  
***SAFE***

***Streaming-Ansätze für Europa***

***Referenznummer:******2020-1-DE03-KA226-SCH-093590***

***Aktenzeichen der NA:   
VG-226-IN-NW-20-24-093590***

**Das SAFE-Kompetenzprofil und das Skill-Set für den Einsatz von Streaming-Ansätzen in Schulen**

*Mai 2021*

Universität Paderborn

Jennifer Schneider

**Titel des Projekts:** Streaming-Ansätze für Europa

**Akronym:** SAFE

**Referenznummer :** 2020-1-DE03-KA226-SCH-093590

**Aktenzeichen der NA:** VG-226-IN-NW-20-24-093590

**Projektpartner:** P0 - UPB - Universität Paderborn, DE (Koordinator)

P1 - IK - Geniales Knowlegde, DE (Partner)

P2 - CEIP - CEIP Tomás Romojaro, ES (Partner)

P3 - ZEBRA - KURZY ZEBRA s.r.o., CZ (Partner)

**Das   
SAFE-Kompetenzprofil   
und die Fähigkeiten zur Anwendung von Streaming-Ansätzen in Schulen (LOM)**

Inhaltsverzeichnis

[1. SAFE-Fertigkeitssatz 3](#_Toc99366799)

[2. Desktop-Forschung zu Kompetenzen im Bereich Digitalisierung und Streaming 4](#_Toc99366800)

[3. Allgemeine digitale Kompetenzen für den SAFE-Ansatz 5](#_Toc99366801)

[4. SAFE-Kompetenzprofil 12](#_Toc99366802)

## 1. SAFE Skill Set

Die folgende Tabelle zeigt die Kompetenzen von Lehrern und Ausbildern für den Einsatz von Streaming-Konzepten in Schulen. Das Skillset wurde im Rahmen einer übergreifenden Desktop-Forschung zu Kompetenzen in den Bereichen Digitalisierung und eLearning entwickelt, mit besonderem Fokus auf Streaming-Ansätze in Schulen:

|  |
| --- |
| **Fähigkeiten zur Anwendung von Streaming-Konzepten in Schulen** |
| * + Technische Fähigkeiten: grundlegende und vertiefte IT-Kenntnisse |
| * + Organisationstalent und Fähigkeiten zur Datenanalyse |
| * + Anwendung der theoretischen Kenntnisse |
| * + Selbstwahrnehmung und Selbstmanagement |
| * + Führungsqualitäten |
| * + Fähigkeiten zur Teamarbeit |
| * + Planungsfähigkeiten |
| * + Fähigkeiten zur Umsetzung |
| * + Fähigkeiten zur Bewertung |
| * + Selbstwahrnehmung und Selbstmanagementfähigkeiten |
| * + Fähigkeit zur Problemlösung und Entscheidungsfindung |
| * + Flexibilität |
| * + Geduld |
| Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und kann je nach Situation ergänzt und variiert werden |

## 2. Desktop-Recherche zu Kompetenzen im Bereich Digitalisierung und Streaming

Um zu erklären, welche Kompetenzen Lehrer und Ausbilder benötigen, um Streaming-Ansätze in Schulen zu verankern, muss das Kompetenzprofil in diesem Bereich und die Zielgruppe in den Mittelpunkt der Forschung gestellt werden. Daher werden die digitalen Kompetenzen, die das Dach der Digitalisierungskompetenzen und auch der Streaming-Kompetenzen bilden, als Grundlage genommen. Dies ist der Hintergrund für die Entwicklung eines maßgeschneiderten Kompetenzprofils für Lehrer und Ausbilder in der Schule.

Schorb entwickelt im Jahr 2017 ein Kompetenzprofil, das unter dem Dach der digitalen Kompetenz das Medienwissen, das Medienhandeln und die Medienreflexion verortet (vgl. Schorb 2017, S. 257ff.). Diese drei Typen sind die grundlegenden Elemente des Konstrukts der digitalen Kompetenz. Diese umfassen insgesamt 11 Dimensionen, die sich aus weiteren Unterdimensionen zusammensetzen (ebd.). Darüber hinaus spaltet der Wissenschaftler das Modell in zwei Teile auf: den Lernenden und den Lehrer/Trainer. In seinen Ausführungen zeigt er auf, dass einige Dimensionen nur für Lehrende, einige nur für Lernende und einige Dimensionen digitaler Kompetenzen für beide Zielgruppen gelten.

