



Main goal of the STUDICODE project is to improve the digital competence of educators at higher education institutions by jointly developing a multimedia-based online course for medical students. Key activity at the start of the project was to optimally prepare educators at the partner sites in regards to modern didactic concepts, e-learning and Learning Management Systems as well as interactive media formats.

In order to upskill educators in the field of online learning, a learning-teaching-training event (Educators' Lab 1) was hosted at the start of the project prior to the course development phase. Due to COVID-19 related travel restrictions, the Educators' Lab was held in virtual format. The Lab took place on four dates from December 2021 to February 2022. The 2-hour events were actively supported by external experts and coaches from the fields of online learning, media formats and modern didactics. The experts provided keynote lectures (30 minutes) and answered questions from the participating educators at the STUDICODE partner institutions. After the Q&A session, the STUDICODE consortium discussed what they had learned from the keynote and how they plan to implement the expert input into the STUDICODE online course.

Goal of the Lab meetings was to equip and upskill educators in regards to e-learning. In order to measure the impact of the Educators' Lab, the educators were asked to perform a self-assessment of their digital teaching skills. Here, a questionnaire was provided which is part of the Evaluation Kit. The questionnaire focuses on the ease of use and possible problems when assembling content in the local learning management systems (LMS).

The Evaluation Kit for educators includes the questionnaire in the STUDICODE languages as well as the evaluation results. In STUDICODE, the questionnaire is administered twice – prior to the course production and after the launch of the course. Pre-post comparisons are carried out using appropriate descriptive statistics to determine the impact of the STUDICODE educational intervention for educators.

The post-evaluation took place as part of the Educators' Lab at the end of the content development phase in September 2022 using the same questionnaire as for the pre-evaluation.



Contents

Background information on the questionnaire used in the Evaluation kit for educators 3
Adaption of the DigCompEdu tool to the teaching environment of the medical field 4
Added value and dissemination of the Evaluation Kit 4
Results of the STUDICODE assessment..... 5
Conclusions 15
References 16
Questionnaire (English), additional language versions at the end of this document 17



Background information on the questionnaire used in the Evaluation kit for educators

Since a primary objective of STUDICODE is to improve digital skills of educators, the core part of this Evaluation kit contains an assessment tool. The assessment tool specifically targets the digital competence of educators at socio-medical institutions. For STUDICODE, the assessment was provided through an online questionnaire, but a paper-and-pen version of the tool is also possible.

As a basis for the assessment tool the European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu) was chosen which has been developed in the context of the European DigComp initiative (1). The DigCompEdu offers a common frame of reference and has been published by the Joint Research Centre in the European Union (2017). The DigCompEdu framework defines six areas of digital competence which fit the project's concept:

- Area 1 (Professional engagement) describes teachers' efficient and appropriate use of technologies for communication and collaboration with colleagues, students, parents and external persons.
- Area 2 (Digital Resources) focuses on the selection, creation, modification and management of digital educational resources (as in content production; this will be reflected in the Didactic Concept, O1 and in the Production Manual, O3).
- Area 3 (Teaching and Learning) deals with planning, designing and orchestrating the use of digital technologies in teaching practice. It focuses on the implementation of digital resources and methods in order to promote collaborative and self-regulated learning processes (as in the course building workpackage, O4; this will be reflected in the Digital Educator's Guide, O6)
- Area 4 (Assessment) addresses the concrete use of digital technologies for assessing student performance and learning needs, to comprehensively analyse existing performance data and to provide targeted and timely feedback to learners (as in the course evaluation workpackage)
- Area 5 (Empowering Learners) the framework emphasises the importance of creating learning activities and experiences that address students' needs and allow them to actively develop their learning journey (to be addressed in the Evaluation Kit for students, O5)
- Area 6 (Facilitating Learners' Digital Competence) emphasises that a digitally competent teacher should be able to promote information and media literacy and integrate specific activities to enable digital problem solving, digital content creation and digital technology use for communication and cooperation (to be addressed in the Evaluation Kit for students, O5)

Based on this framework, Ghomi et al. (2019) have developed an online self-assessment tool (2). This tool includes 22 items which has been found to be reliable and valid and thus is suitable for measuring teachers' digital competence.



Adaption of the DigCompEdu tool to the teaching environment of the medical field

As higher education is moving towards online teaching scenarios, lecturers require an increasingly broader and more sophisticated set of competences than previously. Based on the experience of the STUDICODE consortium, the common use of digital devices and the duty to help students become digitally competent requires educators to develop their own digital skills. On an international and national level a number of frameworks, self-assessment tools and training programmes have been developed to describe the various facets of digital competence for educators and to help them assess their competence, identify their training needs and offer targeted training.

The DigCompEdu framework is directed towards educators at all levels of education, from early childhood to higher and adult education, including general and vocational education and training, special needs education, and non-formal learning contexts. It aims to provide a general reference frame for developers of Digital Competence models, i.e. EU member states, regional governments, relevant national and regional agencies, educational organisations themselves, and public or private professional training providers. Moreover, the DigCompEdu is designed to cover various professional fields.

However, the DigCompEdu online questionnaire has not been specifically designed for use in the medical sector. Therefore, certain questions were adapted within the STUDICODE project to best fit the needs and requirements of the STUDICODE educators.

Added value and dissemination of the Evaluation Kit

The STUDICODE Evaluation Kit for educators is freely available on the project website (www.studicode.med.tum.de/en) and may be used as a template by educational activities at institutions outside the project. The project group is actively disseminating the Evaluation Kit at medical conferences. Moreover, the Evaluation Kit was presented at the first Multiplier Event in 2022 where stakeholders from the medical and didactics field participated.

The STUDICODE Evaluation Kit is a complement to the existing DigCompEdu framework but tailored to the teaching environment of the medical field. Therefore, the Kit is best used by representatives of the medical sector (higher education and training institutions) and professional boards involved in vocational training (e.g. CME Continuing Medical Education).



Results of the STUDICODE assessment

The first training session within the Educators' Lab 1 took place in early December 2021. Twelve educators from the participating partner sites answered the self-report questionnaire before the Educators' Lab.

For each question, several response options are provided in a single-choice format. Each answer option is assigned a rating in the DigCompEdu tool. Then, each answer is converted into a number which is then summed up to a total score. This number can be interpreted as representing the users' level of digital competence based on the DigCompEdu tool. The tool defines the following six levels of an individual's overall digital competence:

Score attained in questionnaire	Level in DigCompEdu	Name of the level
0-19	A1	Newcomer
20-33	A2	Explorer
34-49	B1	Insider
50-66	B2	Expert
66-80	C1	Leader
80+	C2	Pioneer

Moreover, since the DigCompEdu questions are grouped into six areas, it is also possible to break-down a person's level and analyse their digital competence in specific areas. The DigCompEdu tool uses the following scheme for analysing the digital competence in the six areas:

For areas 1 and 3: Score	Level in DigCompEdu
4	A1
5-7	A2
8-10	B1
11-13	B2
14-15	C1
16	C2

For areas 2, 4 and 5: Score	Level in DigCompEdu
3	A1
4-5	A2
6-7	B1
8-9	B2
10-11	C1
12	C2

For area 6: Score	



5-6	A1
7-8	A2
9-12	B1
13-16	B2
17-19	C1
20	C2

Also, the DigCompEdu questionnaire asks participants to guess their overall digital competence (levels A1-C2). This is important for comparing an individual's self-perception of their digital competence and their competence based on the DigCompEdu calculation.

Results of the pre-evaluation

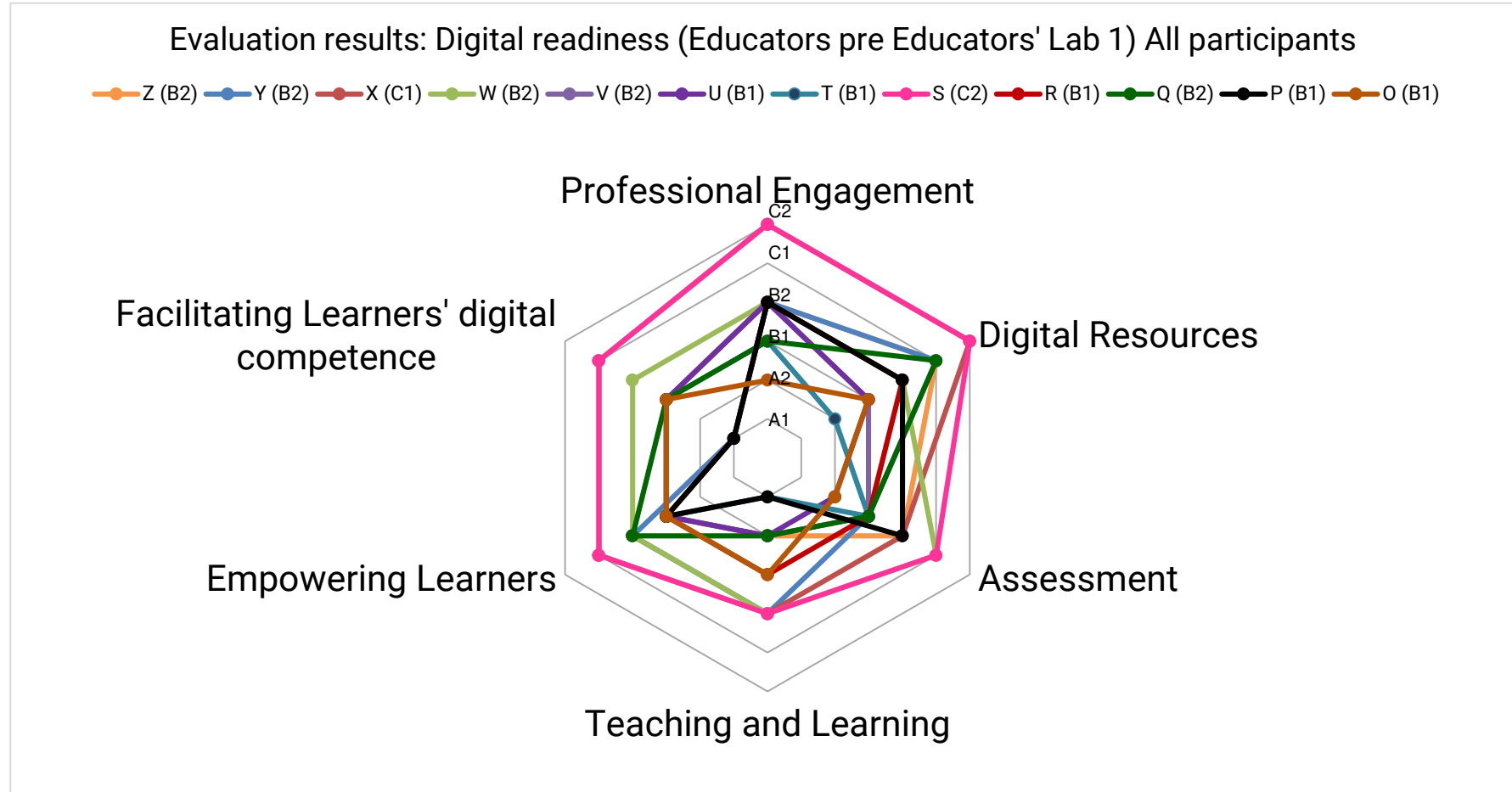
The pre-evaluation shows that out of the twelve STUDICODE educators, no participant was assigned to the levels of "newcomer" or "explorer". Five participants were "insiders" and four participants were "experts". Two participants were "leaders" and one was "pioneer".

At the end of the questionnaire, participants are asked to rate their overall digital teaching competence and allocate themselves to one of the six levels. Thus, the STUDICODE consortium was able to compare the educators' overall rating of digital competence with the level calculated by the DigCompEdu tool on the basis of the six specific skills. Out of the twelve STUDICODE participants, four educators (i. e. one third) assigned themselves to the level which matched their DigCompEdu result. Five participants classified themselves as one level below their DigCompEdu level and two participants classified themselves as two levels below their level calculated by DigCompEdu. One person classified themselves as one level above the calculated status.

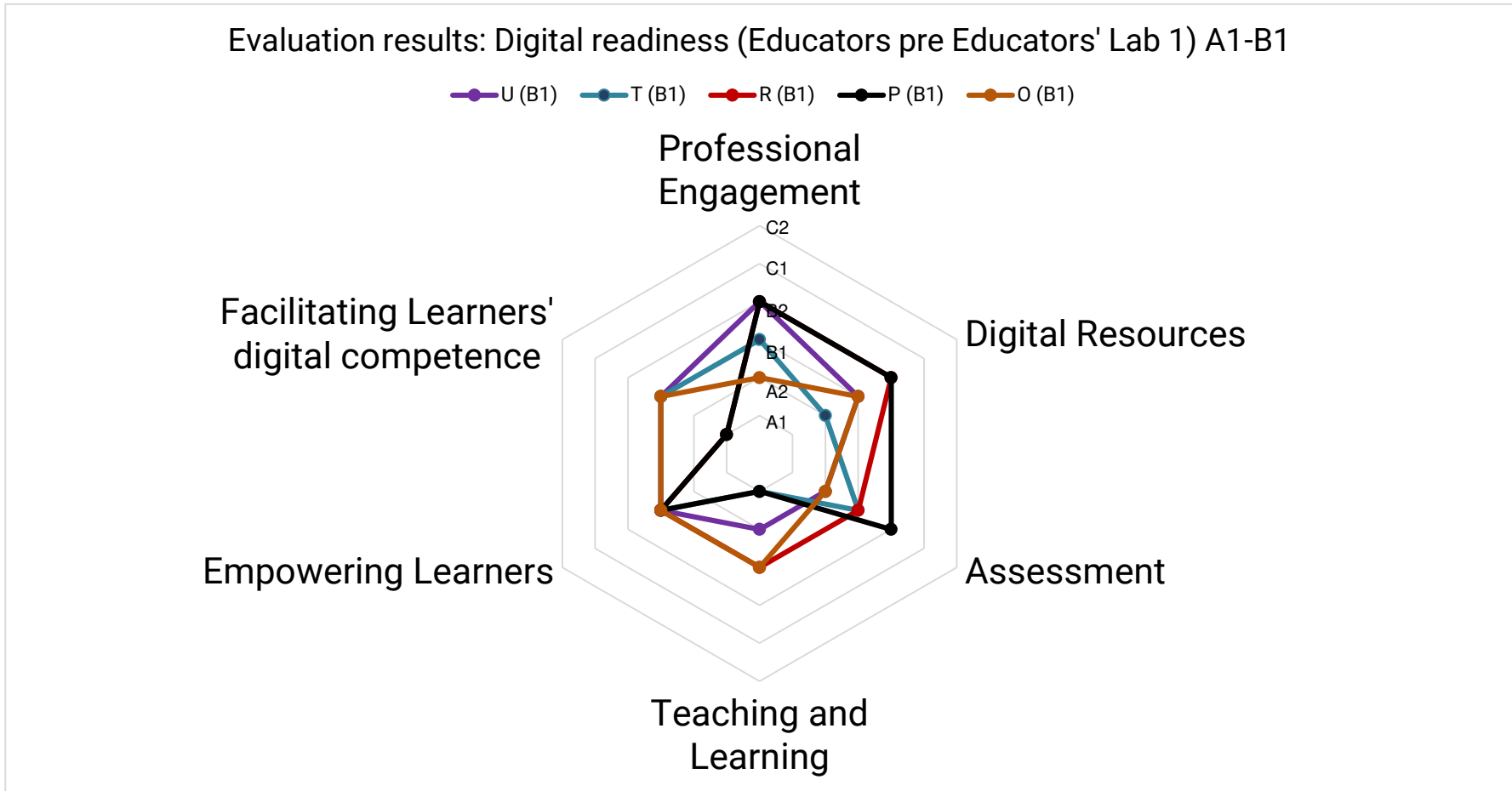
Taken together, the results show that the digital teaching competence of the STUDICODE educators was at a medium to advanced level (average level "B") at baseline. Particularly strong areas were "Professional Engagement" and "Digital Resources" (average level B2). Weaker areas were "Teaching and Learning" as well as "Facilitating Learners' digital competence" (average on the threshold between A2 and B1). The corresponding charts are provided on the subsequent pages.

