Eignung zur Produkt- und Prozessorientierung weiterentwickeln. D.9.4.
Ich kann digitale Ressourcen zur Evaluierung von Lehr- und Lernprozessen benennen. D.10.1.	Ich kann digitale Ressourcen zur Evaluierung von Lehr- und Lernprozessen einsetzen. D.10.2.	Ich kann digitale Ressourcen zur Evaluierung von Lehr- und Lernprozessen reflektieren. D.10.3.	Ich kann digitale Ressourcen zur Evaluierung von Lehr- und Lernprozessen in meinem pädagogischen Umfeld propagieren. D.10.4.
Ich kann für meinen Unterricht bzw. meine pädagogische Arbeit relevante Entwicklungen emergenter Technologien identifizieren. D.11.1.	Ich kann emergente Technologien in meinem Unterricht bzw. meiner pädagogischen Arbeit zielgerichtet nutzen. D.11.2.	Ich kann emergente Technologien und ihre Entwicklung für meinen Unterricht und meine pädagogische Arbeit kritisch einordnen. D.11.3.	Ich kann in meinem Unterricht bzw. meiner pädagogischen Arbeit zur Reflexion über emergente Technologien, ihre Entwicklung und Diskussion animieren. D.11.4.
Ich kann aktuelle Diskurse über den Einsatz digitaler Medien in Lehr- und Lernszenarien identifizieren. D.12.1.	Ich kann aktuelle Diskurse über den Einsatz digitaler Medien in Lehr- und Lernszenarien berücksichtigen. D.12.2.	Ich kann Themenstellungen im aktuellen Diskurs über den Einsatz digitaler Medien in Lehr- und Lernszenarien kritisch hinterfragen. D.12.3.	Ich kann zu aktuellen Diskursen über den Einsatz digitaler Medien in Lehr- und Lernszenarien aktiv beitragen. D.12.4.

Kategorie E – Digital Lehren und Lernen im Fachbereich

Fachspezifische Nutzung von digitalen Medien, Software und digitalem Content

Für die Elementarpädagogik sind aus der Kategorie E nur E1 und E3 relevant.

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann Einsatzpotenziale von Informations- und Kommunikationstechnologie für fachspezifische Lehr- und Lernszenarien benennen. E.1.1.	Ich kann Informations- und Kommunikationstechnologie in Lehr- und Lernszenarien fachspezifisch einsetzen. E.1.2.	Ich kann Informations- und Kommunikationstechnologie in Lehr- und Lernszenarien fachspezifisch kritisch hinterfragen. E.1.3.	Ich kann Informations- und Kommunikationstechnologie in Lehr- und Lernszenarien an fachspezifische Bedürfnisse anpassen und weiterentwickeln. E.1.4.
Ich kann mediendidaktische und fachdidaktische Spezifika des Unterrichtsfachs beschreiben. E.2.1.	Ich kann mediendidaktische und fachdidaktische Spezifika des Unterrichtsfachs berücksichtigen. E.2.2.	Ich kann mediendidaktische und fachdidaktische Spezifika des Unterrichtsfachs miteinander in Einklang bringen. E.2.3.	Ich kann Lernräume unter Berücksichtigung der mediendidaktischen und fachdidaktischen Spezifika des Unterrichtsfachs gestalten. E.2.4.
Ich kann Lernsettings klassifizieren, die sowohl auf fachspezifische als auch mediendidaktische Besonderheiten Rücksicht nehmen. E.3.1.	Ich kann Lernsettings anwenden, die sowohl auf fachspezifische als auch mediendidaktische Besonderheiten Rücksicht nehmen. E.3.2.	Ich kann Lernsettings sowohl auf ihre fachspezifischen als auch mediendidaktischen Besonderheiten reflektieren. E.3.3.	Ich kann Lernsettings entwickeln, die sowohl auf fachspezifische als auch mediendidaktische Besonderheiten Rücksicht nehmen. E.3.4.
Ich kann Kriterien für einen aktivierenden, differenzierten und kompetenzorientierten Fachunterricht mit digitalen Medien benennen. E.4.1.	Ich kann aktivierenden, differenzierten und kompetenzorientierten Fachunterricht mit digitalen Medien realisieren. E.4.2.	Ich kann aktivierenden, differenzierten und kompetenzorientierten Fachunterricht mit digitalen Medien evaluieren. E.4.3.	Ich kann die Vor- und Nachteile eines aktivierenden, differenzierten und kompetenzorientierten Fachunterrichts mit digitalen Medien an Kolleginnen und Kollegen kommunizieren. E.4.4.
Ich kann authentische digitale Inhalte für den Fachunterricht erkennen. E.5.1.	Ich kann authentische digitale Inhalte in den Fachunterricht integrieren. E.5.2.	Ich kann authentische digitale Inhalte vor dem Hintergrund der Spezifika des Fachunterrichts evaluieren. E.5.3.	Ich kann mit Lernenden authentische digitale Inhalte für den Fachunterricht adaptieren. E.5.4.