Die folgende Tabelle fokussiert auf die Erklärung der digitalen Kompetenzen anhand der Modellstruktur von Schorb, 2017. In der Tabelle sind die Dimensionen, die Unterdimensionen sowie die Erläuterungen zu den einzelnen Dimensionen eingebettet (vgl. Schorb 2017, S. 257ff.). Dabei können folgende Dimensionen zugeordnet werden:

## 3. Allgemeine digitale Kompetenzen für den SAFE-Ansatz

Digitale Kompetenzen (vgl. Schorb 2017, S. 257ff.).

1. **Medienkenntnisse (funktionale und strukturelle Kenntnisse)**
2. **Medienreflexion (Selbst-, medien- und gesellschaftsbezogene Reflexion)**
3. **Medienhandeln (kommunikatives, kreatives und partizipatives Handeln)**
4. **Medienwissen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dimension** | **Unterdimension** | **Erklärungen** |
| **Dimension 1:**  **Funktionale Kenntnisse** | 1.1 Aneignung der Medien | - Anforderung an instrumentell-qualifikatorische Fähigkeiten in Bezug auf Hard- und Software |
| 1.2 Nutzung der Gestaltungsmöglichkeiten | - Ästhetisches Designwissen  - Kenntnisse von Text- und Bildverarbeitungsprogrammen  - Nutzung und Anwendung von Gestaltungsmöglichkeiten |
| **Dimension 2:**  **Datenerhebung und -auswertung** | 2.1 Verwaltung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten | - Analyse, Vergleich und kritische Bewertung der Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Datenquellen, Informationen und digitalen Inhalten |
| 2.2 Erhebung und Analyse des Lernstands | - Überprüfung von Lernerfolg und Kompetenzerwerb  - Lernkontrolle mit Hilfe digitaler Medien  - Kritische Analyse des Lernverhaltens |
| 2.3 Feedback durch den Einsatz von digitalen Medien | - Rückmeldung über den Lernerfolg/Kompetenzerwerb an die TeilnehmerInnen durch den Einsatz von Medien |
| **Dimension 7:**  **Datenschutz und Privatsphäre** | 7.1 Schutz der personenbezogenen Daten | - Kenntnis der Datenschutzbestimmungen  - Achtung der persönlichen Daten und der Privatsphäre  - Berücksichtigung der Datensicherheit  - Verwendung von Datenschutzerklärungen |
| 7.2 Reflexion und Bewertung von Risiken in digitalen Umgebungen | - Wissen und Reflexion über die Risiken des digitalen Umfelds  - Kenntnis der Sicherheitsvorkehrungen  - Entwicklung von Schutzmaßnahmen |
| 7.3 Gesundheitsschutz | - Kenntnis des Suchtpotenzials  - Schützen Sie sich und andere vor möglichen Gefahren  - Gesundheitsbewusste Nutzung digitaler Medien und im Hinblick auf das soziale Wohlbefinden |
| 7.4 Schutz der Umwelt | - Sensibilisierung für die Auswirkungen der digitalen Technologien auf die Umwelt |