Thus, the evaluation of the educators' digital competence indicates that at the beginning of the Learning-Teaching-Training Activity ("Educators' Lab") participants were able to use communication technologies on a moderate level as well as able to select and create educational resources (Areas 1 and 2). Based on these initial results, the subsequent Lab meetings particularly focused on course planning techniques (Area 3) and creating interactive media formats using scenario and case-based learning (Area 6).

The charts displayed below feature the six areas on the axis. The units resemble the levels attained in each area (A1-C2; C2 on the outside). A chart with a wide outer ring (all six axis indicating level C2) would indicate high overall digital competence. A chart with a narrow outer ring (all six axis indicating level A1) would indicate low overall digital competence. Displaying the results this way allows to identify areas of low and high digital competence.



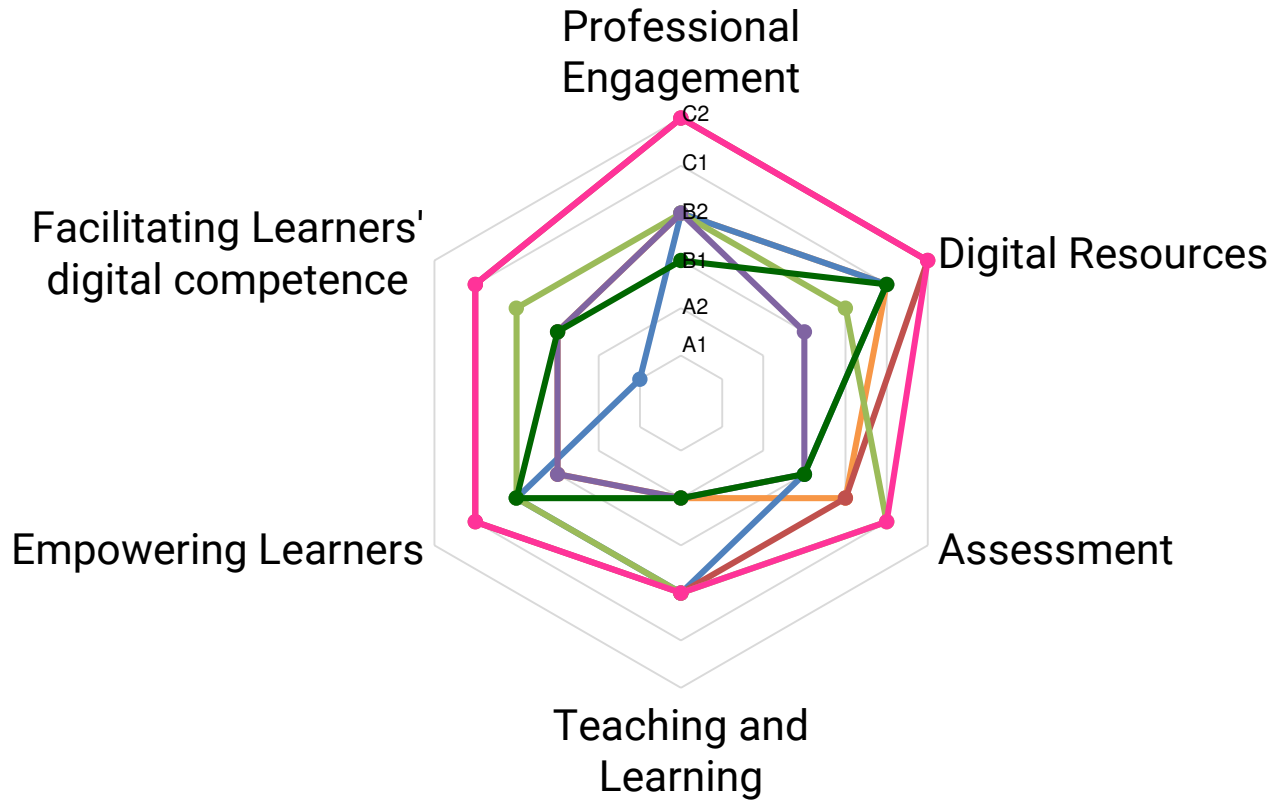
Letters Z to O represent the individual STUDICODE educators



This chart only shows the individuals with an overall rating between A1 and B1

Evaluation results: Digital readiness (Educators pre Educators' Lab 1) B2-C2

— Z (B2) — Y (B2) — X (C1) — W (B2) — V (B2) — S (C2) — Q (B2)



This chart only shows the individuals with an overall rating between B2 and C2



Results of the post-evaluation

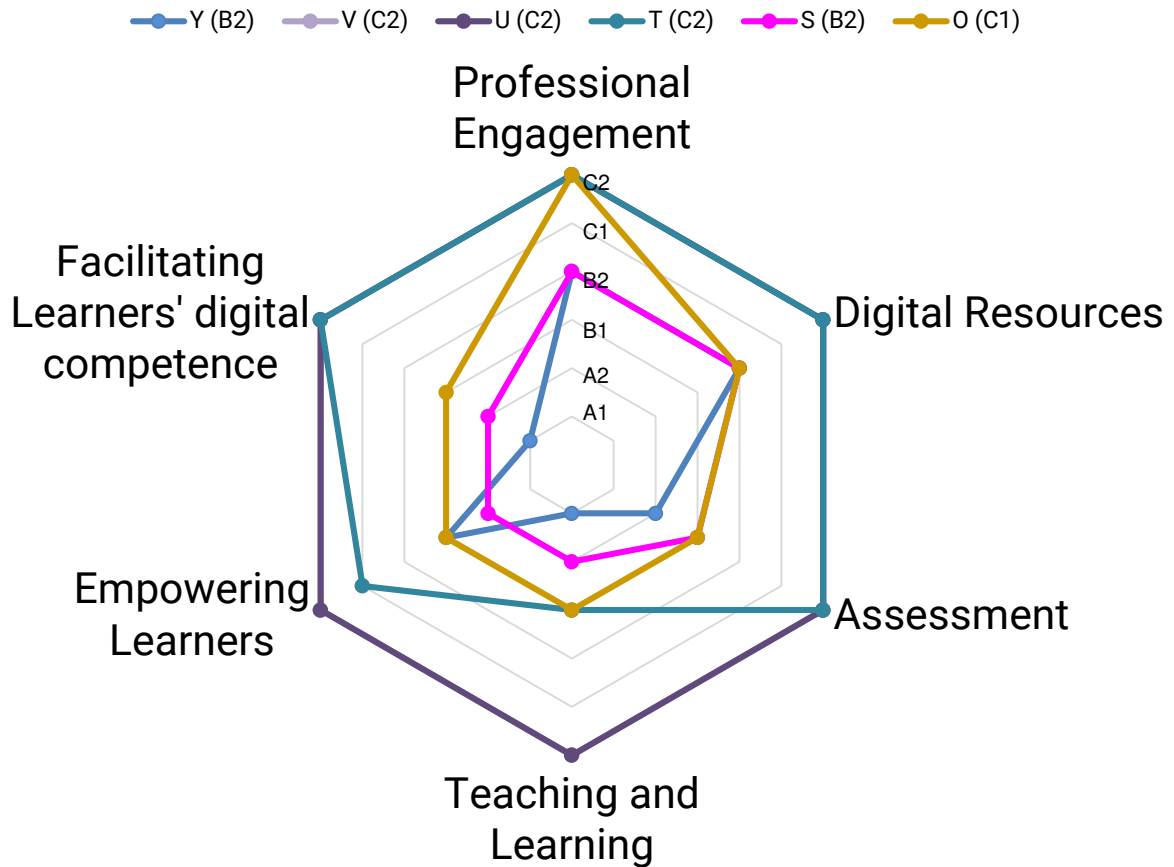
Unfortunately, only half of the participants engaged in the follow-up in September 2022 at the end of the course development phase. The results show that on average, participants increased their digital competencies by one level on the DigCompEdu scale (A1-C2):

Individual	Level at baseline	Level at follow-up	Increase
Y	B2	C2	2 levels
V	B2	C1	1 level
U	B1	B2	1 level
T	B1	C2	2 levels
S	C2	C2	0 levels
O	B1	B2	1 level

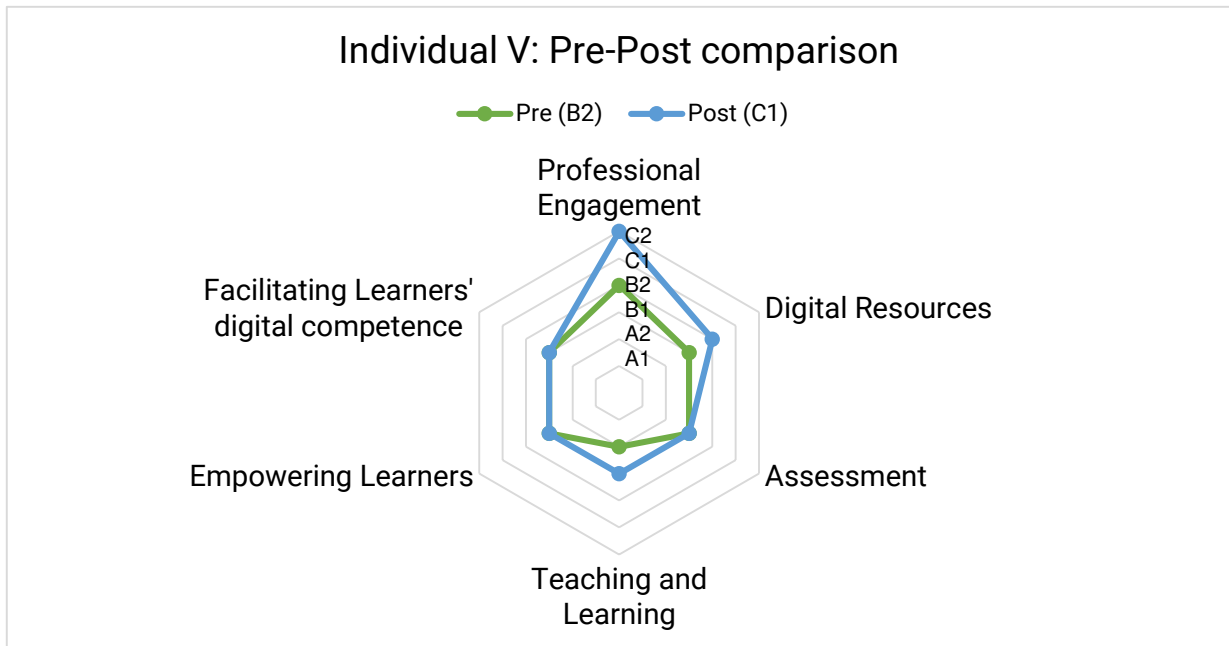
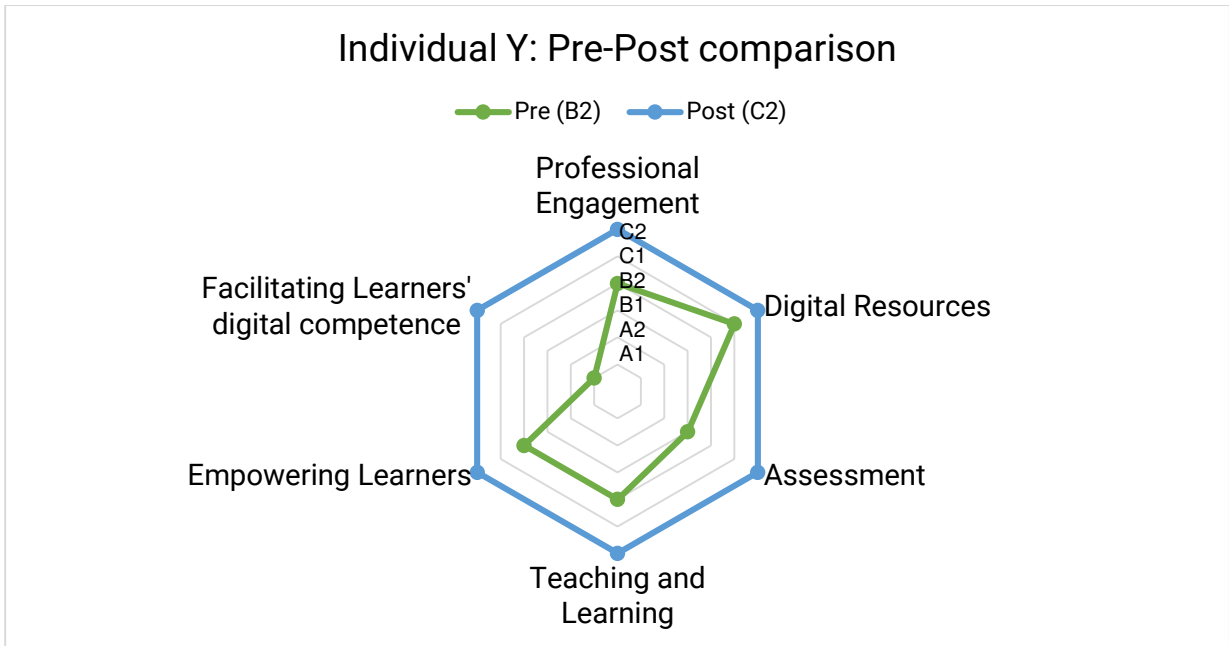
The follow-up evaluation shows that the STUDICODE educators have strong skills in the areas “professional engagement”, “digital resources” and “empowering learners. Weaker areas include “assessment”, “teaching and learning” and “facilitating learners’ digital competence”. An overview on the DigCompEdu levels per area for the six STUDICODE educators is displayed below:

