

# 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 Unterbereich 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 versetzen, digitale Medien systematisch in den eigenen Unterricht zu integrieren und dabei besondere Potenziale für das eigene Fach freizusetzen.

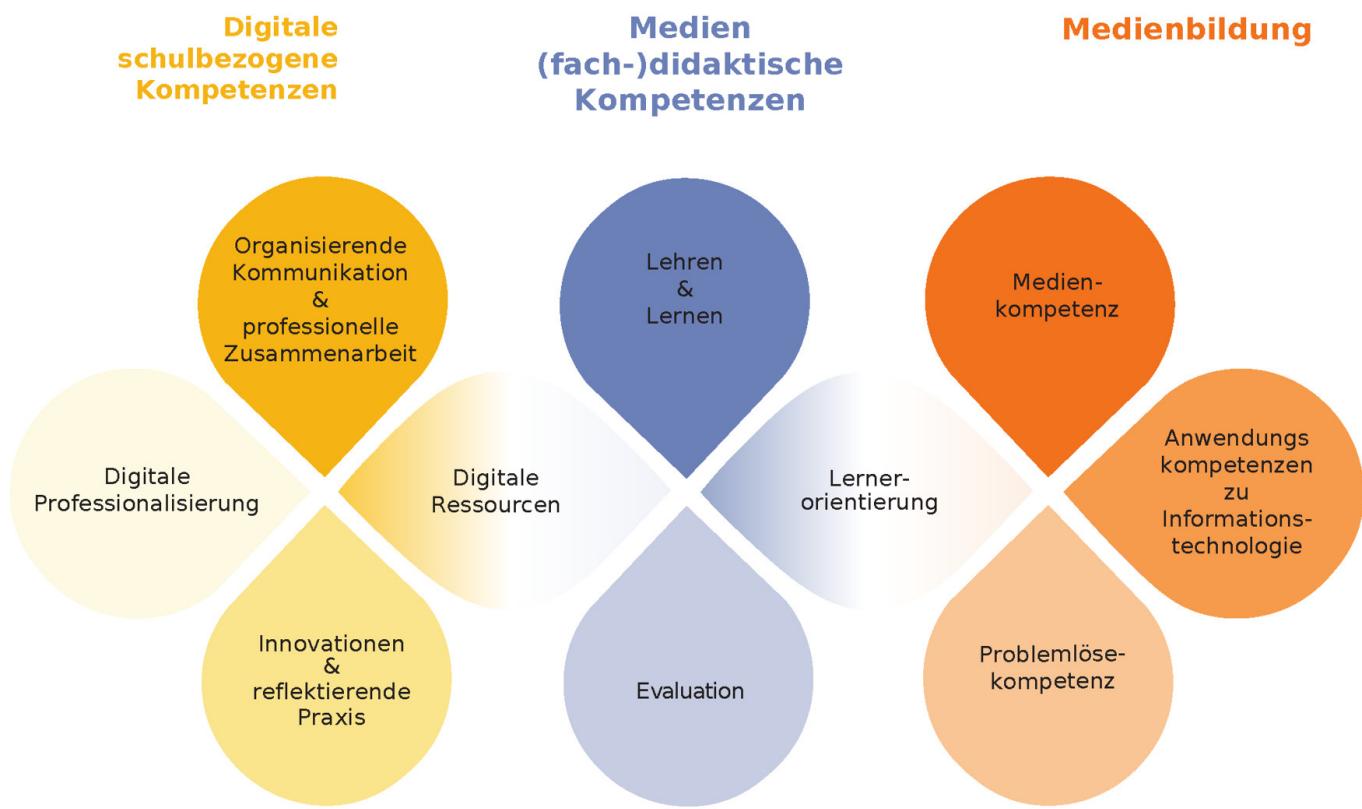
Bei der „Medienbildung“ liegt der Fokus auf der Förderung der digitalisierungsbezogenen Kompetenzen der Lernenden. Angehende Lehrer\*innen können Lernende in ihrer Entwicklung im reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien anleiten und unterstützen.

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

Unter diesen 10 Unterbereiche 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

Digitale schulbezogene Kompetenzen	
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 Problemorientierte und kooperative Methoden
<i>Medien</i>
30 Digitale Informations- und Kommunikationsmedien
31 E-learning
32 Sychrone und asynchrone zeitlichen Organisation
<i>Evaluation</i>
<i>Lerndiagnose / Diagnostik</i>
33 Lernausgangsdiagnose/Lenvoraussetzungen
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
Lerneraktivierung
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 Synchronen 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)
- Prof. Dr. Jörg Stratmann (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**