# 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 Modullhandbuchkompetenzen 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.

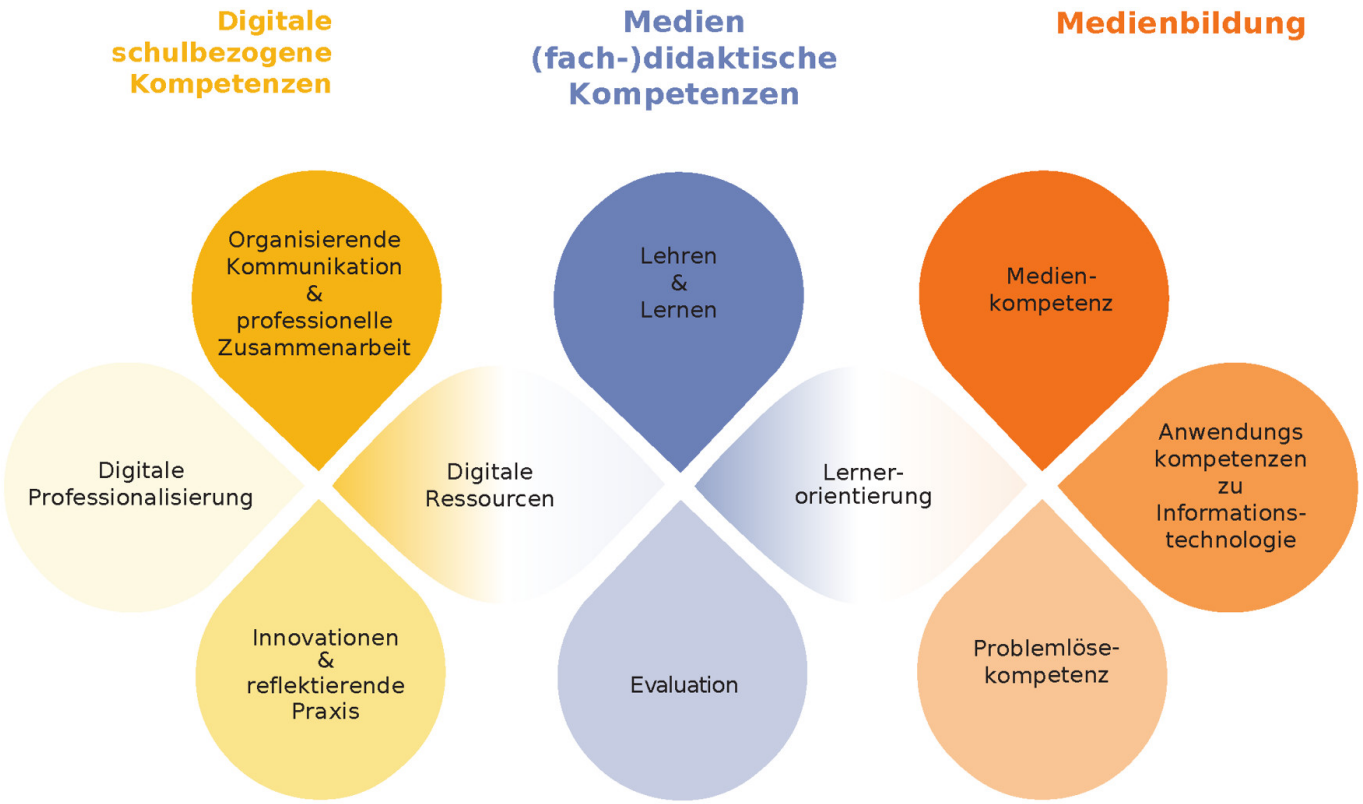
Den drei Kompetenzbereichen sind zehn Unterbereiche (z.B. Innovationen & reflektierende Praxis) mit Überschneidungen („Digitale Ressourcen“ und Lerner-Orientierung“) zugeordnet.

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 etisch 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 |

| **Digitale schulbezogene Kompetenzen** |
|---|
| Innovationen und reflektierende Praxis |
| 6 Evaluation digitaler Lehrstrategien |
| 7 Dokumentation_Reflektion eigener Lernaktivitäten und Kompetenzenzen |
| 8 Auseinandersetzungen mit digitalen Technologien |
| 9 Innovationsprozesse mitgestalten |

## Basiskompetenzen: Medien(fach-)didaktische Kompetenzen

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

| Medien(fach-)didaktische Kompetenzen |
|---|
| 33 Lernausgangsdiagnose/Lernvoraussetzungen |
| 34 Lernfortschritt |
| *Feedback & Planung* |
| 35 Digitale Feedbackmöglichkeiten |
| Lernerorientierung |
| *Lern(er)voraussetzung(en)* |
| 36 Sozioökonomische Faktoren |
| 37 Einweisung in Technik |
| *Lerneraktivierung* |
| 38 Kognitive Aktivierung |
| 39 Lebenswelt |
| 40 Einweisen in offene Unterrichtsformen |