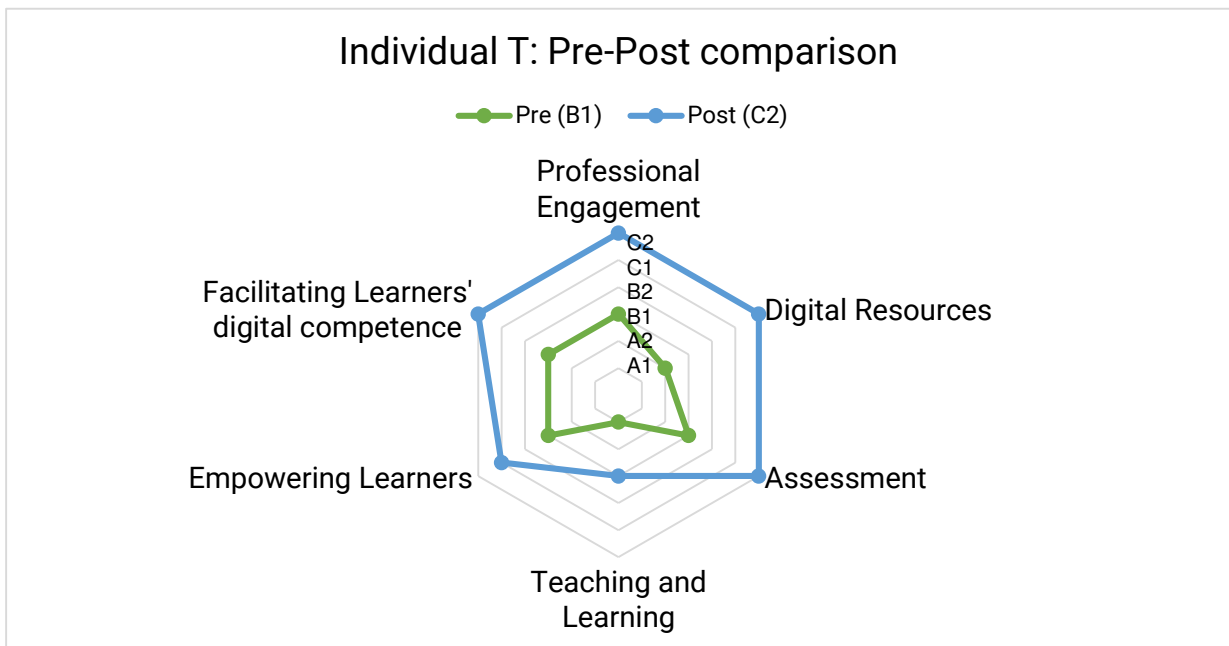
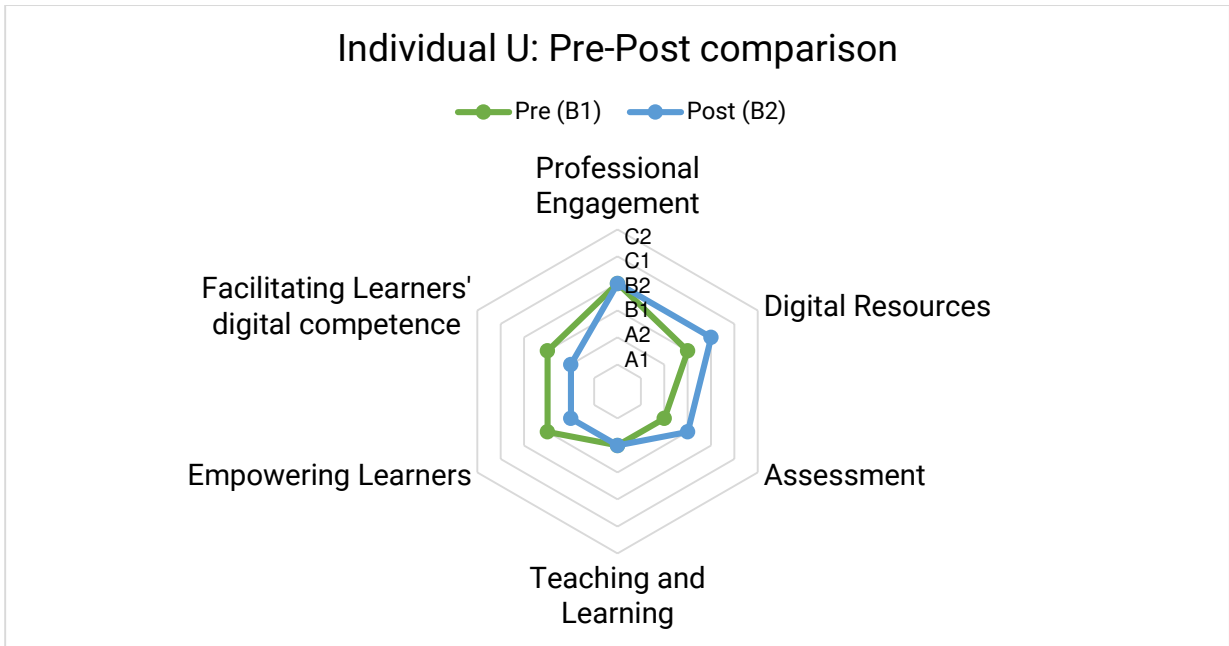


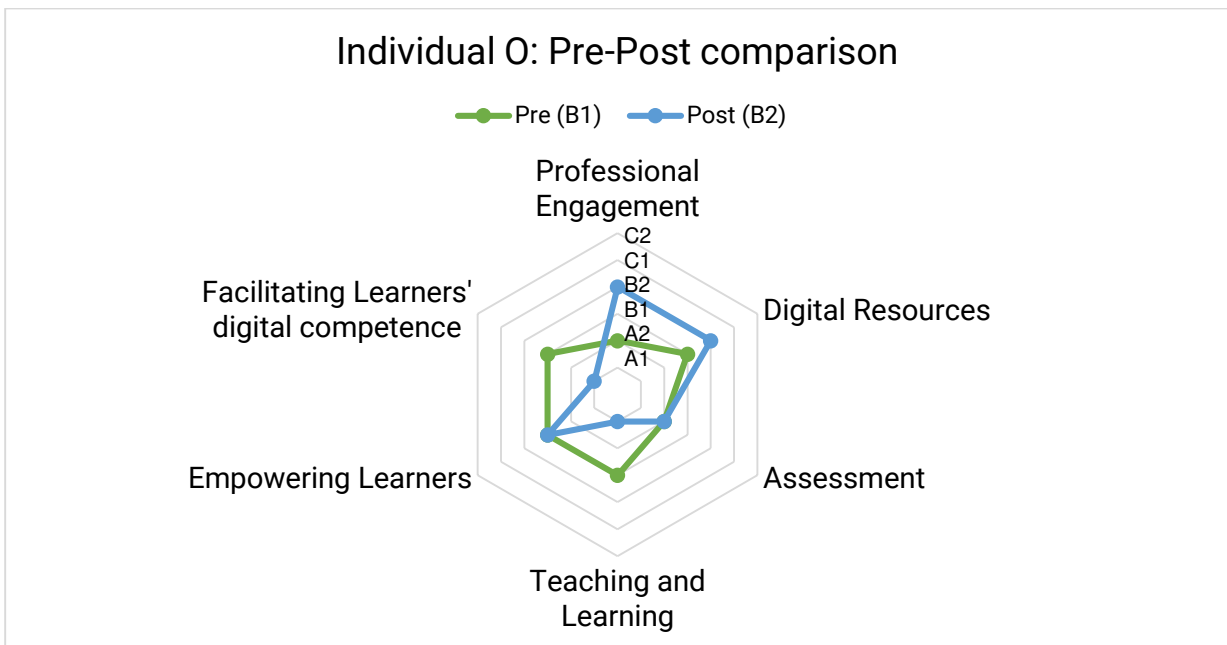
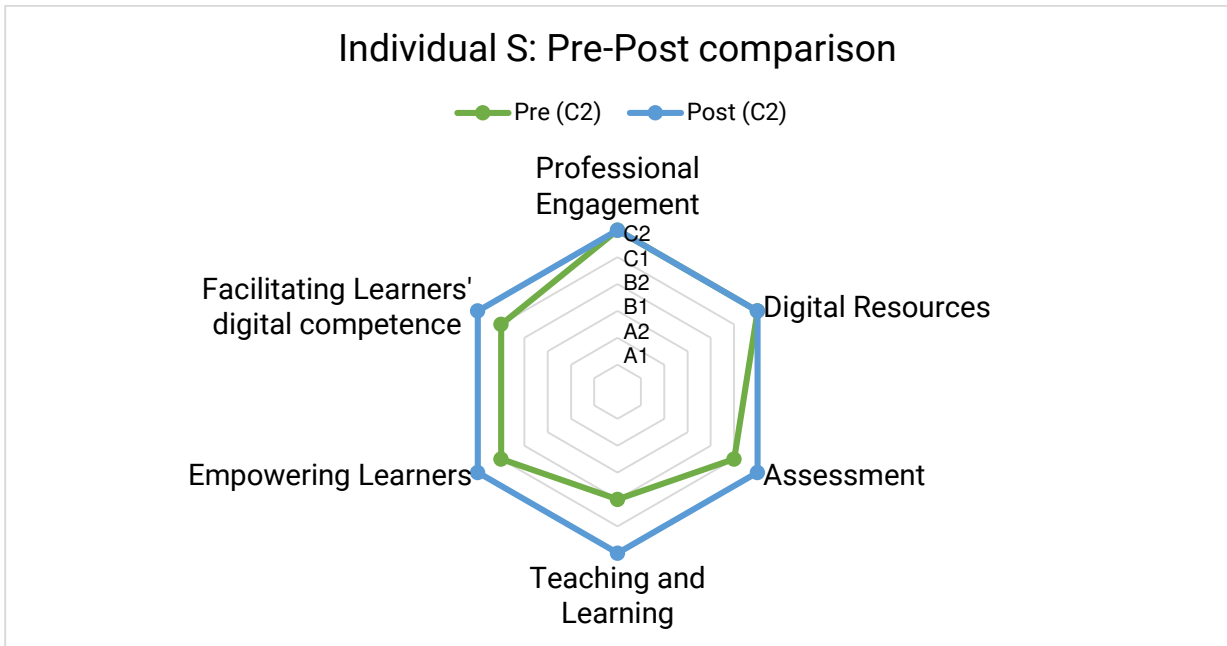
Evaluation results: Digital readiness (Educators post Educators' Lab 2)



Among the six DigCompEdu areas, the largest knowledge increase is located in the area “digital resources”. This area was already a strong area among the STUDICODE educators in the pre-evaluation. The charts below show the DigCompEdu areas pre and post for each of the STUDICODE educators:









Furthermore, the DigCompEdu questionnaire asks individuals to rate their self-perceived overall digital competence (level A1-C2). Evaluation of the results from this self-rating question shows that the participants' self-rated digital competence has increased by 1,6 levels on average on the DigCompEdu scale. However, participants tended to rate their own digital competence lower than their calculated level on the DigCompEdu scale by 0,5 levels.

Conclusions

The DigCompEdu tool in its adapted version for the STUDICODE project has demonstrated its usefulness in monitoring the digital teaching competence of educators in the medial field. The tool not only provides detailed insights into the specific areas, but also acts as a tool for self-reflection for the individual. The results of the pre-evaluation were used for tailoring the training activities to the specific needs of the STUDICODE educators.

Moreover, the follow-up -evaluation shows that participation in the STUDICODE Educators Labs (Learning-Teaching-Training Activity) base increased the digital competence of the participants by approx. one level on the DigCompEdu scale. In particular, the participants' knowledge in the area "digital resources" has been increased.



References

- 1 Redecker C (2017) European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017
- 2 Ghomi M, Redecker C (2019) Digital competence of educators (DigCompEdu): Development and evaluation of a self-assessment instrument for teachers' digital competence. Proceedings of the 11th International Conference on Computer Supported Education (SCEDU 2019), 541-5

Disclaimer: The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Questionnaire (English), additional language versions at the end of this document



DRAFT

evasys	Technical Abilities	evasys
Technical University of Munich	Vildan Dogan	
STUDICODE	Evaluation of Technical Abilities	

Mark as shown: Please use a ball-point pen or a thin felt tip. This form will be processed automatically.
Correction: Please follow the examples shown on the left hand side to help optimize the reading results.

Section 1: Professional Engagement

Please start by entering your participant code:

The code will be used to match your answers before and after the "Educator Lab" meetings. Please create a personal code consisting of four characters. Enter the first two letters of your mothers name as well as your birthday.

For example: AN15 [mothers name: Anna/ Birthday: 15.04.1989]



Teachers' digital competence includes not only the ability to use digital media to enhance courses, but also comprises the use of media for professional interactions with colleagues, students, and other stakeholders, as well as for individual professional development and continuous innovation of the organization and the teaching profession. This is the focus of section 1.

Please rate your abilities in this regard.

