Software

Kompetenz

Software

Kompetenzformulierung

Ich kann Programme anwenden, um digitale Materialien (insb. Software, Text, Video, Bild) zu erstellen und diese in einem für meine Zwecke angemessenen Dateiformat speichern.

Stufe

Basiskompetenz

Taxonomie-Stufe

2. Anwenden

Spalte/Nummer im Gesamtdokument

A/45

Erläuterung

Diese Kompetenz beschreibt die Fähigkeit, unterschiedliche Softwareprogramme zu nutzen, um digitale Medien wie Texte, Bilder, Audio, Video zu erstellen. Dabei geht es darum, geeignete Werkzeuge auszuwählen und die erstellten Inhalte in passenden Dateiformaten zu speichern.

Begründung

Je nachdem welche Art von digitalen Inhalten erstellt werden soll, sind unterschiedliche Softwareprogramme erforderlich. Das Speichern in geeigneten Dateiformaten gewährleistet die Kompatibilität mit unterschiedlichen Geräten und Anwendungen.

Beispiel

Text: Verwendung von Textverarbeitungsprogrammen, um Lehrmaterialien/Anleitungen zu erstellen.
Video: Videobearbeitungsprogramme etwa Adobe Premiere, um Videoinhalte aufzunehmen,

zuzuschneiden und zu gestalten. Bild: Grafikdesignsoftware wie Photoshop, um Diagramme, Illustrationen/Grafiken zu erstellen. Angemessenes Dateiformat: Text als PDF, Video als MP4, Bilder als PNG-Datei.

Quellen

Basilotta-Gómez-Pablos, V., Matarranz, M., Casado-Aranda, L. A., & Otto, A. (2022). Teachers' digital competencies in higher education: a systematic literature review. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 19(1), 1-16.

Brandhofer et al., 2019.

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. Educational Technology Research and Development, 68, 2449-2472.

Howard, S. K., Tondeur, J., Ma, J., & Yang, J. (2021). What to teach? Strategies for developing digital competency in preservice teacher training. Computers & Education, 165, 104149.

KMK, 2017.

Redecker et al., 2019.

Tondeur, J., Howard, S. K., & Yang, J. (2021). One-size does not fit all: Towards an adaptive model to develop preservice teachers' digital competencies. Computers in Human Behavior, 116, 106659.

Lehrmaterial

Zusammenhang mit anderen Kompetenzen

Alle Kompetenzen welche unter dem Bereich „Digitale Ressourcen" aufgelistet sind, beleuchten unterschiedliche Aspekte, welche für die Nutzung und Erstellung digitaler Medien und Ressourcen von Bedeutung sind. Diese Kompetenzen bauen aufeinander auf und bilden gemeinsam einen fundierten Ansatz für einen kompetenten Umgang mit digitalen Ressourcen im Bildungsbereich. Diese Basiskompetenzen zielen darauf ab, Lehrkräften notwendige Fähigkeiten zu vermitteln, um digitale Ressourcen effektiv nutzen zu können. Es soll ein umfassendes Verständnis für den Einsatz digitaler Ressourcen im Bildungsbereich erlangt/erworben werden.

Tagging

Softwareanwendung, digitale Materialien, Dateiformate, Medienerstellung, Anwendungsprogramme, Content-Erstellung, Softwarekenntnisse, Dateispeicherung.

From:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/ - **ZenDi Wiki**

Permanent link:
https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/de/misc/weingarten-competence-model/software

Last update: **2023/11/20 17:07**