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann für mein Unterrichtsfach passende Applikationen finden. E.6.1.	Ich kann für mein Unterrichtsfach passende Applikationen nutzen. E.6.2.	Ich kann für mein Unterrichtsfach passende Applikationen kritisch auswählen. E.6.3.	Ich kann für mein Unterrichtsfach passende Applikationen gestalten und Empfehlungen dazu abgeben. E.6.4.
Ich kann digitale Medien zum Entwickeln von Arbeiten (z. B. Präsentationen, Projektarbeiten, ABA, Diplomarbeiten) benennen. E.7.1.	Ich kann digitale Medien zum Entwickeln von Arbeiten (z. B. Präsentationen, Projektarbeiten, ABA, Diplomarbeiten) einsetzen. E.7.2.	Ich kann digitale Medien zum Entwickeln von Arbeiten (z. B. Präsentationen, Projektarbeiten, ABA, Diplomarbeiten) reflektieren. E.7.3.	Ich kann Lernende in der Nutzung von digitalen Medien zum Entwickeln von Arbeiten (z. B. Präsentationen, Projektarbeiten, ABA, Diplomarbeiten) anleiten. E.7.4.
Ich kann das Potential von Künstlicher Intelligenz (KI) im Fach benennen. E.8.1.	Ich kann das Potential von Künstlicher Intelligenz (KI) im Fach nutzen. E.8.2.	Ich kann das Potential von Künstlicher Intelligenz (KI) im Fach reflektieren. E.8.3.	Ich kann das Potential von Künstlicher Intelligenz (KI) im Fach in ko-kreativen Lernräumen und Prozessen ausnutzen. E.8.4.
Ich kann aktuelle Trends und Entwicklungen zum mediengestützten Lehren und Lernen im eigenen Unterrichtsfach beschreiben. E.9.1.	Ich kann aktuelle Trends und Entwicklungen zum mediengestützten Lehren und Lernen im eigenen Unterrichtsfach umsetzen. E.9.2.	Ich kann aktuelle Trends und Entwicklungen zum mediengestützten Lehren und Lernen im eigenen Unterrichtsfach evaluieren. E.9.3.	Ich kann aktuelle Trends und Entwicklungen zum mediengestützten Lehren und Lernen im eigenen Unterrichtsfach mit Kolleginnen und Kollegen diskutieren. E.9.4.