*** 1 I systematically use various digital channels to improve communication with students as well as colleagues.**

e.g. e-mails, blogs, school/ institutional website

- 1) I rarely use digital communication channels
- 2) I use common digital communication channels, e.g. e-mail
- 3) I combine different communication channels, e.g. e-mail and blog or institutional website
- 4) I systematically choose, combine, and adapt different digital solutions to communicate effectively
- 5) I proactively reflect, discuss and develop my communication strategies

DRAFT



DRAFT

evasys

Technical Abilities



Section 1: Professional Engagement [Continue]

*** 2 I use digital media to collaborate with colleagues inside and outside my educational organization.**

- 1) I rarely have the opportunity to collaborate with other educators
- 2) Sometimes I share materials with colleagues, e.g. via e-mail
- 3) Among colleagues, we work together in collaborative environments (interacting through independent tasks guided by a common purpose) or use shared drives, e.g. shared cloud system
- 4) I share ideas, experiences and materials, also with educators outside my organization, e.g. in an online community (working close and sharing with other educating institutions)
- 5) I co-create materials with other educators in an online community

*** 3 I am actively developing my digital teaching skills.**

- 1) I rarely have time to work on my digital teaching skills
- 2) I improve my skills with reflection
- 3) I use a range of resources to further develop my digital teaching skills
- 4) I discuss with colleagues how digital media can be used to improve teaching and learning
- 5) I help colleagues develop their digital teaching strategies

*** 4 I participate in online education offerings.**

e.g. online courses, MOOCs, webinars, virtual conferences ...

- 1) This is a new area for me that I have not explored yet
- 2) Not yet, but I am definitely interested
- 3) I have participated in an online education opportunity once or twice
- 4) I have tried different online training opportunities
- 5) I regularly participate in different types of online education

DRAFT



DRAFT

evasys	Technical Abilities	evasys
--------	---------------------	--------

Section 2: Digital Resources



Teachers should be able to identify appropriate educational resources for their subject, their learning group, and according to their teaching style. They should be able to adapt, create as well as share digital resources. At the same time, teachers need to be aware of how to use and manage digital content responsibly, comply with copyright rules and protect personal data. These aspects are the focus of section 2.

Please rate your abilities in this regard.

*** 1 I use different websites and search strategies to find and select different digital resources, e.g. websites, software, apps, databases.**

- 1) I rarely use the internet to find resources for my courses
- 2) I use search engines and educational platforms to find relevant resources
- 3) I evaluate and select resources based on their suitability for my learning group
- 4) I compare resources based on a range of relevant criteria, e.g. reliability, quality, fit, design, interactivity, attractiveness
- 5) I advise colleagues on suitable resources and search strategies

*** 2 I create my own digital resources and modify existing ones to fit my needs.**

- 1) I do not create my own digital resources
- 2) I create digital instructional materials, but then print them out
- 3) I create digital presentations, but not much else, e.g. power point
- 4) I create different types of digital resources, e.g. power point presentations, digital flip charts and videos
- 5) I create and modify complex, interactive resources and environments, e.g. quizzes, drag and drops, interactive videos

*** 3 I effectively protect personal data, e.g. exams, grades and personal data of students.**

- 1) I do not need to do this because the university takes care of it
- 2) I avoid storing personal data electronically
- 3) I protect some personal data
- 4) I protect all files with confidential information with passwords
- 5) I protect personal information comprehensively, e.g. by using a combination of hard-to-guess passwords and encryption techniques as well as regular software updates

DRAFT



DRAFT

evasys	Technical Abilities	evasys
--------	---------------------	--------

Section 3: Teaching and Learning



We aim to integrate, plan and implement the didactically meaningful use of digital media in various phases of the teaching and learning process. The goal here must be to shift the focus of instruction from teacher-centered to learner-centered processes. This is the true power of digital media and the focus of section 3.

Please rate your abilities in this regard.

*** 1 I carefully consider how, when, and why I use digital media in the course to ensure that they are used wisely.**

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1) I do not use digital media in my courses or use them only rarely | <input type="checkbox"/> 2) I use available equipment with the most basic features, e.g. digital whiteboards or beamers | <input type="checkbox"/> 3) I use a variety of digital resources and tools in my courses |
| <input type="checkbox"/> 4) I use digital tools to systematically improve my courses | <input type="checkbox"/> 5) I use digital tools to implement innovative didactic strategies, e.g. using powtoon in order to create explanatory videos | |

*** 2 I monitor student activities and interactions in the online collaborative environments we use.**

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1) I do not use digital environments with my students (digital environment = integrated digital electronics system where digital devices communicate and manage the content as well as activities within it) | <input type="checkbox"/> 2) I do not monitor student activity in the online learning environments we use | <input type="checkbox"/> 3) Occasionally, I get a picture of their online activity |
| <input type="checkbox"/> 4) I regularly monitor and analyze students' online activities | <input type="checkbox"/> 5) I regularly intervene with motivational or corrective comments, e.g. actively adding motivational comments/ feedback after a certain result | |

DRAFT



DRAFT

evasys

Technical Abilities



Section 3: Teaching and Learning [Continue]

*** 3 When students work in groups, they use digital media to acquire and document knowledge.**

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1) Not applicable: In my courses, students do not work in groups | <input type="checkbox"/> 2) Not applicable: I am not able to integrate digital media into group work | <input type="checkbox"/> 3) I encourage students in group work to research information online or present their findings in a digital format |
| <input type="checkbox"/> 4) I require students to use the Internet to research information for group work and to present their findings in a digital format | <input type="checkbox"/> 5) My students use an online learning environment to collaborate in groups | |

*** 4 I use digital media to enable students to plan, document and monitor their learning independently.**

For example: quizzes for self-assessment, ePortfolios for documentation and presentations, online diaries/ blogs for reflection....

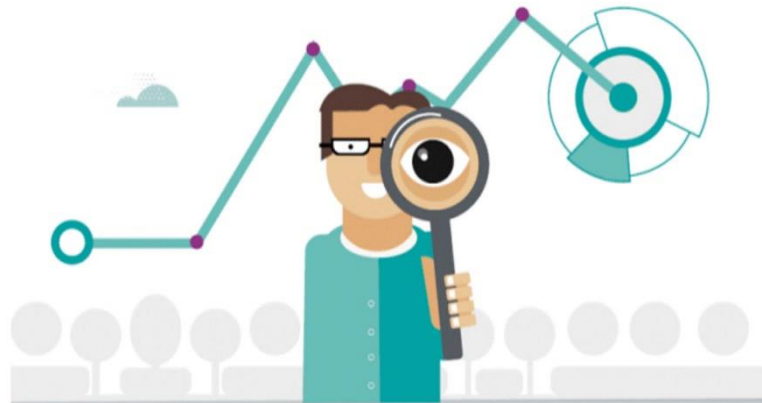
- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1) This is not possible in my work environment | <input type="checkbox"/> 2) Students plan and reflect on their learning, but not with digital media | <input type="checkbox"/> 3) I sometimes use tools, such as quizzes, to encourage self-reflection |
| <input type="checkbox"/> 4) I provide a variety of digital tools to enable students to plan, document, as well as reflect on their learning | <input type="checkbox"/> 5) I systematically integrate a variety of digital tools to enable students to plan, monitor, and reflect on their progress | |

DRAFT



DRAFT

Section 4: Evaluation



Digital media can improve existing assessment strategies and lead to new, better assessment methods. For example, the analysis of digital data that instructors receive additionally through the use of digital learning environments can help them provide more targeted feedback and support to students. Section 4 addresses these new opportunities for assessment as a means of supporting the learning process.

Please rate your abilities in this regard.

*** 1 I use digital tools to monitor students' progress.**

- 1) I do not monitor the progress of students
- 2) I regularly monitor the progress of students, but not with digital tools
- 3) Sometimes I use a digital format, such as a quiz, to monitor the progress of students
- 4) I use a variety of digital tools to monitor the progress of students
- 5) I systematically use a variety of digital tools to monitor the progress of students

*** 2 I analyze all data available to me, in order to effectively identify students who need additional support.**

- 1) This data is not available and/or it is not my responsibility to analyze it
- 2) I analyze academically relevant data, e.g. performance and grades
- 3) I also look at data on student activities and behaviors to identify those who need support
- 4) I regularly look at all available data to identify students who need additional support
- 5) I systematically analyze all available data and intervene in a timely manner

*** 3 I use digital media to provide effective feedback.**

- 1) Feedback is not required in my work environment
- 2) I provide feedback to students, but not in a digital format
- 3) I sometimes use digital ways to provide feedback, such as automated grading of online quizzes, comments, or "likes" in online environments
- 4) I use a variety of digital ways to provide feedback
- 5) I systematically use digital approaches to provide feedback

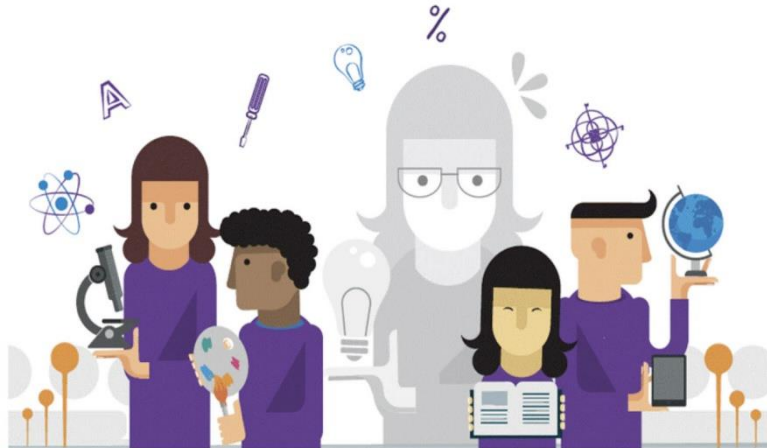
DRAFT



DRAFT

evasys	Technical Abilities	evasys
--------	---------------------	--------

Section 5: Learner Orientation



One of the advantages of digital media in education is their potential to promote the active participation of learners in the learning process. Digital media can also be used to offer learning activities that are tailored to the individual competencies, interests and learning needs of each learner. At the same time, however, care must be taken to ensure that any existing disadvantages (e.g. in access to digital media) are not exacerbated and that all learners, including those with special learning needs, benefit from the use of digital media. Section 5 addresses these issues.

Please rate your abilities in this regard.

*** 1 When working with digital media, I consider possible practical or technical difficulties students may encounter.**

e.g. access to digital devices and resources; interoperability (= ability of different IT-systems to work together, incl. smartphone/tablet/computer/laptop) or conversion issues (e.g. any kind of different formatting in presentations/ videos etc.); lack of digital skills (= no appropriate expertise in dealing with digital technology), etc.

- 1) I do not use digital media
- 2) My students have no problems using digital media
- 3) I adapt the work assignment to minimize the occurrence of difficulties
- 4) I discuss potential difficulties with students and outline solutions
- 5) I allow for a variety of solutions to accommodate differences in access and use of digital media

*** 2 I use digital media to provide students with individualized learning opportunities.**

e.g. I give students different digital work assignments to address individual learning needs, preferences and interests

- 1) In my work environment, all students must complete the same assignments and write papers, regardless of their level
- 2) I make individualized recommendations for additional learning resources
- 3) I provide optional digital activities for those who are advanced or have revision needs
- 4) I offer individually different learning opportunities according to each student's learning needs and interests
- 5) I systematically adapt my approach to meet individual learning needs, preferences and interests

DRAFT



DRAFT

evasys

Technical Abilities



Section 5: Learner Orientation [Continue]

*** 3 I use digital media to actively involve students in the course.**

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1) In my work environment, it is not possible to actively involve students | <input type="checkbox"/> 2) I actively involve students, but without using digital media | <input type="checkbox"/> 3) I use digital media, such as videos or animations, to motivate students |
| <input type="checkbox"/> 4) In my courses, students use digital tools themselves, e.g. in interactive exercises or quizzes | <input type="checkbox"/> 5) My students systematically use digital media to generate, discuss and recreate insights | |

DRAFT



DRAFT

evasys	Technical Abilities	evasys
--------	---------------------	--------

Section 6: Promoting digital literacy among students



An essential component of educators' digital literacy and the core of section 6 is the ability to foster and develop students' digital literacy.

Please rate your abilities in this regard.

*** 1 I teach students how to assess the reliability of information and recognize misinformation.**

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1) This is not possible in my field or work environment | <input type="checkbox"/> 2) I occasionally remind them that not all online information is reliable | <input type="checkbox"/> 3) I explain how to recognize reliable and unreliable sources |
| <input type="checkbox"/> 4) I discuss with students how to check the reliability of information | <input type="checkbox"/> 5) We discuss and cover extensively how information can be generated and biased | |

*** 2 As part of the course, students use digital media to communicate and collaborate with each other or with an external audience.**

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1) This is not possible in my field or work environment | <input type="checkbox"/> 2) Only in rare cases do I expect students to communicate or collaborate online | <input type="checkbox"/> 3) Students use digital media to communicate and collaborate with each other |
| <input type="checkbox"/> 4) Students use digital media to communicate and collaborate with each other and with external audiences | <input type="checkbox"/> 5) I systematically integrate work assignments that enable students to expand their digital communication and collaboration skills | |

*** 3 I expect students to create digital content on their own.**

e.g. videos, audios, photos, digital presentations, blogs, wikis ...

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1) This is not possible in my field or work environment | <input type="checkbox"/> 2) This is difficult to implement with students in my courses | <input type="checkbox"/> 3) Sometimes as a loosening activity |
| <input type="checkbox"/> 4) Digital content creation is an integral part of my courses | <input type="checkbox"/> 5) This is an integral part of my courses and I systematically increase the difficulty to develop their skills | |

DRAFT



DRAFT

evasys

Technical Abilities



Section 6: Promoting digital literacy among students [Continue]

*** 4 I teach my students how to use digital technologies safely and responsibly.**

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1) This is not possible in my field or work environment | <input type="checkbox"/> 2) I inform them to be careful when sharing personal information online | <input type="checkbox"/> 3) I explain the basic rules for acting safely and responsibly in online environments |
| <input type="checkbox"/> 4) We discuss and agree on rules of conduct | <input type="checkbox"/> 5) I ensure that students systematically apply the existing and mutually agreed rules | |

*** 5 I encourage students to use digital media creatively to solve concrete problems.**

i.e. overcoming challenges that arise in the learning process with the help of digital media, for example.

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1) This is not possible with my participants in my work environment | <input type="checkbox"/> 2) I rarely have the opportunity to encourage students' digital-based problem solving | <input type="checkbox"/> 3) Once in a while, when an opportunity arises |
| <input type="checkbox"/> 4) We often experiment with digital solutions to practical problems | <input type="checkbox"/> 5) I systematically incorporate opportunities for creative, digital problem solving | |

DRAFT



DRAFT

evasys	Technical Abilities	evasys
--------	---------------------	--------

To conclude...

... a few personal questions

In order to evaluate and improve this questionnaire, we would like to ask you some questions about yourself.

We would like to thank you in advance for your patience!