1. **Reflexion der Medien**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dimension** | **Unterabmessungen** | **Erklärungen** |
| **Dimension 4:**  **Reflexion der digitalen Inhalte/Ressourcen** | 4.1 Analyse der digitalen Medien | - Kritische Analyse und Bewertung der digitalen Medien  - Kenntnis und kritische Auseinandersetzung mit den Auswirkungen der digitalen Medien |
| 4.2 Bewertung der digitalen Medien | - Kritische Beurteilung und Bewertung des Inhalts von digitalen (Bildungs-)Ressourcen  - Kenntnis und kritische Auseinandersetzung mit den Auswirkungen der digitalen Medien |
| 4.3 Organisation und Änderung digitaler Ressourcen | - Erstellen, Bearbeiten und Ändern digitaler (Bildungs-)Ressourcen (im gesetzlich zulässigen Rahmen)  - den Inhalt der digitalen Ressourcen zu organisieren und ihn gegebenenfalls anderen Interessenten zur Verfügung zu stellen |
| 4.4 Verstehen und Reflektieren digitaler Medien | - Kritisches Hinterfragen der digitalen Medien  - Bewertung und Berücksichtigung der sozialen und ethischen Verantwortung für sich selbst und andere  - Kenntnis der Vielfalt der digitalen Medien/(Bildungs-)Ressourcen  - Kenntnisse über die Bedeutung der digitalen Medien im sozialen, gesellschaftlichen und politischen Kontext  - Wissen, Analyse und Reflexion über das Potenzial digitaler Medien, insbesondere im Bildungsbereich |
| 4.5 Datenschutz und Privatsphäre | - Kenntnisse über offene Bildungsressourcen und Lizenzen  - Erstellung von (offenen) Lizenzen  - Sensibilisierung im Rahmen der Datenschutzbestimmungen |
| **Dimension 5:**  **Förderung der digitalen Kompetenz** | 5.1 Digitale Problemlösung | - Identifizierung von technischen Problemen  - Lösung von technischen Problemen  - Übertragung von digitalem Wissen auf neue Situationen |
| 5.2 Kreative Nutzung der digitalen Technologien | - Einsatz digitaler Werkzeuge und Technologien für die Schaffung von Wissen und Prozessinnovation  - Sich individuell und kollektiv mit kognitiver Verarbeitung auseinandersetzen, um konzeptionelle Problemsituationen in digitalen Umgebungen zu lösen. |
| 5.3 Identifizierung von Lücken in der digitalen Kompetenz | - Wissen über die (Weiter-)Entwicklung von digitalen Kompetenzen  - Unterstützung anderer bei der (Weiter-)Entwicklung von digitalen Kompetenzen  - Ergreifen von Chancen, um mit der eigenen Entwicklung und der digitalen Evolution Schritt zu halten |
| 5.4 Selbstgesteuertes Lernen | - Einsatz digitaler Technologien zur Unterstützung selbstgesteuerter Lernprozesse  - Planung, Durchführung, Kontrolle und Reflexion des individuellen Lernprozesses |
| 5.5 Effiziente Nutzung digitaler Werkzeuge | - Wissen über digitale Werkzeuge und Entscheidungen, die den individuellen Lernprozess am effektivsten unterstützen |
| **Dimension 8:**  **Berufliches Engagement** | 8.1 Reflektierte Praxis | - Selbstkritische Bewertung der digitalen Medien  - Reflexion der didaktischen Aufbereitung und des Einsatzes von digitalen Medien in Abstimmung mit der Praxis |
| 8.2 Digital Kontinuierlich  Berufliche Entwicklung | - Gezielter Einsatz digitaler Medien für die eigene Entwicklung |
| 8.3 Berufliche Zusammenarbeit | - Zusammenarbeit und aktiver Erfahrungsaustausch mit anderen Lehrern über digitale Medien |