Kategorie F – Digital Bilden

Förderung der digitalen Kompetenzen von Lernenden

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann für meinen Tätigkeitsbereich relevante digitale Kompetenzraster benennen. F.1.1.	Ich kann für meinen Tätigkeitsbereich relevante digitale Kompetenzraster in meine pädagogische Arbeit integrieren. F.1.2.	Ich kann für meinen Tätigkeitsbereich relevante digitale Kompetenzraster reflektieren und evaluieren. F.1.3.	Ich kann an der Erstellung bzw. Erweiterung digitaler Kompetenzraster mitwirken. F.1.4.
Ich kann meine pädagogische Tätigkeit so gestalten, dass die Lernenden beim Erkennen ihrer digitalen Kompetenzen bestmöglich unterstützt werden. F.2.1.	Ich kann meine pädagogische Tätigkeit so gestalten, dass die Lernenden beim Aufbau ihrer digitalen Kompetenzen bestmöglich unterstützt werden. F.2.2.	Ich kann meine pädagogische Tätigkeit so gestalten, dass die Lernenden bei der kritischen Reflexion und Bewertung ihrer digitalen Kompetenzen bestmöglich unterstützt werden. F.2.3.	Ich kann meine pädagogische Tätigkeit so gestalten, dass die Lernenden ihre reflektierten digitalen Kompetenzen aktiv weitergeben und andere beim Erwerb unterstützen können. F.2.4.
Ich kann die didaktischen Grundsätze, die für Medienbildung und Informatik (integrativ bzw. im Fach Digitale Grundbildung) erforderlich sind, benennen. F.3.1.	Ich kann die didaktischen Grundsätze, die für Medienbildung und Informatik (integrativ bzw. im Fach Digitale Grundbildung) erforderlich sind, in die Unterrichtsplanung miteinbeziehen. F.3.2.	Ich kann die didaktischen Grundsätze, die für die Medienbildung und Informatik (integrativ bzw. im Fach Digitale Grundbildung) erforderlich sind, reflektieren. F.3.3.	Ich kann die didaktischen Grundsätze, die für Medienbildung und Informatik (integrativ bzw. im Fach Digitale Grundbildung) erforderlich sind, in der Praxis umsetzen. F.3.4.
Ich kann die Kompetenzbereiche und didaktischen Ziele zu Medienbildung und Informatik (integrativ bzw. im Fach Digitale Grundbildung) beschreiben. F.4.1.	Ich kann die Kompetenzbereiche und didaktischen Ziele der Medienbildung und Informatik (integrativ bzw. im Fach Digitale Grundbildung) als Grundlage für die Unterrichtsplanung heranziehen. F.4.2.	Ich kann die Kompetenzbereiche und didaktischen Ziele der Medienbildung und Informatik (integrativ bzw. im Fach Digitale Grundbildung) reflektieren und strukturieren. F.4.3.	Ich kann neue Lerneinheiten und Ideen zu den Kompetenzbereichen der Medienbildung und Informatik (integrativ bzw. im Fach Digitale Grundbildung) entwickeln. F.4.4.
Ich kann Phänomene (z. B. digitale Artefakte) und Problemstellungen aus der digitalen Umwelt der Lernenden erkennen. F.5.1.	Ich kann Phänomene (z. B. digitale Artefakte) und Problemstellungen aus der digitalen Umwelt der Lernenden in meiner pädagogischen Tätigkeit berücksichtigen. F.5.2.	Ich kann Phänomene (z. B. digitale Artefakte) und Problemstellungen aus der digitalen Umwelt der Lernenden aus verschiedenen Perspektiven reflektieren. F.5.3.	Ich kann die Lernenden dazu anleiten, als Peers zu fungieren, wenn sie Phänomene (z. B. digitale Artefakte) und Problemstellungen aus der digitalen Umwelt identifizieren. F.5.4.

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann didaktische Zusammenhänge von Medienbildung und Informatischer Bildung verstehen. F.6.1.	Ich kann Ziele, Elemente und Aspekte der Medienbildung und Informatischen Bildung für meine pädagogische Arbeit berücksichtigen. F.6.2.	Ich kann Aspekte der Medienbildung und Informatischen Bildung für meine pädagogische Arbeit aufzeigen, beurteilen und reflektieren. F.6.3.	Ich kann gezielt Lernprozesse entwickeln und einüben lassen, welche die Zielsetzungen und Prinzipien aus der Medienbildung und Informatischen Bildung berücksichtigen. F.6.4.
Ich kann Themen im Bereich verantwortungsvolles und sicheres Verhalten im Internet benennen. F.7.1.	Ich kann Lernende bei Problemfällen aus dem Bereich verantwortungsvolles und sicheres Verhalten im Internet begleiten. F.7.2.	Ich kann Problemfälle aus dem Bereich verantwortungsvolles und sicheres Verhalten im Internet evaluieren. F.7.3.	Ich kann Lernende dahingehend coachen, dass sie bei Problemfällen aus dem Bereich verantwortungsvolles und sicheres Verhalten im Internet selbständig agieren können. F.7.4.