*** 1 How well does your work environment meet the following criteria?**

The department promotes the integration of digital media in teaching	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
The department invests in updating and improving the technical infrastructure	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
I have excellent technical support at my disposal	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
Students have access to digital devices (laptops, tablets, smartphones)	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
The university's internet connection is reliable and fast	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
The university supports my digital continuing education, e.g. through continuing education offerings	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully

*** 2 How would you describe yourself and your private use of digital media?**

I think it is easy to work with digital media	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
I think digital media interferes when learning and teaching	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
I often have problems when I try to use digital media	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
When it comes to computers, I don't consider myself very competent	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
Digital media helps me save a lot of time	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully
I find working with digital media very frustrating	Does not apply at all	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Applies fully

*** 3 Now that you have answered the 22 questions above, how do you rate your digital competence as a teacher?**

I probably belong to...

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> A1: Beginners (I don't have any digital skills) | <input type="checkbox"/> A2: Explorers (I am learning more and more about digital tools) | <input type="checkbox"/> B1: Insiders (I am familiar with some tools and use those) |
| <input type="checkbox"/> B2: Experts (I know some digital tools well and am able to apply them wisely) | <input type="checkbox"/> C1: Leaders (I know digital tools very well and teach other educators how to use those) | <input type="checkbox"/> C2: Pioneers (I even invent digital tools) |

DRAFT

Domeniul 1 – Utilizare în activitatea profesională

Tehnologiile digitale pot ajuta cadrele didactice, în activitatea lor profesională, să acceseze informații și să își îmbunătățească practicile de predare și de învățare. De asemenea, cadrele didactice pot utiliza tehnologia pentru a comunica cu elevii și cu părinții și pentru a îi sprijini, precum și pentru a partaja informații și a învăța împreună cu colegii și cu alte persoane din afara școlii. Cu ajutorul tehnologiilor digitale, cadrele didactice își pot consolida propria dezvoltare profesională și pot sprijini îmbunătățirea în ansamblu a organizației și a profesiei din care fac parte.

Afirmațiile privind nivelul de competență sunt structurate în ordinea crescătoare a gradului de utilizare a tehnologiilor digitale, cu accent pe contribuția la dezvoltarea organizațională.

1.1 Utilizare în activitatea profesională - Comunicare organizațională

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru o mai bună comunicare cu colegii și/sau cu elevii și/sau cu părinții.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru comunicarea organizațională (de exemplu, e-mail, mesagerie instantanee, rețele sociale, platforme de învățare online).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale care să mă ajute în comunicarea cu colegii, elevii și/sau părinții (de exemplu, e-mail, mesagerie instantanee, rețele sociale, platforme de învățare online).

Utilizez diverse tehnologii digitale în funcție de nevoile mele în materie de comunicare organizațională (de exemplu, obiectivul comunicării, publicul-țintă și contextul în care se realizează comunicarea).

Analizez și selectez tehnologii digitale în funcție de caracteristicile lor și de caracterul adecvat al acestora în raport cu nevoile mele în materie de comunicare organizațională (de exemplu, comunicare eficace, eficientă și personală).

Ofer sprijin și consiliere colegilor cu privire la modul de utilizare a tehnologiilor digitale pentru comunicarea organizațională (de exemplu, pentru o comunicare eficace, eficientă, sigură, responsabilă și favorabilă incluziunii la nivelul școlii).

Contribui la elaborarea de practici organizaționale în materie de comunicare cu ajutorul tehnologiilor digitale (de exemplu, pentru o comunicare eficace, eficientă, sigură, responsabilă și favorabilă incluziunii).

Nu cunosc această competență.

1.2 Utilizare în activitatea profesională - Medii de învățare online

Gestionarea mediilor de învățare online ținând seama de aspecte legate de gestionarea datelor și de etică.

Cunosc faptul că, în cazul gestionării mediilor de învățare online, trebuie avute în vedere aspecte de natură etică și aspecte legate de utilizarea unor metode adecvate de gestionare a datelor (de exemplu, acces liber sau restricționat, conformitatea cu RGPD.)

Am încercat să utilizez diferite setări pentru a mă asigura că mediile de învățare online respectă considerentele de ordin etic și strategia de gestionare a datelor (de exemplu, protecția datelor cu caracter personal ale utilizatorilor, politica de acces, condițiile de utilizare, gestionarea datelor, aspecte privind confidențialitatea).

Administrez mediile de învățare online în conformitate cu considerentele de ordin etic și cu strategia de gestionare a datelor (de exemplu, caracteristici de administrare, gestionarea conținutului și a datelor cu caracter personal ale elevilor).

Analizez caracteristicile mediilor de învățare online și le aplic pe cele care răspund cel mai bine considerentelor de ordin etic și strategiei de gestionare a datelor care se aplică în contextul meu profesional (de exemplu, securitate, utilizatori și gestionarea datelor, politica de acces, găzduirea datelor).

Ofer sprijin și consiliere colegilor cu privire la considerentele de ordin etic și la practicile de gestionare a datelor în cazul utilizării unui mediu de învățare online (de exemplu, utilizarea de parole, criptări, proceduri de securitate, transparența procesului de gestionare a datelor).

Inițiez și promovez, la nivelul școlii, o politică privind datele cu caracter personal și un cod de conduită etică în mediile de învățare online (de exemplu, gestionarea datelor cu caracter personal, accesibilitate pentru toți, securitate, confidențialitate).

Nu cunosc această competență.

1.3 Utilizare în activitatea profesională - Colaborare profesională

Utilizarea de tehnologii digitale pentru a colabora și a interacționa cu colegii și/sau cu alte părți interesate din domeniul educației.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru colaborări și interacțiuni cu colegii și/sau cu alte părți interesate din domeniul educației (de exemplu, schimb de conținut prin fișiere atașate la e-mail).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale pentru a colabora și a interacționa cu colegii și/sau cu alte părți interesate din domeniul educației (de exemplu, schimb de conținut cu ajutorul serviciilor online, participare la rețele profesionale online).

Utilizez diverse tehnologii digitale pentru a colabora și a interacționa cu colegii și/sau cu alte părți interesate, în funcție de nevoile de colaborare (de exemplu, partajare de conținut, de practici și/sau de idei).

Analizez și selectez tehnologii digitale în funcție de caracteristicile lor și de modul în care acestea corespund activităților pe care trebuie le realizez în colaborare cu colegii și/sau cu alte părți interesate din domeniul educației(de exemplu, activități de colaborare online).

Coordonez activități realizate în colaborare cu colegii și/sau cu alte părți interesate din domeniul educației, utilizând tehnologii digitale (de exemplu, colaborare și crearea în comun a planurilor de lecții, punerea în aplicare de proiecte comune).

Inițiez și promovez activități de colaborare între școala mea și comunitatea mai largă a acesteia, utilizând tehnologii digitale (de exemplu, rețele, comunități și sinergii, parteneriate cu comunitatea locală și mai largă).

Nu cunosc această competență.

1.4 Utilizare în activitatea profesională - Tehnologiile digitale și infrastructura disponibilă la nivelul școlii

Utilizarea tehnologiilor digitale (dispozitive, platforme și software) și a infrastructurii digitale (acces la internet, rețea locală) de care dispune școala mea pentru a îmbunătăți procesul educațional.

Cunosc tehnologiile digitale disponibile în școala mea și care îmi pot sprijini activitatea profesională (de exemplu, dispozitive, aplicații, infrastructură).

Am încercat să utilizez tehnologiile digitale disponibile în școala mea și care îmi pot sprijini activitatea profesională (de exemplu, table de scris interactive, tablete, intranet).

Utilizez diverse tehnologii digitale disponibile în școala mea în funcție de nevoile activității mele profesionale (de exemplu, sistem de gestionare a învățării, servicii de tip cloud).

Analizez și selectez tehnologii digitale disponibile în școala mea în funcție de caracteristicile și de caracterul adecvat al acestora pentru îmbunătățirea activității mele profesionale (de exemplu, medii de învățare online, tehnologii imersive).

Ofer sprijin și consiliere colegilor cu privire la modul în care pot utiliza tehnologiile digitale disponibile în școala noastră în activitatea lor profesională(de exemplu, susținerea de prezentări, organizarea de ateliere, dezvoltarea resurselor educaționale).

Propun tehnologii digitale noi care să fie utilizate în școala mea în cadrul activității profesionale (de exemplu, tehnologii emergente, aplicații, infrastructură).

Nu cunosc această competență.

Romanian translation

1.5 Utilizare în activitatea profesională - Practica reflecției

Reflectarea asupra activității profesionale proprii și colective cu ajutorul tehnologiilor digitale.

Cunosc faptul că reflectarea asupra modului în care utilizez tehnologiile digitale îmi poate îmbunătăți activitatea profesională (de exemplu, jurnal online, reflecții inter pares).

Am încercat să utilizez metode de reflecție cu privire la tehnologiile digitale pe care le utilizez pentru a-mi dezvolta și mai mult competențele digitale (de exemplu, instrumente de autorefecție online, jurnal de reflecție, nararea poveștilor digitale).

Utilizez diverse metode de reflecție pentru a-mi îmbunătăți și actualiza practica profesională în domeniul digital (de exemplu, predarea în echipă, înregistrarea video a lecțiilor, sesiuni de informare inter pares).

Analizez rezultatele autorefecției pentru a îmbunătăți utilizarea tehnologiilor digitale în activitatea mea profesională (de exemplu, analizând feedbackul primit din partea colegilor, utilizând instrumente de creare a unor hărți mentale și alte instrumente care permit adnotări, comentarii audio, jurnale online).

Ofer sprijin și consiliere colegilor cu privire la îmbunătățirea utilizării tehnologiilor digitale în activitatea lor profesională, cu ajutorul reflecției critice (de exemplu, prin forumuri de discuții, bloguri, rețele sociale, comunități profesionale online).

Inițiez și contribui la dezvoltarea unei culturi a învățării bazate pe reflecție care să intensifice utilizarea tehnologiilor digitale în școala mea și în afara acesteia (de exemplu, studiu pentru perfecționarea lecțiilor, planuri de lecție realizate în colaborare, îndrumare, mentorat).

Nu cunosc această competență.

1.6 Utilizare în activitatea profesională - Viața digitală

Contribuții pozitive și etice la lumea digitală, luând în considerare practicile digitale sigure și responsabile.

Cunosc faptul că activitatea pe care o desfășor în mediul digital poate avea implicații asupra reputației mele și a școlii mele (de exemplu, partajarea de date cu caracter personal, utilizarea unui limbaj neadecvat).

Recunosc posibilele riscuri și amenințări la adresa reputației mele și a școlii mele în legătură cu activitatea pe care o desfășor în mediul digital (de exemplu, confidențialitate, date cu caracter personal, hărțuire online, dezinformare).

Utilizez măsuri de atenuare pentru a menține un profil pozitiv în mediul digital (de exemplu, înțelegerea condițiilor de utilizare care sunt furnizate, urmărirea propriei amprente digitale, gestionarea setărilor mele de confidențialitate).

Analizez și evaluez propria amprentă digitală pentru a-mi adapta comportamentul și pentru a păstra intactă reputația proprie și a școlii mele în mediul online (de exemplu, urmărirea propriei amprente digitale, gestionarea setărilor mele de confidențialitate, blocarea conținutului suspect și a persoanelor suspecte, aplicarea instrucțiunilor școlii cu privire la activitățile desfășurate în mediul digital).

Ofer sprijin și consiliere colegilor cu privire la crearea și menținerea de profiluri etice și responsabile în mediul digital (de exemplu, prezentări, ateliere, materiale ajutătoare, activități).

Inițiez și promovez strategii la nivelul școlii prin intermediul cărora personalul didactic și elevii sunt încurajați să contribuie în mod pozitiv, responsabil și etic la lumea digitală (de exemplu, furnizarea de proceduri transparente de gestionare a datelor și a conținutului, elaborarea unui cod de conduită etică).

Nu cunosc această competență.

1.7 Utilizare în activitatea profesională - Formare profesională (cu ajutorul tehnologiilor digitale)

Utilizarea tehnologiilor digitale în procesul de formare profesională a unei persoane.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale îmi pot sprijini și îmbunătăți formarea profesională (de exemplu, instrumente și resurse digitale, medii de învățare și cursuri online).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale pentru formarea mea profesională (de exemplu, căutare de informații online, participarea la cursuri online, utilizarea de aplicații de învățare online, vizitarea bibliotecilor și a arhivelor online).

Utilizez diverse tehnologii digitale pentru formarea mea profesională (de exemplu, discuții în cadrul unui forum, încărcarea de materiale, oferirea și obținerea de feedback, prezentări).

Analizez resurse și activități de învățare online și le selectez pe acelea care răspund cel mai bine nevoilor mele de învățare (de exemplu, webinare, cursuri interactive online, comunități de învățare online).

Ofer sprijin și consiliere colegilor cu privire la utilizarea tehnologiilor digitale pentru formarea lor profesională (de exemplu, comunități de învățare online, arhive online, portofolii electronice).

Inițiez și promovez un plan de sprijinire a formării profesionale a colegilor mei, bazat pe utilizarea extinsă a instrumentelor digitale (de exemplu, susținerea de webinare, formare online, comunități online, arhive de resurse, certificate deschise digitale).

Nu cunosc această competență.

1.8 Utilizare în activitatea profesională - Formare profesională (cu privire la tehnologii digitale)

Implicarea în activități de formare profesională pentru dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice.

Cunosc faptul că implicarea în activități de formare profesională privind utilizarea tehnologiilor digitale poate conduce la dezvoltarea competențelor mele digitale (de exemplu, webinare sau ateliere privind utilizarea tehnologiilor digitale în activitatea de predare și de învățare).

Am participat la activități de formare profesională cu privire la utilizarea tehnologiilor digitale pentru a-mi dezvolta competențele digitale (de exemplu, micro-predare, ateliere privind utilizarea tehnologiilor digitale în procesul de predare și de învățare).

Particip la diverse activități formale și informale de formare profesională cu privire la utilizarea tehnologiilor digitale pentru a-mi dezvolta competențele digitale (de exemplu, formare practică privind utilizarea tehnologiilor digitale în scop pedagogic, abordări de învățare online, evaluare digitală).

Analizez și selectez activități de formare profesională privind utilizarea tehnologiilor digitale în funcție de nevoile mele (de exemplu, utilizarea unui instrument de autorefecție privind competențele mele digitale, stabilirea obiectivelor învățării, stabilirea modelului de învățare, autorefecție asupra procesului de învățare).