1. **Mediales Handeln**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dimension** | **Unterabmessungen** | **Erläuterung** |
| **Dimension 3:**  **Erstellung von digitalen Inhalten** | 3.1 Erstellen und Ändern  digitale Ressourcen | - Erstellung und Ausgabe digitaler Inhalte in verschiedenen Formaten  - Sich mit digitalen Mitteln ausdrücken |
| 3.2 Integration und Überarbeitung der digitalen Inhalte | - Nutzung digitaler Medien, um neue Aufgaben/Formate/Aktivitäten in den Lernprozess zu integrieren, um digitale Inhalte (weiter) zu entwickeln  - Herausgabe, Präsentation und gemeinsame Nutzung von digitalen Inhalten |
| 3.3 Verantwortungsvolle Nutzung der digitalen Medien | - Kenntnis der Urheberrechts- und Lizenzierungsgesetze für Daten, Informationen und digitale Inhalte  - Kenntnis und Einhaltung der rechtlichen Anforderungen für die Erstellung und Weiterentwicklung digitaler Inhalte  - Wahrung der persönlichen Rechte |
| **Dimension 6:**  **Medienvermittelte Kommunikation** | 6.1 Digitale Beteiligung (Interaktion, Zusammenarbeit) | - Sicherstellen, dass alle Beteiligten Zugang zu den digitalen Medien haben  - Berücksichtigung der Vorkenntnisse aller Beteiligten  - Kenntnis und Verständnis geeigneter digitaler Kommunikationsmittel in einem bestimmten Kontext  - Austausch von Daten, Informationen und digitalen Inhalten mit anderen unter Verwendung geeigneter digitaler Medien  - Beteiligung von sozialen, öffentlichen und privaten Diensten durch die Nutzung digitaler Medien |
| 6.2 Aktive Einbeziehung aller Teilnehmer | - Einsatz digitaler Medien/Technologien zur Förderung des aktiven und kreativen Engagements der Beteiligten  - Vorschläge für komplexe Problemlösungsprozesse |
| 6.3 Netiquette | - Bewusstsein für Verhaltensregeln im Hinblick auf die Nutzung digitaler Technologien und die Interaktion in digitalen Umgebungen.  - Anpassung der Kommunikationsstrategien an den jeweiligen Kontext  - Sensibilisierung für die kulturelle und generationelle Vielfalt in digitalen Umgebungen |
| 6.4 Digitale Identität | - Entwicklung und Verwaltung der digitalen Identität  - Schutz des eigenen Rufs  - Schutz von Daten, die von verschiedenen digitalen Medien erzeugt werden |
| **Dimension 9:**  **Lernende befähigen** | 9.1 Aktives Engagement  Lernende | - Förderung des aktiven und kreativen Engagements der Lernenden durch den Einsatz digitaler Medien.  - Förderung von tiefgreifendem, transversalem Denken  - Umgang mit komplexen praktischen Fragen  - Ausweitung des Unterrichts auf reale Lernsituationen |
| 9.2 Differenzierung und Personalisierung | - Unterstützung der Lernenden in ihrem Lernprozess, damit sie ihre individuellen Lernziele in ihrem eigenen Lerntempo erreichen können |
| **Dimension 10: Unterricht** | 10.1 Anleitung | - Lernende einzeln und in Gruppen durch den Einsatz digitaler Medien unterstützen  - Angebot von innovativen und neuen Förderstrategien |
| 10.2 Gemeinsames Lernen | - Förderung des gemeinschaftlichen Lernens durch digitale Medien  - Lernende gezielt auf den Einsatz digitaler Medien vorzubereiten und sie zu befähigen, digitale Medien in Gruppenarbeitsphasen zu nutzen, damit ihre Kooperation und Kommunikation gestärkt werden kann |
| 10.3 Didaktische Planung, Vorbereitung und Durchführung von Unterrichtseinheiten unter Einsatz digitaler Medien | - Bewusster Einsatz von digitalen Medien im Unterricht  - Planung, Gestaltung und Umsetzung digitaler Lehrmethoden |
| **Dimension 11:**  **Lernen** | 11.1 Gemeinsames Lernen | - Nutzung digitaler Werkzeuge und Technologien für kollaborative Prozesse und für die Entwicklung von Ergebnissen in der Gruppenarbeit zur Stärkung kommunikativer Gruppenprozesse |
| 11.2 Selbstgesteuertes Lernen | - Einsatz von digitalen Medien zur Steuerung und Unterstützung des individuellen Lernprozesses  - Lernfortschritte können mit Hilfe digitaler Medien dokumentiert und überprüft werden  - Organisation des individuellen Lernprozesses durch digitale Medien |
| **Dimension 12:**  **Problemlösung und Handeln** | 12.1 Erkennen eigener Defizite | - Identifikation eigener Defizite im Umgang mit digitalen Medien  - Erarbeitung von Maßnahmen/Strategien zur Behebung der Defizite |
| 12.2 Suche nach individuellen digitalen Lernangeboten | - Kenntnis, Bewertung, Nutzung effektiver digitaler Lernumgebungen |
| 12.3 Vernetzung und Organisation von digitalen Lernressourcen | - Organisation eines persönlichen Vernetzungssystems für digitale Lernressourcen |
| 12.3 Bedarfsorientierte Nutzung digitaler Lernressourcen | - Kenntnis digitaler Werkzeuge und Fähigkeit, sie dem jeweiligen Kontext entsprechend einzusetzen  - Kenntnis der Anforderungen an digitale Werkzeuge  - Identifizierung von digitalen Werkzeugen, die den Problemlösungsprozess unterstützen |