Kategorie G – Digital Verwalten und Bildungs-gemeinschaft gestalten

Effiziente und verantwortungsbewusste digitale Verwaltung; Kommunikation und Kollaboration in der Bildungsgemeinschaft

Für die Elementarpädagogik gelten in Kategorie G synonym die Begriffe Kindergarten, Kindergartengemeinschaft, -organisation.

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann Möglichkeiten zur digitalen Schulorganisation (Klassenlisten, Klassenbücher, Vertretungspläne, Kalender, Vorlagen, Formulare, Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft etc.) benennen. G.1.1.	Ich kann Applikationen zur digitalen Schulorganisation (Klassenlisten, Klassenbücher, Vertretungspläne, Kalender, Vorlagen, Formulare, Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft etc.) für meine Zwecke nutzen. G.1.2.	Ich kann Applikationen zur digitalen Schulorganisation (Klassenlisten, Klassenbücher, Vertretungspläne, Kalender, Vorlagen, Formulare, Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft etc.) in ihrer Praktikabilität bewerten. G.1.3.	Ich kann Applikationen zur digitalen Schulorganisation (Klassenlisten, Klassenbücher, Vertretungspläne, Kalender, Vorlagen, Formulare, Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft etc.) administrieren. G.1.4.
Ich kenne die Möglichkeiten digitaler Schülerinnen- und Schülerverwaltungssysteme. G.2.1.	Ich kann für mich relevante Informationen in digitalen Schülerinnen- und Schülerverwaltungssystemen finden und diese nutzen. G.2.2.	Ich kann Daten in digitalen Schülerinnen- und Schülerverwaltungssystemen für meine Zwecke organisieren. G.2.3.	Ich kann digitale Schülerinnen- und Schülerverwaltungssysteme administrieren und Kolleginnen und Kollegen bei der Nutzung unterstützen. G.2.4.
Ich kann die Möglichkeiten und Grenzen von Cloud-Diensten für die Verwaltung von Dokumenten beschreiben. G.3.1.	Ich kann Cloud-Dienste für die Verwaltung meiner eigenen Dokumente verantwortungsvoll nutzen. G.3.2.	Ich kann Cloud-Dienste für die Verwaltung von Dokumenten und für meinen Unterricht bedarfsgerecht evaluieren. G.3.3.	Ich kann Cloud-Dienste für die Verwaltung und Bereitstellung von Dokumenten für die Schulgemeinschaft einrichten und nutzen. G.3.4.
Ich kann die grundlegenden Funktionalitäten von KI-Applikationen zur Schul- und Unterrichtsorganisation beschreiben. G.4.1.	Ich kann die grundlegenden Funktionalitäten von KI-Applikationen zur Schul- und Unterrichtsorganisation verwenden. G.4.2.	Ich kann KI-Applikationen zur Schul- und Unterrichtsorganisation klassifizieren. G.4.3.	Ich kann KI-Applikationen zur Schul- und Unterrichtsorganisation für die Nutzung an der Schule einrichten und für Kolleginnen und Kollegen zugänglich machen. G.4.4.
Ich kann die grundlegenden Anforderungen der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) und relevanter schulspezifischer Datenschutzregelungen für die digitale Verwaltung benennen. G.5.1.	Ich kann digitale Verwaltungswerkzeuge im Schulalltag datenschutzkonform nutzen und personenbezogene Daten gemäß den geltenden Vorschriften sicher verarbeiten, speichern und löschen. G.5.2.	Ich kann die in der Schule eingesetzten digitalen Verwaltungsprozesse und -werkzeuge hinsichtlich ihrer Datenschutzkonformität und Datensicherheit kritisch bewerten und Schwachstellen identifizieren. G.5.3.	Ich kann an der Entwicklung und Implementierung eines schulinternen Datenschutzkonzepts für digitale Verwaltungsprozesse mitwirken und Kolleginnen und Kollegen bei der datenschutzkonformen Nutzung digitaler Applikationen beraten. G.5.4.

