

# Weingartener Kompetenzmodell

## English version

Das rasante Tempo der digitalen Transformation verändert nicht nur unser tägliches Leben, sondern hat auch tiefgreifende Auswirkungen auf den Bildungsbereich. Um Lehrkräfte optimal für die Anforderungen des 21. Jahrhunderts vorzubereiten, ist die Vermittlung digitaler Kompetenzen von essentieller Bedeutung.

Das Weingartener Modell für digitale Kompetenzen von Lehrkräften setzt an dieser Stelle an und dient als umfassendes Kompetenzraster, welches auf dem [DigCompEdu-Modell](#) aufbaut.

## Erläuterung zum Modell

Das Modell besteht aus 3 Kompetenzbereichen („Digitale schulbezogene Kompetenzen“, „Medien(fach-)didaktische Kompetenzen“ und „Medienbildung“ sowie deren Überschneidungen), welche in 10 Unterbereiche unterteilt sind. Diese Unterbereiche umfassen insgesamt 152(4) Einzelkompetenzen mit ihrer jeweiligen Kompetenzbezeichnung sowie Kompetenzbeschreibung. Eine Aufteilung finden die 152(4) Kompetenzen in der Dreiteilung „Basiskompetenzen“, „Detailkompetenzen“ sowie „Fortgeschrittenen Kompetenzen“. Die Basiskompetenzen stellen dabei eine Mischung aus Kompetenzen dar, welche auf unterschiedlichen Taxonomie-Stufen (Kennen, Anwenden, Weiterentwickeln) liegen. Die PH Weingarten hat diesen Kompetenzen 8 abstrakte Modulhandbuchkompetenzen abgeleitet, welche für die Lehre eingesetzt werden.

Innerhalb des Bereiches der „Digitalen schulbezogenen Kompetenzen“ steht im Mittelpunkt, dass angehende Lehrer\*innen digitale Medien für die berufliche Kommunikation mit Lernenden, Eltern sowie außerschulischen Akteuren, für die Zusammenarbeit in der Schulgemeinschaft, für die eigene professionelle Weiterentwicklung sowie für die digitale Schulentwicklung situationsangemessen und zielorientiert anwenden können.

Im Bereich der „Medien(fach-)didaktischen Kompetenzen“ werden angehende Lehrer\*innen in die Lage versetzt, digitale Medien systematisch in den eigenen Unterricht zu integrieren und dabei besondere Potenziale für das eigene Fach freizusetzen.

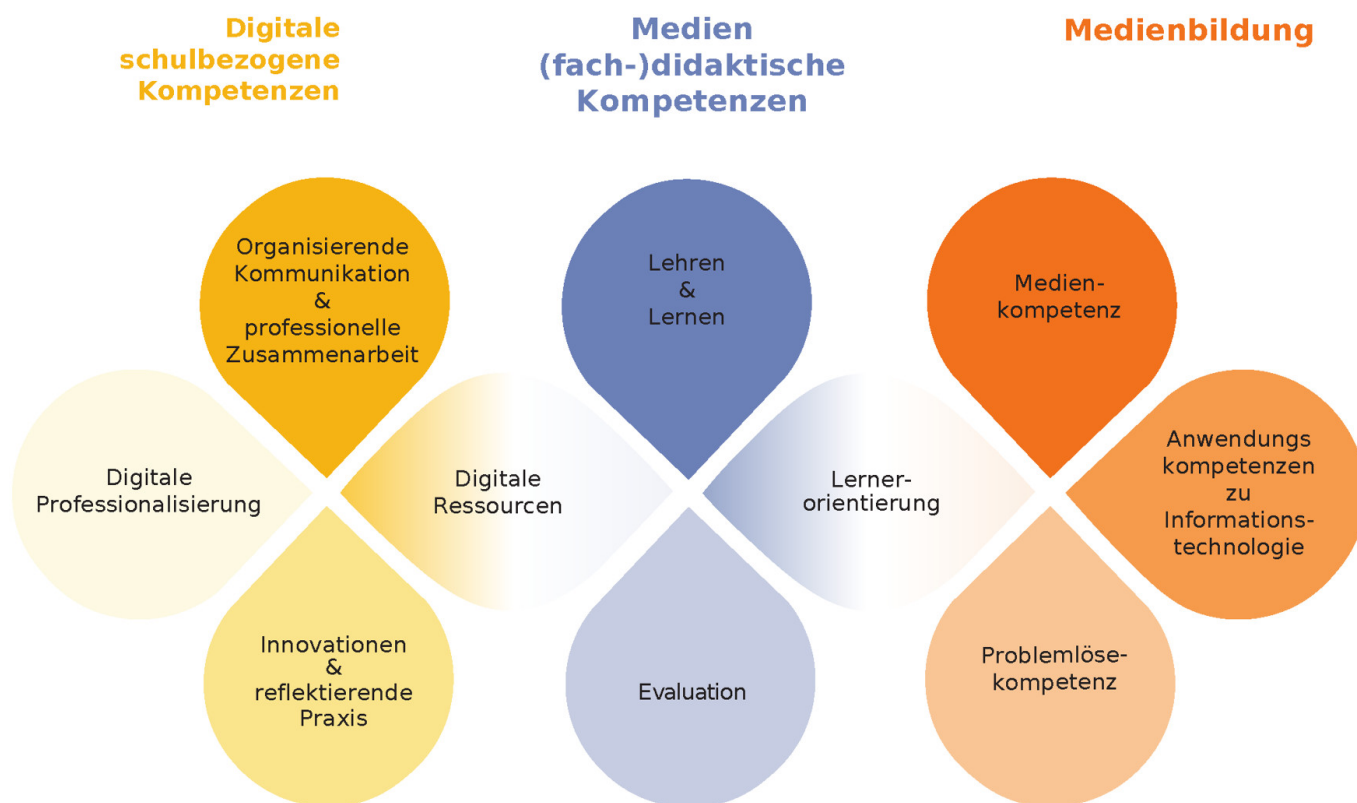
Bei der „Medienbildung“ liegt der Fokus auf der Förderung der digitalisierungsbezogenen Kompetenzen der Lernenden. Angehende Lehrer\*innen können Lernende in ihrer Entwicklung im reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien anleiten und unterstützen.