## 4. SAFE-Kompetenzprofil

Basierend auf der vorangegangenen Desktop-Recherche und dem Überblick über digitale Kompetenzen von Schorb 2017, S. 257ff. und dem Competency Training Framework[[1]](#footnote-1) der University of OHIO Internet lässt sich das folgende Kompetenzprofil für Lehrkräfte und Trainer für die Nutzung von Streaming-Ansätzen herausarbeiten. Das Kompetenzprofil umfasst fachbezogene Kompetenzen, die sich auf Verhaltens- und Sozialkompetenzen (blau hervorgehoben) und eher technische/körperliche Kompetenzen (gelb hervorgehoben) konzentrieren:

**Referenzen:**

Arnold, P./ Kilian, L./ Thillosen, A./ Zimmer, G. (2018): Handbuch E-Learning (5. Auflage). Bielefeld: Bertelsmann Verlag.

DigComp 2.0 (2016): Der digitale Kompetenzrahmen für Bürger. Europäische Kommission. Gefunden am 20.09.2019 unter http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101254/jrc101254\_digcomp%202.0%20the%20digital%20competence%20framework%20for%20citizens.%20update%20phase%201.pdf.

DigComp 2.1 (2017): Der Digitale Kompetenzrahmen für Bürgerinnen und Bürger mit acht Kompetenzstufen und Anwendungsbeispielen. Europäische Kommission. Gefunden am 20.09.2019 unter http://publications. jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\_(online).pdf.

DigCompEdu (2018): Europäischer Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden. Digitale Kompetenz Lehrender. Europäische Kommission. Gefunden am 20.09.2019 unter https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu\_leaflet\_de-2018-09-21pdf.pdf.

KMK (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Gefunden am 20.09.2019 unter <https://www.kmk.org/fileadmin/> Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie\_neu\_2017\_ datum\_1. pdf.

Ohio Universität (2022): Competency Training Framework. Aus dem Internet abgerufen: [Competency Model | Ohio University](https://www.ohio.edu/hr/professional-development/competency-model). Zugriff: 28.03.2022.

Weitere Informationen:   
 OHIO Universität (2022): Kompetenz-Wörterbuch. Aus dem Internet abgerufen: [Ohio\_University\_Competency\_Dictionary\_Enhanced\_Accessibility.pdf](https://www.ohio.edu/sites/default/files/sites/human-resources/Ohio_University_Competency_Dictionary_Enhanced_Accessibility.pdf). Zugriff: 28.03.2022.

Schorb, B. (2017): Medienkompetenz. In Schorb, B./ Hartung-Griemberg, A./ Dallmann, C. (Hrsg.). Grundbegriffe Medienpädagogik (6. Auflage), München 2005, S. 254-261.

1. Ohio Universität (2022): Competency Training Framework. Aus dem Internet abgerufen: [Competency Model | Ohio University](https://www.ohio.edu/hr/professional-development/competency-model). Zugriff: 28.03.2022.

   Weitere Informationen:   
   OHIO Universität (2022): Kompetenz-Wörterbuch. Aus dem Internet abgerufen: [Ohio\_University\_Competency\_Dictionary\_Enhanced\_Accessibility.pdf](https://www.ohio.edu/sites/default/files/sites/human-resources/Ohio_University_Competency_Dictionary_Enhanced_Accessibility.pdf). Zugriff: 28.03.2022. [↑](#footnote-ref-1)