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann die Möglichkeiten digitalen Wissens- und Projektmanagements in der Schulgemeinschaft beschreiben. G.6.1.	Ich kann digitales Wissens- und Projektmanagement in der Schulgemeinschaft für meine Zwecke nutzen. G.6.2.	Ich kann digitales Wissens- und Projektmanagement in der Schulgemeinschaft klassifizieren. G.6.3.	Ich kann die Nutzung digitalen Wissens- und Projektmanagements in der Schulgemeinschaft weiterentwickeln. G.6.4.
Ich kann Möglichkeiten digitaler Medien zur Kommunikation und Kollaboration in der Schulgemeinschaft erläutern. G.7.1.	Ich kann digitale Medien zur allgemeinen Kommunikation und Kollaboration in der Schulgemeinschaft verwenden. G.7.2.	Ich kann den Einsatz verschiedener digitaler Medien für die Kommunikation in der Schulgemeinschaft hinsichtlich ihrer Eignung und Wirkung bewerten. G.7.3.	Ich kann die Nutzung digitaler Medien zur Kommunikation in der Schulgemeinschaft organisieren und administrieren. G.7.4.
Ich kann die Regeln der Netiquette für diverse Formen der digitalen Kommunikation erklären. G.8.1.	Ich kann bei allen Formen der digitalen Kommunikation die Regeln der Netiquette beachten. G.8.2.	Ich kann die Regeln der Netiquette für alle Formen der digitalen Kommunikation reflektieren. G.8.3.	Ich kann die Regeln der Netiquette für alle Formen der digitalen Kommunikation aktiv einbringen. G.8.4.
Ich kann verschiedene Formen und Anzeichen von digitalen Konflikten in der Schulgemeinschaft erkennen und beschreiben. G.9.1.	Ich kann bei digitalen Konflikten angemessen, deeskalierend reagieren, Betroffene unterstützen und gegebenenfalls Vorfälle korrekt melden. G.9.2.	Ich kann Ursachen, Muster und Auswirkungen von digitalen Konflikten im schulischen Umfeld analysieren und die Wirksamkeit verschiedener präventiver Maßnahmen sowie Interventionsstrategien bewerten. G.9.3.	Ich kann aktiv an der Entwicklung, Implementierung und Evaluation von schulischen Präventionskonzepten zum Umgang mit digitalen Konflikten mitwirken. G.9.4.
Ich kenne digitale Anwendungen zur Planung von Veranstaltungen und Projekten. G.10.1.	Ich kann digitale Anwendungen zur Planung von Veranstaltungen und Projekten bedienen. G.10.2.	Ich kann digitale Anwendungen für die Planung von Veranstaltungen und Projekten vergleichen. G.10.3.	Ich kann Veranstaltungen und Projekte in leitender Funktion mit Hilfe digitaler Anwendungen planen. G.10.4.
Ich kenne Applikationen zur Gestaltung von Drucksorten für die Öffentlichkeitsarbeit und weiß über grundlegende Gestaltungsprinzipien Bescheid. G.11.1.	Ich kann die Gestaltung einfacher Drucksorten selbständig umsetzen. G.11.2.	Ich kann die Möglichkeiten der Gestaltung komplexerer Drucksorten bewerten. G.11.3.	Ich kann ein Konzept für die Gestaltung aller Drucksachen meiner Organisation entwickeln (Corporate Design). G.11.4.
Ich kann die grundlegenden Funktionalitäten von Applikationen zur Gestaltung von Webauftritten beschreiben. G.12.1.	Ich kann die grundlegenden Funktionalitäten von Applikationen zur Gestaltung von Webauftritten nutzen. G.12.2.	Ich kann Applikationen zur Gestaltung von Webauftritten für den Bedarf der Schule evaluieren. G.12.3.	Ich kann einen Webauftritt der Schule gestalten und adaptieren. G.12.4.
Ich kann Möglichkeiten der Arbeit mit journalistischen Medien benennen. G.13.1.	Ich kann Applikationen und Kanäle der Arbeit mit journalistischen Medien benutzen. G.13.2.	Ich kann selbständig Pressemeldungen erstellen und anhand von Zielvorgaben bewerten. G.13.3.	Ich kann ein mittel- und langfristiges Konzept für Medienarbeit planen, erstellen und umsetzen. G.13.4.