Den drei Kompetenzbereichen sind zehn Unterbereiche (z.B. Innovationen & reflektierende Praxis) mit Überschneidungen („Digitale Ressourcen“ und Lerner-Orientierung“) zugeordnet.

Unter diesen 10 Unterbereichen fallen die Kompetenzen von welchem jede einzelne Kompetenz auf nur einer Taxonomie-Stufe bestimmt wurde, um das Modell in der Lehre anwendbar und prüfbar zu machen.

Dieses Kompetenzraster ist speziell darauf ausgelegt, als fundierte Grundlage für die Gestaltung und Durchführung von Lehramtsstudiengängen zu dienen, mit dem Ziel, zukünftige Pädagogen sowohl theoretisch als auch praktisch für den effizienten und ethisch verantwortungsvollen Einsatz digitaler Technologien im Unterricht zu rüsten.

## Weingartener Kompetenzmodell in 10 Unterbereiche unterteilt



## Tabellenübersicht des Weingartener Modells

Die untenstehende Tabelle beschreibt das Weingartener Modell in seiner Vollständigkeit. Die Tabelle ist in drei Stufen, den 3 Kompetenzstufen, eingeteilt. Die „Basiskompetenzen“, „Detailkompetenzen“ und „Fortgeschrittenen Kompetenzen“. Innerhalb der jeweiligen Kompetenzstufe gibt es die oben genannten 3 Kompetenzbereiche: „Digitale schulbezogene Kompetenzen“, „Medien(fach-)didaktische Kompetenzen“ und „Medienbildung“. Insgesamt werden 152(4) Kompetenzen in dieser Hierarchie beschrieben.

### Basiskompetenzen: Digitale schulbezogene Kompetenzen

<b>Digitale schulbezogene Kompetenzen</b>	
Organisierende Kommunikation & professionelle Zusammenarbeit (mit Lernenden + Eltern + außerschulischen Akteuren/Dritten)	
1	Schul- und Klassenorganisation
2	Synchrone asynchrone Kommunikation u Kollaboration
3	Projekt- u. Wissensmanagementsysteme
Digitale Professionalisierung (mit anderen Lehrenden)	
4	Professionelle Weiterbildung
5	Online-Weiterbildung
Innovationen und reflektierende Praxis	
6	Evaluation digitaler Lehrstrategien
7	Dokumentation_Reflektion eigener Lernaktivitäten und Kompetenzen