Furnizez activități de formare cu privire la utilizarea tehnologiilor digitale și ofer sprijin colegilor cu privire la dezvoltarea competențelor lor digitale (de exemplu, ateliere, sesiuni informale cu colegii, micro-predare privind utilizarea tehnologiilor digitale).

Contribui la conceperea de programe de formare profesională menite să dezvolte competențele digitale ale cadrelor didactice (de exemplu, învățarea prin proiecte cu utilizarea tehnologiilor digitale, planuri de lecție bazate pe utilizarea extinsă a instrumentelor digitale, schimb de bune practici).

Nu cunosc această competență.

1.9 Utilizare în activitatea profesională - Gândirea computațională

Utilizarea conceptelor și a proceselor de gândire computațională, ca parte a competențelor digitale ale cadrelor didactice.

Cunosc conceptele și procesele de gândire computațională și legătura dintre acestea și competențele digitale (de exemplu, analizarea unei probleme pentru găsirea unei soluții, recunoașterea aspectelor de gândire computațională din jurul nostru).

Am încercat să utilizez procesele de gândire computațională pentru a examina soluțiile posibile ale unei probleme (de exemplu, descompunerea unei probleme, identificarea unei soluții prin definirea etapelor, analizarea unui set de instrucțiuni aplicate unei soluții).

Utilizez diverse instrumente digitale pentru a explora soluții la o problemă în urma parcurgerii proceselor de gândire computațională (de exemplu, instrumente de programare vizuală, instrumente de creare de conținut și de editare).

Analizez și selectez răspunsurile generate de algoritmi (de exemplu, clasamentul rezultatelor căutării, reclame, modul în care poate răspunde un robot).

Desfășor activități de gândire computațională în școala mea pentru a sprijini dezvoltarea competențelor digitale ale colegilor și ale elevilor (de exemplu, cursuri de programare, concursuri, evenimente de tip hackathon).

Contribui la conceperea și dezvoltarea de aplicații educaționale digitale (de exemplu, jocuri, aplicații pentru dispozitive mobile, instrumente de evaluare, personalizarea mediilor virtuale).

Nu cunosc această competență.

Domeniul 2 – Resurse digitale

Cadrele didactice au la dispoziție, în mod teoretic, o gamă largă de resurse digitale. Este important să identifice în mod efectiv resursele care răspund cel mai bine nevoilor și stilului lor de predare, dar și nevoilor și stilului de învățare al elevilor. De asemenea, cadrele didactice pot fi nevoite să învețe cum să modifice și să adapteze resursele pentru ca acestea să răspundă cu exactitate cerințelor lor specifice sau să creeze resurse noi. În același timp, cadrele didactice trebuie să învețe cum să partajeze resursele digitale în mod responsabil, să protejeze datele sensibile, să gestioneze conținutul conform cerințelor etice și să respecte normele în materie de drepturi de autor.

Afirmațiile privind nivelul de competență sunt structurate în ordinea crescătoare a gradului de utilizare a resurselor digitale.

2.1 Resurse digitale - Căutare și selecție

Utilizarea de criterii de căutare și selecție pentru identificarea resurselor digitale pentru procesul de predare și de învățare.

Cunosc faptul că pot căuta resurse în mediul online (de exemplu, utilizând un motor de căutare, accesând un link, vizitând o arhivă de resurse).

Am încercat să utilizez efectuarea de căutări online pentru a găsi resurse digitale (de exemplu, prin accesarea unui link, prin folosirea de cuvinte-cheie într-un motor de căutare, prin filtrarea resurselor dintr-o arhivă online).

Utilizez diverse instrumente și portaluri pentru a căuta un set amplu și diversificat de resurse digitale care răspund cerințelor educaționale (de exemplu, selecție de resurse adnotate, motoare de căutare, arhive de resurse, biblioteci digitale, rețele sociale, comunități de învățare).

Analizez și selectez resurse digitale pe baza unor criterii care răspund obiectivelor specifice ale procesului de predare și de învățare (de exemplu, valoarea pedagogică, relevanța, fiabilitatea, validitatea, calitatea, condițiile de acordare a licențelor).

Reflectez asupra rezultatelor căutării mele și îmi readaptez criteriile de selecție (de exemplu, luând în considerare faptul că rezultatele căutării mele pot fi afectate de localizarea mea geografică sau de căutări sau preferințe anterioare).

Propun strategii și instrumente care să ajute colegii să caute și să selecteze resurse digitale din diverse surse, în conformitate cu cerințele programei de învățământ și cu obiectivele procesului de învățare (de exemplu, grupuri de cuvinte-cheie, liste de verificare pentru procesul de selecție, rubrici pentru evaluarea resurselor digitale, trimiteri către portaluri cu resurse).

Nu cunosc această competență.

2.2 Resurse digitale - Crearea

Crearea de resurse digitale care să sprijine și să îmbunătățească obiectivele predării și ale învățării.

Cunosc faptul că pot crea resurse în formă digitală (de exemplu, text digital, imagini, fotografii, materiale audio, materiale video digitale).

Am încercat să utilizez instrumente digitale pentru a crea resurse (de exemplu, editoare de text, instrumente de editare a materialelor audio și video, instrumente de creație multimedia).

Utilizez diverse instrumente digitale, în funcție de caracteristicile acestora, pentru a crea resurse digitale care să răspundă nevoilor elevilor (de exemplu, text interactiv, prezentări multimedia, teste de cunoștințe, jocuri, activități și lecții online).

Aplic principii și procese de proiectare pentru a crea resurse digitale care răspund obiectivelor procesului de predare și de învățare (de exemplu, identificarea unei nevoi, proiectarea, dezvoltarea, punerea în aplicare, evaluarea, adaptarea, partajarea).

Partajez resursele digitale pe care le creez, reflectez asupra acestora și le readaptez în funcție de feedbackul pe care îl primesc (de exemplu, integrând abordări pedagogice centrate pe elev prin valorificarea caracteristicilor tehnologiilor digitale).

Romanian translation

Inițiez și contribui la crearea de resurse educaționale digitale, împreună cu persoane și cu organizații din afara școlii mele (de exemplu, cercetători, editori de conținut educațional, întreprinderi din domeniul tehnologiei educaționale).

Nu cunosc această competență.

2.3 Resurse digitale - Modificarea

Modificarea resurselor digitale existente pentru a sprijini și îmbunătăți obiectivele procesului de predare și de învățare, cu respectarea normelor privind drepturile de autor și acordarea licențelor.

Cunosc faptul că, atunci când modific resurse digitale existente, trebuie să respect normele în materie de drepturi de autor și de acordare a licențelor (de exemplu, adăugarea unei imagini în text, adăugarea de conținut nou, editarea sau ștergerea unor segmente, adăugarea de hyperlinkuri).

Am încercat să utilizez modalități de modificare a resurselor digitale existente, respectând totodată drepturile de autor și drepturile de licență ale acestora (de exemplu, editarea unei prezentări, modificarea unei imagini, schimbarea formatului unui material video, editarea testelor de cunoștințe, adaptarea setărilor generale).

Utilizez diverse instrumente digitale în funcție de caracteristicile acestora care permit modificarea și reorientarea resurselor digitale, astfel încât să răspundă cerințelor educaționale (de exemplu, personalizarea conținutului unei lecții online, exploatarea caracteristicilor unui mediu virtual, utilizarea instrumentelor de editare a cărților electronice).

Selectez resurse digitale existente, ținând cont de drepturile de autor și de licențele de distribuție ale acestora, pentru a le modifica și adapta, astfel încât să corespundă obiectivelor predării și învățării (de exemplu, resurse educaționale cu acces liber, conținut care face obiectul licenței de tip Creative Commons, conținut fără drepturi de autor, resurse editabile).

Reflectez asupra resurselor digitale existente și le reprojectez pentru a le integra în activități interactive, centrate pe elev (de exemplu, adaptarea resurselor digitale și a activităților bazate pe utilizarea extinsă a instrumentelor digitale într-un curs de învățare online, evaluarea online, un proiect de colaborare online, un site wiki, un blog, un mediu virtual de învățare).

Inițiez și îmi aduc contribuția la îndrumările oferite cadrelor didactice și elevilor, la nivelul școlii, cu privire la modificarea resurselor digitale existente în conformitate cu cerințele programei de învățământ și cu obiectivele activităților de predare și de învățare (de exemplu, strategii de revizuire, îmbunătățire și reorientare a resurselor digitale ale școlii, licențe de drepturi de autor care urmează a fi utilizate, acorduri cu părți interesate externe și editori).

Nu cunosc această competență.

2.4 Resurse digitale - Gestionare, protejare

Organizarea conținutului digital, facilitarea unui acces ușor și sigur pentru elevi, părinți și cadre didactice, protejând totodată datele sensibile și datele cu caracter personal.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale mă pot ajuta să stochez și să organizez conținutul digital, precum și să asigur accesul securizat la acesta (de exemplu, spații de stocare locale și online, protecție cu parolă, clasificarea conținutului).

Am încercat să utilizez modalități de stocare, de gestionare și de accesare a conținutului digital aflat în spații de stocare locale și/sau online sau obținut din aceste spații (de exemplu, hard diskuri, unități externe, cloud, servicii online).

Utilizez diverse instrumente digitale pentru a stoca și a organiza conținutul digital și pentru a facilita accesul la acesta (de exemplu, structuri arborescente, utilizarea de metadate/etichete).

Definesc și aplic măsuri de protecție și de securitate pentru stocarea, gestionarea și accesarea conținutului digital (de exemplu, aplicarea de parole puternice în cazul conținutului sensibil, atribuirea de drepturi cu acces limitat, utilizarea de protocoale de criptare, realizarea periodică a copiilor de rezervă, selectarea serviciilor de stocare și online în funcție de politica acestora în materie de date, condiții de utilizare, siguranță și securitate).

Concep și elaborez o strategie care să asigure gestionarea și accesarea facilă, echitabilă și sigură a conținutului digital de către elevii și colegii mei (de exemplu, clasificarea conținutului, drepturi cu acces limitat atribuite diferiților utilizatori vizați, protocoale de criptare, copii de rezervă periodice).

Inițiez și promovez un spațiu digital comun la nivelul școlii, care facilitează stocarea, gestionarea și accesarea securizată a conținutului digital de către utilizatorii vizați (de exemplu, elevi, părinți, cadre didactice, alți membri ai personalului școlii).

Nu cunosc această competență.

2.5 Resurse digitale - Partajarea

Partajarea de conținut digital cu respectarea normelor privind proprietatea intelectuală și drepturile de autor.

Cunosc faptul că resursele digitale pe care le utilizez în scopuri educaționale fac obiectul normelor în materie de drepturi de autor (de exemplu, imagini, text, materiale audio, materiale video).

Am încercat să utilizez modalități de recunoaștere a meritelor creatorului resurselor pe care le utilizez (de exemplu, menționând numele autorului, link către sursa originală).

Partajez resurse digitale recunoscând meritele creatorilor originali și selectând cele mai adecvate canale pentru utilizare privată, limitată sau publică (de exemplu, utilizând un fișier

atașat la e-mail pentru utilizarea privată și limitată, prin intermediul unui link în cazul unei arhive online, prin intermediul unei rețele sociale, prin gestionarea etichetelor/metadatelor).

Selectez și aplic licențe de drepturi de autor atunci când partajez resursele digitale pe care le creez, promovând resursele educaționale cu acces liber (de exemplu, licență Creative Commons).

Concep și dezvolt modalități care îmi permit, mie și colegilor mei, să partajez, să organizez și să reutilizez resurse digitale pentru a asigura un acces facil și egal la acestea (de exemplu, elaborarea unei ontologii pentru gestionarea resurselor, specificarea modalităților de organizare a conținutului, contextualizarea conținutului care a făcut obiectul organizării).

Inițiez și promovez un spațiu online pentru partajarea resurselor educaționale digitale cu membrii comunității școlare (de exemplu, aplicarea de cuvinte-cheie/etichete/metadate, permițând celorlalți să comenteze, să evalueze, să modifice sau să creeze în comun).

Nu cunosc această competență.

Domeniul 3 – Predarea și învățarea

Tehnologiile digitale pot îmbunătăți și perfecționa practicile de predare și de învățare în diferite moduri. Una dintre competențele esențiale ale cadrelor didactice este aceea de a concepe procesul de învățare cu ajutorul tehnologiilor digitale pentru a ajuta elevii să se implice în mod activ în experiențe de învățare autentice. Practica la nivel avansat presupune tranziția de la activități coordonate de cadrele didactice la activități centrate pe elev.

Afirmațiile privind nivelul de competență sunt structurate în ordinea crescătoare a gradului de utilizare a tehnologiilor digitale în activitățile de predare și de învățare, cu accent pe implicarea activă a elevilor în sensul utilizării acestora în procesul de învățare.

3.1 Predarea și învățarea - Predarea

Proiectarea, elaborarea și realizarea activității de învățare cu ajutorul tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți rezultatele învățării.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot sprijini și îmbunătăți activitățile de predare și de învățare (de exemplu, programe și pachete software, aplicații și instrumente pentru dispozitive mobile, resurse online și bazate pe cloud).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale pentru a-mi sprijini și/sau îmbunătăți practica de predare (de exemplu, programe și pachete software, aplicații și instrumente pentru dispozitive mobile, resurse online și bazate pe cloud, table de scris interactive).

Utilizez diverse tehnologii digitale care pot sprijini abordări pedagogice inovatoare, sporind implicarea activă a elevilor mei în procesul de învățare (de exemplu, învățarea bazată pe investigație, învățarea bazată pe proiecte, învățarea bazată pe jocuri, evaluarea inter pares și autoevaluarea, portofolii electronice, elevi formatori).

Selectez și utilizez tehnologii digitale în planurile de lecție pe care le aplic, astfel încât să îndeplinesc obiectivele activităților de predare și de învățare (de exemplu, simulări, jocuri digitale, instrumente interactive online, medii colaborative).

Împreună cu elevii mei, reflectez asupra utilizării tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea practicilor de predare și a abordărilor inovatoare în materie de învățare și (re)proiectez această utilizare (de exemplu, elevi formatori, utilizarea tehnologiilor emergente, modelarea și consilierea, studii pentru perfecționarea lecțiilor).

Inițiez și promovez conceperea și partajarea de practici de predare și de învățare inovatoare bazate pe tehnologii digitale în școala mea și în comunitatea mai largă a acesteia (de exemplu, ateliere online, planuri de lecție bazate pe utilizarea tehnologiilor digitale, micro-predarea și predarea în echipă, discuții bazate pe reflecție cu privire la eficacitatea utilizării tehnologiilor digitale).