Kategorie H – Digital Weiterlernen

Lebenslanges Lernen (LLL): Fort- und Weiterbildung mit bzw. zu digitalen Medien

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann Wege zur zielgerichteten Recherche von Informationen nennen. H.1.1	Ich kann zielgerichtet Informationen recherchieren, selektieren und organisieren. H.1.2.	Ich kann unterschiedliche Möglichkeiten der Recherche, Selektion und Organisation von Informationen für meine Bedürfnisse einschätzen. H.1.3.	Ich kann unterschiedliche Möglichkeiten der Recherche, Selektion und Organisation von Informationen für andere bereitstellen. H.1.4.
Ich kann digitale Medien (Layout/Textsysteme/ Literaturdatenbanken und Zitationssysteme) zum Verfassen wissenschaftlicher Arbeiten nennen. H.2.1.	Ich kann unter Einsatz digitaler Medien (Layout/Textsysteme/ Literaturdatenbanken und Zitationssysteme) wissenschaftliche Arbeiten verfassen und entsprechend formatieren. H.2.2.	Ich kann digitale Medien (Layout/Textsysteme/ Literaturdatenbanken und Zitationssysteme) zum Verfassen wissenschaftlicher Arbeiten reflektieren. H.2.3.	Ich kann unter Einsatz digitaler Medien (Layout/Textsysteme/ Literaturdatenbanken und Zitationssysteme) wissenschaftliche Arbeiten veröffentlichen. H.2.4.
Ich kann Software zur quantitativen und qualitativen Analyse von Daten und Texten zu Forschungszwecken benennen. H.3.1.	Ich kann Software zur quantitativen und qualitativen Analyse von Daten und Texten zu Forschungszwecken bedarfsgerecht einsetzen. H.3.2.	Ich kann Software zur quantitativen und qualitativen Analyse von Daten und Texten zu Forschungszwecken bedarfsgerecht evaluieren. H.3.3.	Ich kann Software zur quantitativen und qualitativen Analyse von Daten und Texten zu kollaborativen Forschungszwecken bedarfsgerecht empfehlen. H.3.4.
Ich kenne adäquate Software für mein professionelles Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement. H.4.1.	Ich kann für mein professionelles Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement adäquate Software verwenden. H.4.2.	Ich kann für mein professionelles Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement adäquate Software in Hinblick auf meine Bedürfnisse reflektieren. H.4.3.	Ich kann für mein professionelles Wissens-, Zeit- und Ressourcenmanagement adäquate Software an meine Bedürfnisse anpassen. H.4.4.
Ich kenne synchrone und asynchrone Medien für Zwecke des Austausches, des Peer Learnings, des Teambuildings und der Beratung. H.5.1.	Ich kann synchrone und asynchrone Medien für Zwecke des Austausches, des Peer Learnings, des Teambuildings und der Beratung nutzen. H.5.2.	Ich kann meine Strategien zur Nutzung und Adaption von synchronen und asynchronen Medien für Austausch, Peer Learning, Teambuilding und Beratung reflektieren. H.5.3.	Ich kann synchrone und asynchrone Medien für Zwecke des Austausches, des Peer Learnings, des Teambuildings und der Beratung adaptieren und erweitern. H.5.4.