<b>Digitale schulbezogene Kompetenzen</b>
---

8 Auseinandersetzungen mit digitalen Technologien
---

9 Innovationsprozesse mitgestalten
------------------------------------

## Basiskompetenzen: Medien(fach-)didaktische Kompetenzen

<b>Medien(fach-)didaktische Kompetenzen</b>
Digitale Ressourcen
<i>Rechtliche Grundlagen</i>
10 Urheber- und Werknutzungsrechte
11 DSGVO
12 Persönlichkeitsrechte
<i>Recherche und Nachhaltigkeit</i>
13 Recherche digitale Ressourcen
14 Medienorganisation - Sammlung
15 Dateiorganisation und Tools
<i>Gestalterische und didaktische Grundlagen</i>
16 Gestaltungsprinzipien Medien
17 Usability
<i>Medienentwicklung</i>
18 Software
19 Hardware
Lehren und Lernen
<i>Lerntheoretische Grundlagen und Modelle des Instructional Design</i>
20 Grundlegende Instructional Design-Modelle
21 Mediengestütztes Lernen
<i>Bedingungsanalyse (Akteure &amp; Umfeld)</i>
22 Markt-, Kontext- und Zielgruppenanalyse
23 Technische und organisatorische Voraussetzungen
<i>Lehrinhalte</i>
24 Digitale Lernumgebungen - LMS
25 Angemessenheit medialer Inhalte
<i>Lehrziele</i>
26 Bildungsproblem
27 Medienpädagogische Lehrzieldefinition
<i>Methoden</i>
28 Expositorische und explorative Methoden
29 Problembasierte und kooperative Methoden
<i>Medien</i>
30 Digitale Informations- und Kommunikationsmedien
31 E-learning
32 Synchrone und asynchrone zeitlichen Organisation
Evaluation
<i>Lerndiagnose / Diagnostik</i>
33 Lernausgangsdiaagnose/Lernvoraussetzungen
34 Lernfortschritt
<i>Feedback &amp; Planung</i>

<b>Medien(fach-)didaktische Kompetenzen</b>
35 Digitale Feedbackmöglichkeiten
Lernerorientierung
<i>Lern(er)voraussetzung(en)</i>
36 Sozioökonomische Faktoren
37 Einweisung in Technik
<i>Lerneraktivierung</i>
38 Kognitive Aktivierung
39 Lebenswelt
40 Einweisen in offene Unterrichtsformen

## Basiskompetenzen: Medienbildung

<b>Medienbildung</b>
Medienkompetenz
41 Medienkompetenz
Anwendungskompetenzen zu Informationstechnologie
42 Medienprojekte
43 Mediennutzung
44 Kommunikations- und Verhaltensregeln
45 Rollenveränderung in mediengestützter Bildung
Problemlösekompetenz
<i>Genuss und Sucht</i>
46 Medien- und Datensensibilisierung
47 Kommunikationskultur
48 Selektionsfähigkeit
49 Medienwirkung
50 Informationstechnische Grundlagen

## Detailkompetenzen: Medien (fach-)didaktische Kompetenzen

<b>Medien (fach-)didaktische Kompetenzen</b>
Digitale Ressourcen
<i>Rechtliche Grundlagen</i>
51 Quellenangaben
52 Open Educational Resources (OER)
53 Creative Commons (CC)
54 Datenschutz und IT-Sicherheit - Kommunikation
55 Datensicherheit/Datenschutz
56 DSGVO
57 Persönlichkeitsrechte
<i>Recherche und Nachhaltigkeit</i>
58 Recherche/Suchstrategien
59 Recherche Text
60 Recherche Video
61 Recherche Bild

<b>Medien (fach-)didaktische Kompetenzen</b>
62 Recherche Audio (+Podcasts)
63 Recherche Simulation (3D-Modelle)
64 Kollaborative Sammlung/Dateiorganisation
65 Tools
<i>Gestalterische und didaktische Grundlagen</i>
66 Gestaltungsprinzipien Text
67 Gestaltungsprinzipien Video
68 Gestaltungsprinzipien Bild
69 Gestaltungsprinzipien Audio
70 Gestaltungsprinzipien Simulation
71 Drehbuch Video
72 Drehbuch Webseite
73 Drehbuch Lernkurse/ Learner Storys/ Storytelling
<i>Medienentwicklung</i>
74 Software Text
75 Software Video
76 Software Bild
77 Software Audio
78 Software Simulation
79 Hardware Format Video
80 Hardware Format Bild
81 Hardware Format Audio
82 Hardware Format Simulation
83 Dateiformat Text
84 Dateiformat Bild
85 Dateiformat Video
86 Dateiformat Audio
87 Dateiformat Simulation
<i>Lehren und Lernen</i>
<i>Medien</i>
88 Stetige Medien
89 Website/CMS
90 Bilder
91 Diagramme (abstrakte Bilder)
92 Dynamische-Medien
93 Video
94 Audio (Podcast)
95 Dynamische Grafik (die verschiedenen Zustände, Abläufe simulieren)
96 Synchroner Kommunikationsmedien
97 Chat
98 Videokonferenz
99 Asynchrone Kommunikationsmedien
100 E-Mail
101 Forum
102 Wiki