Nu cunosc această competență.

3.2 Predarea și învățarea - Îndrumare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a oferi feedback și oportunități de reflecție, care să conducă la o readaptare a practicilor de predare și de învățare atât la nivelul cadrelor didactice, cât și la nivelul elevilor.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a oferi și primi feedback și pentru a furniza oportunități de reflecție asupra practicilor de predare și de învățare (de exemplu, e-mail, chat, răspuns video).

Am încercat să utilizez tehnologiile digitale pentru a oferi feedback și sprijin elevilor (de exemplu, tutoriale online, chat, feedback automat/imediat, linkuri către secțiuni online de întrebări și răspunsuri).

Utilizez diverse tehnologii digitale pentru a le oferi elevilor feedback și oportunități de reflecție asupra procesului lor de învățare în timp real și/sau în mod asincron (de exemplu, chat, forumuri de discuții, răspunsuri video, sondaje/ vot în sala de clasă).

Selectez și utilizez tehnologii digitale care le oferă elevilor oportunități de a se implica în procesele de autoevaluare și evaluare inter pares și de proiectare a propriului proces de învățare (de exemplu, documente partajate online, înregistrări ale activităților de învățare, reflecție încadrată).

Împreună cu elevii mei, reflectez asupra activităților de predare și de învățare și (re)proiectez aceste activități pe baza dovezilor obținute cu ajutorul tehnologiilor digitale (de exemplu,

rezultatele sondajelor/anchetelor digitale, înregistrări ale activităților de învățare, analitica învățării).

Inițiez și promovez modalități prin care tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a sprijini elevii și cadrele didactice din școala mea și din afara acesteia în procesul de facilitare a feedbackului și a reflecției (de exemplu, forumuri de discuții, chat, documente partajate, întrebări frecvente).

Nu cunosc această competență.

3.3 Predarea și învățarea - Învățarea colaborativă

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a încuraja și a consolida colaborarea elevilor în procesul de învățare individuală și de învățare colectivă

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a încuraja și consolida colaborarea elevilor în procesul de învățare individuală și colectivă (de exemplu, colaborare online, partajarea resurselor de învățare).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale pentru a sprijini și a îmbunătăți activitățile de colaborare ale elevilor (de exemplu, documente partajate, contribuție la forumuri, site-uri wiki).

Utilizez diverse tehnologii digitale care să sprijine și să îmbunătățească învățarea colaborativă în rândul elevilor în configurații de tip față în față și/sau online (de exemplu, documente partajate, forumuri, site-uri wiki, bloguri, crearea în comun de documente).

Selectez și utilizez tehnologii digitale în planurile de lecție pe care le stabilesc, pe baza caracteristicilor acestor tehnologii, astfel încât să sprijin învățarea colaborativă în rândul elevilor mei, în configurații de tip față în față și/sau online (de exemplu, proiectarea în comun, crearea în comun, evaluarea inter pares și reflecția în grup, crearea de proiecte, partajarea).

Împreună cu elevii mei, reflectez asupra utilizării de către elevi a tehnologiilor digitale pentru învățarea individuală și/sau colaborativă și (re)proiectez această utilizare (de exemplu, editarea și dezvoltarea de conținut, crearea în comun a unui artefact, participarea la proiecte realizate în colaborare, schimburi realizate în mediul virtual, utilizarea instrumentelor digitale pentru gestionarea activităților și a timpului, comunicare și partajare de informații).

Inițiez și promovez utilizarea tehnologiilor digitale în școala mea și în comunitatea mai largă a acesteia, oferind oportunități de colaborare care să sprijine învățarea individuală și colectivă în cadrul școlii și în afara acesteia (de exemplu, utilizarea de medii și instrumente online sincrone și asincrone, întâlniri între cadrele didactice, proiecte comune, organizarea în comun a evenimentelor de învățare online, participarea la procesul de proiectare în comun și de creare în comun a materialelor didactice).

Nu cunosc această competență.

3.4 Predarea și învățarea - Învățarea autoreglementată

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți procesele de învățare autoreglementate în rândul elevilor, încurajând învățarea autonomă și activă, sporind gradul de responsabilizare a elevilor pentru propriul proces de învățare și schimbând astfel centrul de interes dinspre predare către învățare.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a încuraja învățarea activă și autonomă (de exemplu, planificare, stabilirea obiectivelor, înregistrarea progreselor).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale care să sprijine elevii în procesul de planificare a propriului proces de învățare (de exemplu, planificare și programare prin intermediul calendarelor digitale, stabilirea obiectivelor utilizând jurnale digitale, înregistrarea progreselor).

Utilizez diverse tehnologii digitale pentru a sprijini elevii să-și planifice și să-și ajusteze propriul proces de învățare (de exemplu, medii de învățare online, arhive de resurse online, instrumente și spații de colaborare, jurnale de învățare, portofolii electronice).

Selectez și utilizez tehnologii digitale în cadrul planurilor de lecție pe care le aplic, în funcție de caracteristicile acestor tehnologii, astfel încât să facilitez competențele de învățare autoreglementată ale elevilor mei și autonomia acestora (de exemplu, luarea de inițiative cu privire la propriul proces de învățare, manifestarea de creativitate și receptivitate la noi situații de învățare, implicare în activități de autorefecție pentru planificarea și orientarea progresului înregistrat).

Împreună cu elevii mei, reflectez asupra procesului de învățare și îi sprijin în vederea (re)proiectării acestui proces, cu ajutorul tehnologiilor digitale, promovând învățarea autoreglementată și autonomia elevilor (de exemplu, identificarea nevoilor elevilor, stabilirea propriilor obiective de învățare, descrierea propriilor strategii de atingere a acestor obiective, realizarea activităților de învățare, colectarea de dovezi privind propriul proces de învățare, reflectare asupra propriei învățări și partajarea rezultatelor învățării).

Inițiez și promovez strategii și practici privind modul în care tehnologiile digitale pot sprijini învățarea autoreglementată în școala mea și în comunitatea mai largă a acesteia (de exemplu, spații de activități colaborative, spații de învățare cu tehnologii digitale care să permită realizarea de activități practice, îndrumare pentru elevi).

Nu cunosc această competență.

3.5 Predarea și învățarea - Tehnologii emergente

Utilizarea tehnologiilor emergente în moduri etice pentru a explora experiențe de învățare și conținut cu un caracter inedit.

Cunosc tehnologiile emergente utilizate în prezent în medii educaționale [de exemplu, simulări, robotică, realitatea virtuală, inteligența artificială (IA)].

Romanian translation

Am încercat să utilizez tehnologii emergente pentru a vedea relevanța acestora atât pentru activitățile mele de predare, cât și pentru elevi (de exemplu, realitatea virtuală și augmentată, roboți, IA).

Utilizez diverse tehnologii emergente pentru a le oferi elevilor experiențe de învățare inedite și noi experiențe de învățare, încurajând dobândirea de competențe transversale (experiențe de învățare care implică, de exemplu, simularea/modelarea, jocuri, gândirea computațională, gândirea creativă și inovatoare, procesul de luare de decizii bazat pe date).

Selectez și utilizez tehnologii emergente în cadrul planurilor de lecție pe care le aplic pentru a angrena elevii în oportunități de învățare inedite, ținând totodată cont de implicațiile de ordin etic (de exemplu, învățarea imersivă, gândirea computațională, abordarea capacității de intervenție a elevilor în interacțiunea cu IA).

Împreună cu elevii mei, reflectez asupra activităților de predare și de învățare și le (re)proiectez, implicându-i în procesul de proiectare în comun și de creare în comun a aplicațiilor cu ajutorul tehnologiilor emergente și abordând implicațiile de ordin etic (de exemplu, conceperea de scenarii de realitate augmentată și pentru expediții 3D, programarea roboților umanoizi, abordarea datificării și capacitatea de acțiune a IA în procesul de luare de decizii).

În cadrul școlii mele și în comunitatea școlară mai largă, inițiez și promovez strategii și practici care pot sprijini colegii și elevii în utilizarea tehnologiilor emergente pentru a le oferi experiențe de predare și de învățare și conținut inedite, abordând în același timp implicațiile de ordin etic (de exemplu, personalizarea lumilor virtuale pentru activități de învățare, încurajarea intervenției umane în procesul de luare de decizii bazat pe date, colaborarea cu întreprinderi din domeniul tehnologiei).

Nu cunosc această competență.

Domeniul 4 – Evaluare

Tehnologiile digitale pot îmbunătăți practicile de evaluare existente și pot facilita practici noi și inovatoare. Cadrele didactice pot utiliza tehnologiile digitale pentru a colecta datele necesare pentru sprijinirea și evaluarea mai bună a elevilor, aceste tehnologii permițându-le totodată să reflecteze asupra propriilor practici de predare și să le adapteze permanent.

Afirmațiile privind nivelul de competență sunt structurate în ordinea crescătoare a gradului de utilizare a evaluării digitale și de implicare a elevilor în practicile de evaluare.

4.1 Evaluare - Strategii de evaluare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a sprijini evaluarea formativă și evaluarea sumativă a învățării.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot sprijini atât evaluarea formativă, cât și evaluarea sumativă (de exemplu, teste de cunoștințe digitale, sondaje online).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale pentru a sprijini evaluarea formativă și sumativă (de exemplu, teste de cunoștințe online, jocuri, formulare, aplicații pentru dispozitive mobile).

Utilizez diverse tehnologii digitale care vin în sprijinul evaluării formative și sumative (de exemplu, crearea unui test digital, utilizarea de platforme de evaluare care oferă elevilor feedback în timp util).

Selectez tehnologii digitale care să mă sprijine în aspecte specifice ale evaluării „cu privire la” învățare, „pentru” învățare și „sub formă de” învățare și să surprindă în mod optim natura rezultatelor învățării care urmează a fi evaluate (de exemplu, rubrici dedicate autorefecției, activități care oferă elevilor feedback în timp util, documente partajate care sprijină analiza/feedbackul inter pares).

Reflectez asupra proiectării activităților de evaluare bazate pe utilizarea instrumentelor digitale și îmi implic elevii în acest proces, selectând tehnologiile digitale care sprijină în mod optim scopul evaluării și corespund conținutului acesteia (de exemplu, luarea de decizii cu privire la criteriile de evaluare și la modul de realizare a evaluării, crearea în comun a rubricilor, conceperea formatului pentru autoevaluare și evaluarea inter pares, instrumente de sprijin pentru evaluarea formativă sau sumativă).

Propun și promovez strategii și tehnologii digitale în școala mea și în comunitatea școlară mai largă a acesteia pentru a sprijini evaluarea „cu privire la” învățare, „pentru” învățare și „sub formă de” învățare (de exemplu, autoevaluarea și evaluarea inter pares, promovarea competențelor transversale, evaluarea legată de muncă, portofolii electronice).

Nu cunosc această competență.

4.2 Evaluare - Analizarea dovezilor

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a colecta și analiza dovezi privind procesele de învățare și rezultatele școlare ale elevilor.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot surprinde procesele de învățare și rezultatele elevilor (de exemplu, teste de cunoștințe digitale, sondaje online, formulare, platforme de evaluare).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale pentru a obține dovezi cu privire la activitatea de învățare individuală și/sau de grup a elevilor mei (de exemplu, teste de cunoștințe digitale, sondaje online, anchete).

Romanian translation

Utilizez diverse tehnologii digitale pentru a colecta și analiza dovezi privind rezultatele învățării și procesele de învățare la nivel individual și/sau de grup ale elevilor (de exemplu, sondaje, formulare, anchete online, analitica învățării, foi de calcul).

Selectez tehnologii digitale care să faciliteze prezentarea și analiza datelor referitoare la învățare și să-mi sprijine reflecțiile privind propria practică de predare și procesul de învățare al elevilor mei (de exemplu, înregistrarea și reprezentarea vizuală a datelor, grafice generate automat, instrumente de creare a unor hărți mentale, tablouri de bord digitale).

Reflectez asupra obținerii și a analizării datelor referitoare la învățare în rândul elevilor mei și îmi implic elevii în acest proces de reflecție, întrucât aceste date pot fi utilizate pentru planificarea procesului viitor de învățare (de exemplu, jurnale de învățare bazată pe reflecție, software de stabilire a obiectivelor personale).

Inițiez și promovez strategii și practici care să sprijine școala mea și comunitatea mai largă a acestora să utilizeze tehnologii digitale care oferă dovezi cu privire la procesul de învățare și să utilizeze date rezultate din evaluare pentru a sprijini procesul decizional în vederea realizării de intervenții punctuale (de exemplu, decizii de natură pedagogică, decizii de ordin administrativ, cum ar fi prezența elevilor la cursuri și date referitoare la realizările elevilor, cum ar fi notele obținute de aceștia).

Nu cunosc această competență.

4.3 Evaluare - Feedback și planificare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a oferi feedback elevilor, facilitând planificarea activităților suplimentare.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a oferi feedback elevilor, inclusiv feedback automat [de exemplu, bloguri, sondaje online, formulare online, aplicații asistate de inteligența artificială (IA)].

Am încercat să utilizez tehnologii digitale care sprijină integrarea feedbackului și a reflecției asupra activităților de învățare ale elevilor (de exemplu, bloguri, site-uri wiki, feedback video, adnotarea digitală a temelor).

Utilizez diverse tehnologii digitale pentru a oferi elevilor feedback în timp util, inclusiv sub formă de feedback automat (de exemplu, aplicații software care oferă feedback automat, teste online cu sistem automat de punctare, sondaje online cu reprezentarea vizuală automată a rezultatelor).

Selectez tehnologii digitale care pot contribui la oferirea, primirea și analizarea feedbackului pentru a fundamenta procesul de predare și pentru a îmbunătăți în mod continuu proiectarea activităților de învățare (de exemplu, sondaje și anchete online, tablouri de bord pentru gestionarea notelor și a feedbackului, portofolii electronice, feedback în funcție de context).

Reflectez asupra utilizării tehnologiilor digitale pentru colectarea și analizarea feedbackului în vederea planificării acțiunilor ulterioare și implic elevii în procesul de utilizare a acestor

tehnologii (de exemplu, documente partajate, bloguri, instrumente de creare a unor hărți mentale, jurnale de învățare bazată pe reflecție, jurnale de învățare, portofolii electronice).