Verstehen	Anwenden	Reflektieren	Mitgestalten
Ich kann Herangehensweisen nennen, um Projekte digital zu konzipieren und zu dokumentieren. H.6.1.	Ich kann Projekte digital konzipieren und dokumentieren. H.6.2.	Ich kann reflektieren, warum und wie ich spezifische Herangehensweisen zur digitalen Konzeption und Dokumentation von Projekten eingesetzt habe und welche Erkenntnisse ich daraus für ähnliche Aufgaben gewinne. H.6.3.	Ich kann gemeinsam mit anderen passende Herangehensweisen zur digitalen Konzeption und Dokumentation von Projekten erarbeiten, auswählen und implementieren, um eine partizipative Entscheidungsfindung zu unterstützen. H.6.4.
Ich kenne digitale Applikationen (iKM^{PLUS}, Diagnosetools), die den Lernfortschritt bzw. besondere Bedürfnisse der Lernenden identifizieren bzw. abbilden. H.7.1.	Ich kann digitale Applikationen (iKM^{PLUS}, Diagnosetools) situationsadäquat einsetzen, um den Lernfortschritt bzw. besondere Bedürfnisse der Lernenden zu identifizieren bzw. abzubilden. H.7.2.	Ich kann die Aussagekraft und den Nutzen digitaler Applikationen (iKM^{PLUS}, Diagnosetools) für den Lernfortschritt und die Bedürfnisermittlung kritisch reflektieren. H.7.3.	Ich kann digitale Applikationen (iKM^{PLUS}, Diagnosetools) verwenden und organisieren, um den Lernfortschritt bzw. besondere Bedürfnisse der Lernenden zu identifizieren bzw. abzubilden. H.7.4.
Ich kenne digitale Applikationen (QMS), um Feedback zur eigenen pädagogischen Arbeit einzuholen. H.8.1.	Ich kann digitale Feedbackinstrumente (QMS) einsetzen, um Rückmeldungen zu meiner pädagogischen Arbeit zu sammeln. H.8.2.	Ich kann das durch digitale Applikationen (QMS) erhaltene Feedback zu meiner pädagogischen Arbeit analysieren, interpretieren und Schlussfolgerungen für meine Tätigkeit ziehen. H.8.3.	Ich kann digitale Applikationen (QMS) als Feedbackinstrumente hinsichtlich der eigenen pädagogischen Arbeit nutzen bzw. mit Hilfe von Editoren selbst entwickeln und erweitern. H.8.4.
Ich kann erklären, welche Arten von Content, Software und Medien für spezifische pädagogische bzw. didaktische Zwecke geeignet sind und wie diese den Lernprozess unterstützen können. H.9.1.	Ich kann für pädagogische bzw. didaktische Zwecke sinnvollen und förderlichen Content, Software und Medien finden und situationsadäquat verwenden. H.9.2.	Ich kann für pädagogische bzw. didaktische Zwecke sinnvollen und förderlichen Content, Software und Medien reflektieren. H.9.3.	Ich kann Kolleginnen und Kollegen dabei unterstützen, pädagogisch sinnvollen Content, Software und Medien zu finden, zu bewerten und zu verwenden, und so eine partizipative Medienkultur fördern. H.9.4.
Ich kann Beispiele für adäquate Onlinecommunities und Netzwerke im professionellen, pädagogischen bzw. fachlichen Kontext nennen. H.10.1.	Ich kann für meine professionellen, pädagogischen bzw. fachlichen Interessen passende Onlinecommunities und Netzwerke gezielt auffinden. H.10.2.	Ich kann die Angemessenheit und den Nutzen der von mir gefundenen Onlinecommunities und Netzwerke für meine professionellen Interessen kritisch bewerten. H.10.3.	Ich kann für mein professionelles, pädagogisches bzw. fachliches Interesse adäquate Onlinecommunities und Netzwerke initiieren und moderieren. H.10.4.
Ich kann die grundlegenden Konzepte und Zielsetzungen digital gestützter Fortbildungsformate beschreiben und deren Nutzen für mein berufliches Weiterlernen erläutern. H.11.1.	Ich kann an digitalen Fortbildungen aktiv teilnehmen und die dort vermittelten digitalen Werkzeuge und Methoden in meinem beruflichen Kontext einsetzen. H.11.2.	Ich kann den didaktischen Aufbau und die Wirksamkeit digitaler Weiterbildungsformate kritisch einschätzen und bewerten, inwieweit sie meine Lernziele unterstützen. H.11.3.	Ich kann digitale Fortbildungsformate mitentwickeln, Feedback geben und Vorschläge zur Verbesserung und Weiterentwicklung beitragen. H.11.4.