<b>Medien (fach-)didaktische Kompetenzen</b>	
103	Hybride Kommunikationsmedien (synchron & asynchron nutzbar)
104	Google Drive (Texte, Tabellen, Präsentationen, ...)
105	Miro
106	Actionbound
<i>Lernorganisation</i>	
107	Blended-Learning
108	Flipped Classroom

## Fortgeschrittenen Kompetenzen zum Weingartener Kompetenzmodell

<b>Digitale schulbezogene Kompetenzen</b>	
Organisierende Kommunikation & professionelle Zusammenarbeit (mit Lernenden + Eltern + außerschulischen Akteuren/Dritten)	
109	Kommunikationsstrategie

## Fortgeschrittenen Kompetenzen: Medien (fach-)didaktische Kompetenzen

<b>Medien (fach-)didaktische Kompetenzen</b>	
Digitale Ressourcen	
110	Chancen und Gefahren
111	Datenethik
112	Suchmaschinen und Datenbanken
113	Drehbuch Medien
114	User experience
115	Dateiformat
Lehren und Lernen	
<i>Lerntheoretische Grundlagen und Modelle des Instructional Design</i>	
116	Medientheorie
117	Potenzial des Medieneinsatzes
118	Lerntheorie
119	Lernmotivation und Aufmerksamkeit
<i>Bedingungsanalyse (Akteure &amp; Umfeld)</i>	
120	Bedarfsanalyse
<i>Lehrinhalte</i>	
121	Gegenwartsbedeutung
122	Zukunftsbedeutung
123	Inhaltsanalyse
124	Inhaltsaufbereitung
125	Lebensweltbezug
<i>Lehrziele</i>	
126	Formulierung Lehrziele
127	Medien(fach-)didaktische Kompetenz
<i>Methoden</i>	
128	Zentrale Aspekte bei der Wahl einer didaktischen Methode
<i>Medien</i>	

<b>Medien (fach-)didaktische Kompetenzen</b>
129 Kommunikationsmedien
130 Medien die ortsgebundene Lernprozesse unterstützen
131 Lernplattformen und Kursmanagementsysteme
<i>Lernorganisation</i>
132 Räumliche Organisation
133 Hybride Lernarrangements
134 Zeitliche Organisation
135 Soziale Organisation / soziale Präsenz
136 Inhaltliche Organisation
<i>Evaluation</i>
<i>Lerndiagnose / Diagnostik</i>
137 Lernprozessdiagnose
138 Lernergebnisdiagnose
139 Kontrolle Lernstand
140 Qualitative Forschungsmethoden
141 Quantitative Forschungsmethoden
<i>Feedback &amp; Planung</i>
142 Automatisiertes/direktes Feedback
143 Individuelles Feedback (Lehrerfeedback)
144 Peer-Feedback
145 Feedback der Lernenden zur Weiterentwicklung des Unterrichts
146 Lernfortschritt Lernende zur Anpassung der Lehrstrategie/Lernaktivitäten
<i>Lernerorientierung</i>
<i>Lern(er)voraussetzung(en)</i>
147 Differenzierung / Individualisierung
148 Inklusion/Heterogenität
149 Umgang mit Vorwissen/ Vorerfahrung/ Voreinstellungen der Lernenden
150 Anpassungsfähigkeit / Innovationsbereitschaft
<i>Lerneraktivierung</i>
151 Interesse und Motivation
152 Sozial/Peer Learning und tutorielle Unterstützung
153 Kompetenzorientierter Unterricht

## Fortgeschrittenen Kompetenzen: Medienbildung

<b>Medienbildung</b>
Anwendungskompetenzen zu Informationstechnologie
154 Rahmenmodell

## Tagging

Weingartener Modell, digitale Kompetenzen, Lehrkräfte, schulbezogene Kompetenzen, Organisation, Kommunikation, Kollaboration, Klassenmanagement, Medienkompetenz, Fachdidaktik, Lernziele, Schülermotivation, Schülerbildung, digitale Ethik.

## Disclaimer

Projektteam:

## Kontakt

Projektleitung:

- Prof. Dr. Wolfgang Müller ([muellerw@ph-weingarten.de](mailto:muellerw@ph-weingarten.de))

- Prof. Dr. Jörg Stratmann ([stratmann@ph-weingarten.de](mailto:stratmann@ph-weingarten.de))

From:

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

Permanent link:

<https://zendi.ph-weingarten.de/wiki/de/misc/weingarten-competence-model/start>

Last update: **2023/11/24 13:53**