## Basiskompetenzen: Medienbildung

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

## Detailkompetenzen: Medien (fach-)didaktische Kompetenzen

| Medien (fach-)didaktische Kompetenzen |
|---|
| Digitale Ressourcen |
| *Rechtliche Grundlagen* |
| 51 Quellenangaben |
| 52 Open Educational Resources (OER) |
| 53 Creative Commons (CC) |
| 54 Datenschutz und IT-Sicherheit - Kommunikation |
| 55 Datensicherheit/Datenschutz |
| 56 DSGVO |
| 57 Persönlichkeitsrechte |
| *Recherche und Nachhaltigkeit* |
| 58 Recherche/Suchstrategien |

| **Medien (fach-)didaktische Kompetenzen** |
|---|
| 59 Recherche Text |
| 60 Recherche Video |
| 61 Recherche Bild |
| 62 Recherche Audio (+Podcasts) |
| 63 Recherche Simulation (3D-Modelle) |
| 64 Kollaborative Sammlung/Dateiorganisation |
| 65 Tools |
| *Gestalterische und didaktische Grundlagen* |
| 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 |
| *Medienentwicklung* |
| 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 |
| Lehren und Lernen |
| *Medien* |
| 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 Synchrone Kommunikationsmedien |
| 97 Chat |
| 98 Videokonferenz |
| 99 Asynchrone Kommunikationsmedien |

| Medien (fach-)didaktische Kompetenzen |
|---|
| 100 E-Mail |
| 101 Forum |
| 102 Wiki |
| 103 Hybride Kommunikationsmedien (synchron & asynchron nutzbar) |
| 104 Google Drive (Texte, Tabellen, Präsentationen, ...) |
| 105 Miro |
| 106 Actionbound |
| *Lernorganisation* |
| 107 Blended-Learning |
| 108 Flipped Classroom |

## Fortgeschrittenen Kompetenzen zum Weingartener Kompetenzmodell

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

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

| Medien (fach-)didaktische Kompetenzen |
|---|
| Digitale Ressourcen |
| 110 Chancen und Gefahren |
| 111 Datenethik |
| 112 Suchmaschinen und Datenbanken |
| 113 Drehbuch Medien |
| 114 User experience |
| 115 Dateiformat |
| Lehren und Lernen |
| *Lerntheoretische Grundlagen und Modelle des Instructional Design* |
| 116 Medientheorie |
| 117 Potenzial des Medieneinsatzes |
| 118 Lerntheorie |
| 119 Lernmotivation und Aufmerksamkeit |
| *Bedingungsanalyse (Akteure & Umfeld)* |
| 120 Bedarfsanalyse |
| *Lehrinhalte* |
| 121 Gegenwartsbedeutung |
| 122 Zukunftsbedeutung |
| 123 Inhaltsanalyse |
| 124 Inhaltsaufbereitung |
| 125 Lebensweltbezug |
| *Lehrziele* |
| 126 Formulierung Lehrziele |
| 127 Medien(fach-)didaktische Kompetenz |

| **Medien (fach-)didaktische Kompetenzen** |
|---|
| *Methoden* |
| 128 Zentrale Aspekte bei der Wahl einer didaktischen Methode |
| *Medien* |
| 129 Kommunikationsmedien |
| 130 Medien die ortsgebundene Lernprozesse unterstützen |
| 131 Lernplattformen und Kursmanagementsysteme |
| *Lernorganisation* |
| 132 Räumliche Organisation |
| 133 Hybride Lernarrangements |
| 134 Zeitliche Organisation |
| 135 Soziale Organisation / soziale Präsenz |
| 136 Inhaltliche Organisation |
| Evaluation |
| *Lerndiagnose / Diagnostik* |
| 137 Lernprozessdiagnose |
| 138 Lernergebnisdiagnose |
| 139 Kontrolle Lernstand |
| 140 Qualitative Forschungsmethoden |
| 141 Quantitative Forschungsmethoden |
| *Feedback & Planung* |
| 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 |
| Lernerorientierung |
| *Lern(er)voraussetzung(en)* |
| 147 Differenzierung / Individualisierung |
| 148 Inklusion/Heterogenität |
| 149 Umgang mit Vorwissen/ Vorerfahrung/ Voreinstellungen der Lernenden |
| 150 Anpassungsfähigkeit / Innovationsbereitschaft |
| *Lerneraktivierung* |
| 151 Interesse und Motivation |
| 152 Sozial/Peer Learning und tutorielle Unterstützung |
| 153 Kompetenzorientierter Unterricht |

## Fortgeschrittenen Kompetenzen: Medienbildung

| **Medienbildung** |
|---|
| 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 14:53**