Inițiez și promovez, în cadrul școlii mele și a comunității școlare mai largi, o strategie cu privire la utilizarea tehnologiilor digitale care facilitează oferirea, primirea și analizarea feedbackului pentru a sprijini procesul de planificare a acțiunilor ulterioare (de exemplu, portofolii electronice, feedback în funcție de context, relatări digitale).

Nu cunosc această competență.

Domeniul 5 – Capacitatea elevilor

Utilizarea tehnologiilor digitale poate ajuta cadrele didactice să creeze experiențe de învățare inovatoare, având drept rezultat implicarea mai activă a elevilor. Tehnologiile digitale pot fi utilizate de cadrele didactice pentru a personaliza învățarea și a o adapta în funcție de nivelul, interesele și nevoile fiecărui elev. Cu toate acestea, este important să se evite amplificarea inegalităților, de exemplu în ceea ce privește accesul elevilor la tehnologie sau lipsa competențelor. Accesibilitatea pentru toți elevii este esențială, inclusiv pentru cei cu cerințe educaționale speciale.

Afirmațiile privind nivelul de competență sunt structurate acordând din ce în ce mai multă atenție cerințelor educaționale individuale ale elevilor.

5.1 Capacitatea elevilor - Accesibilitate și incluziune

Asigurarea accesului la resurse digitale și la activități de învățare pentru toți elevii, luând în considerare eventualele constrângeri de ordin contextual, fizic sau cognitiv în legătură cu utilizarea acestora.

Cunosc limitările și obstacolele potențiale cu care se pot confrunta elevii în legătură cu tehnologiile digitale (de exemplu, accesul limitat la dispozitive digitale și/sau la conexiune internet, dificultăți de învățare).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale care pot fi adaptate la contextul și la cerințele elevilor (de exemplu, dispozitive pentru elevi, acces la infrastructură, contextul familial, cerințele speciale ale elevilor).

Utilizez diverse tehnologii digitale pentru a promova o educație echitabilă și favorabilă incluziunii pentru toți elevii mei (de exemplu, tehnologii adaptative și asistive, cum ar fi cititoarele de ecran, tipuri alternative de tastaturi, instrumente de accesibilitate integrate).

Selectez și utilizez tehnologii digitale în cadrul planului de lecție pe care îl aplic pentru a stabili activități de învățare favorabile incluziunii și resurse accesibile în funcție de nevoile și

de capacitățile elevilor mei (de exemplu, integrarea diferitelor instrumente, utilizarea unui format, a unei structuri și a unui limbaj cu caracter accesibil).

Reflectez asupra activităților de predare și de învățare cu ajutorul tehnologiilor digitale și le reprojectez pentru a asigura abordări accesibile și favorabile incluziunii care să răspundă nevoilor și capacităților tuturor elevilor mei, inclusiv ale celor cu cerințe speciale de învățare (de exemplu, prezentarea de informații în format multimodal, adaptarea caracteristicilor de accesibilitate, cum ar fi dimensiunea și formatul caracterelor, dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor).

Inițiez și promovez, cu ajutorul tehnologiilor digitale, strategii care să asigure accesul egal și favorabil incluziunii la educație, atât în cadrul școlii, cât și în comunitatea școlară mai largă (de exemplu, laboratoare de tehnologie digitală realizate după-amiaza și dedicate elevilor și părinților, colaborări cu industria de resort în legătură cu infrastructura disponibilă).

Nu cunosc această competență.

5.2 Capacitarea elevilor - Diferențiere și personalizare

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a răspunde nevoilor și capacităților de învățare diverse, permițând elevilor să progreseze la niveluri și cu viteze diferite și să urmeze parcursuri și obiective de învățare individuale.

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a diferenția și a personaliza activitățile de învățare (de exemplu, adaptarea predării pentru a răspunde nevoilor diferitelor grupuri de elevi, oferirea de sprijin individual elevilor).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale care permit diferențierea și personalizarea activităților de învățare (de exemplu, teste de cunoștințe online cu feedback personalizat, jocuri educaționale cu diferite niveluri de dificultate, medii de învățare online cu materiale adaptative).

Utilizez diverse tehnologii digitale în activitățile de predare și de învățare pentru a răspunde nevoilor individuale de învățare (de exemplu, crearea de liste de redare pentru activitățile de învățare realizate individual, activități practice diferențiate, feedback individual automatizat).

Selectez și utilizez tehnologii digitale în planurile de lecție pe care le aplic în funcție de caracteristicile acestor tehnologii, pentru a crea medii de învățare personalizată (de exemplu, predare realizată de elevi pentru alți elevi, urmărirea și gestionarea dinamică a nevoilor de învățare ale tuturor elevilor).

Reflectez asupra activităților mele de predare și le (re)projectez pentru a-mi implica elevii în proiectarea propriului lor parcurs de învățare cu ajutorul tehnologiilor digitale care corespund cel mai bine nevoilor lor de învățare (de exemplu, elevii utilizează instrumente online pentru a-și stabili propriile obiective de învățare, pentru a-și monitoriza evoluția și pentru a reflecta asupra procesului de învățare și asupra evaluărilor sumative care demonstrează nivelul lor de cunoaștere).

Romanian translation

Inițiez și promovez utilizarea tehnologiilor digitale în moduri care permit diferențierea și personalizarea experiențelor de învățare ale elevilor din școala mea și din comunitatea mai largă a acestora (de exemplu, grup de interese în care cadrele didactice să facă schimb de bune practici, platformă online cu resurse și lecții susținute în direct).

Nu cunosc această competență.

5.3 Capacitatea elevilor - Implicarea elevilor în mod activ

Utilizarea tehnologiilor digitale pentru a încuraja implicarea activă și creativă a elevilor în procesul lor de învățare.

Cunosc faptul că pot utiliza tehnologii digitale pentru a implica elevii în învățarea activă (de exemplu, jocuri, activități interactive, lumi virtuale, simulări).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale pentru a implica elevii în învățarea activă (de exemplu, utilizarea de bloguri și site-uri wiki, portofolii electronice, realitate virtuală și augmentată).

Utilizez diverse tehnologii digitale pentru a implica elevii în învățarea activă (de exemplu, elevi care explorează obiecte virtuale, evaluare inter pares, discuții de tip jigsaw, dezbateri online).

Selectez și utilizez tehnologii digitale în planurile de lecție pe care le aplic pentru a încuraja implicarea activă a elevilor în învățarea individuală și colaborativă (de exemplu, texte compuse prin colaborare, jocuri și simulări, realitate virtuală și augmentată, învățare structurată în echipă).

(Re)proiectez activitățile de învățare în funcție de feedbackul primit din partea elevilor, stabilind împreună cu aceștia noi modalități în care să interacționeze cu și să se implice în mod activ în utilizarea tehnologiilor digitale (de exemplu, implicarea elevilor în activități practice, învățare experiențială, discuții online, îndrumare și predare inter pares, construirea propriului proces de învățare și crearea de artefacte, portofolii electronice).

Inițiez și promovez spații de învățare bazate pe utilizarea extinsă a instrumentelor digitale în școala mea și în comunitatea mai largă a acestora, unde elevii se implică activ în activități de învățare (de exemplu, spațiu de activități colaborative, robotică, programare, aplicații de IA).

Nu cunosc această competență.

5.4 Capacitatea elevilor - Învățarea mixtă

Utilizarea resurselor și a instrumentelor digitale, a mediilor de învățare și a platformelor online pentru a asigura activități de învățare pentru elevi atât în sala de clasă, cât și în afara acesteia

Cunosc faptul că tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a combina învățarea în sala de clasă cu învățarea la distanță, sincronă și asincronă (de exemplu, resurse digitale, întâlniri online, grupuri în rețele sociale).

Am încercat să utilizez tehnologii digitale care facilitează învățarea în sala de clasă și în afara acesteia (de exemplu, instrumente pentru întâlniri online, medii de învățare online, forumuri de discuții, chat-uri, lumi virtuale).

Utilizez diverse instrumente și platforme digitale pentru a facilita abordările de învățare la distanță și mixtă, consolidând procesele de învățare și rezultatele elevilor (de exemplu, lecții în format video, aplicații pe platformele de comunicare socială, resurse de învățare).

Analizez tehnologiile digitale în funcție de caracteristicile lor și le utilizez în planurile de lecție pe care le aplic pentru a sprijini învățarea la distanță și învățarea mixtă (de exemplu, instrumente online de colaborare, chat-uri, forumuri, bloguri, rețele sociale).

Reflectez asupra activităților de predare și de învățare în contextul învățării la distanță și al învățării mixte și re-proiectez aceste activități pentru a asigura implicarea activă a elevilor mei în procesul de învățare atât la sala de clasă, cât și în afara acesteia (de exemplu, învățare online, învățare de tip hibrid, laboratoare virtuale, instrumente online de colaborare, activități sincrone și asincrone, activități realizate individual și în echipă).

Contribui la proiectarea unei strategii de învățare la distanță și mixtă pentru școala mea și sprijin punerea în aplicare a acestei strategii pentru a facilita abordări de învățare inovatoare și favorabile incluziunii, atât în cadrul școlii, cât și în afara acesteia (de exemplu, asigurarea accesului la infrastructură și dispozitive, sprijin pentru părinți și elevi, schimb periodic de informații, cod de conduită pentru comportament și norme online, gestionarea și securitatea datelor cu caracter personal, practici de comunicare).

Nu cunosc această competență.

Domeniul 6 – Facilitarea dobândirii de competențe digitale de către elevi

Competențele digitale ale cadrelor didactice sunt importante pentru a sprijini și a facilita dobândirea competențelor digitale de către elevii lor.

Afirmațiile privind nivelul de competență sunt structurate în ordinea crescătoare a gradului de însușire de către elevi a competențelor digitale și precum și a gradului de complexitate a acestor competențe, utilizate în cadrul activităților de învățare.

6.1 Facilitarea dobândirii de competențe digitale de către elevi - Competența în domeniul informației și competența digitală

Încorporarea de activități de învățare în cadrul cărora elevii trebuie să utilizeze tehnologii digitale pentru a căuta, evalua și gestiona informații și date în medii digitale

Cunosc activitățile și resursele de învățare care pot consolida competența elevilor în domeniul informației și competența digitală (de exemplu, căutarea de informații digitale, evaluarea informațiilor găsite, citirea graficelor, citirea și înțelegerea datelor).

Am încercat să utilizez activități de învățare care încurajează elevii să caute, să evalueze și să gestioneze informații și date în medii digitale (de exemplu, stabilirea criteriilor de căutare, compararea diferitelor surse, interpretarea datelor).

Pun în aplicare diverse activități de învățare prin care le cer elevilor să caute, să evalueze și să gestioneze în mod critic informații și date obținute din diferite medii digitale, în funcție de nevoile lor de învățare (de exemplu, stabilirea criteriilor de căutare, identificarea inexactităților, a informațiilor lipsă și a aspectelor prezentate în mod părtinitor, verificarea încrucișată a diferitelor surse pentru a le evalua credibilitatea, gestionarea situațiilor de dezinformare, rasism și xenofobie).

Proiectez procesul de învățare astfel încât să sprijin elevii să caute, să evalueze și să gestioneze informații și date în mod critic (de exemplu, analiză privind alegerea suportului informațional, sursa, scopul și transparența algoritmilor utilizați pentru a decide ce tip de informații și date sunt generate).

Coordonez inițiative bazate pe învățarea prin proiecte în cadrul cărora elevii, atât în calitate de beneficiari, cât și în calitate de creatori de conținut, parcurg procesul de căutare, evaluare și gestionare critică a informațiilor și a datelor (de exemplu, editarea buletinului informativ al școlii, organizarea accesului la informații și la date utilizând taxonomii și categorii).

Împreună cu elevii mei, contribui la elaborarea de strategii care promovează modalități de utilizare a tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți competența în domeniul informației și competența digitală în școala din care fac parte și în comunitatea mai largă a acesteia (de exemplu, ateliere, dezbateri, activități experiențiale).

Nu cunosc această competență.

6.2 Facilitarea dobândirii de competențe digitale de către elevi - Comunicare și colaborare

Punerea în aplicare de activități de învățare în cadrul cărora elevii trebuie să comunice și să colaboreze cu ajutorul tehnologiilor digitale.

Cunosc activitățile de învățare care pot îmbunătăți comunicarea și colaborarea digitală între elevi (de exemplu, utilizarea email-ului, a mesageriei instantanee, a rețelelor sociale, etc. pentru a comunica cu cadrele didactice și cu colegii).

Am încercat să utilizez activități de învățare care încurajează elevii să comunice și să colaboreze cu cadrele didactice și între ei, utilizând tehnologii digitale (de exemplu, utilizând întâlniri online, forumuri de discuții).

Pun în aplicare diverse activități de învățare în cadrul cărora elevii trebuie să comunice și să colaboreze în contexte digitale, în funcție de nevoile lor de învățare (de exemplu, utilizarea unui suport adecvat pentru comunicarea digitală a elevilor, utilizarea de instrumente care sprijină în mod optim colaborarea între elevi, gestionarea unui spațiu partajat online, editarea documentelor partajate online).

Proiectez procesul de învățare astfel încât să sprijin elevii să utilizeze tehnologii digitale pentru activitățile de comunicare și de colaborare, cu respectarea normelor comportamentale și de comunicare (de exemplu, respectarea ideilor și a diversității celorlalți, contribuind în același timp la activități realizate în echipă, partajarea de mesaje între rețele multiculturale, crearea de legături pozitive și de contacte).

Reflectez asupra caracterului adecvat al practicilor mele de predare și le readaptez pentru a încuraja colaborarea și comunicarea digitală între elevi (de exemplu, schimb de bune practici cu alți colegi, discuții cu elevii pe marginea nevoilor de comunicare și de colaborare, explorarea de noi instrumente digitale).

Împreună cu elevii mei, inițiez și promovez rețele digitale de colaborare și comunicare cu alte școli și părți interesate din domeniul educației (la nivel național și internațional) pentru a face schimb de experiențe și de activități de învățare și pentru a desfășura proiecte comune (de exemplu, participarea la inițiative educaționale și/sau crearea în comun a unor astfel de inițiative, concursuri).

Nu cunosc această competență.

6.3 Facilitarea dobândirii de competențe digitale de către elevi - Crearea de conținut

Încorporarea de activități de învățare în cadrul cărora elevii trebuie să se exprime prin crearea de artefacte digitale.

Cunosc activitățile de învățare care încurajează elevii să se exprime cu ajutorul mijloacelor digitale (de exemplu, sub formă de text, fotografii, imagini, prezentări).

Am încercat să utilizez activități de învățare care încurajează elevii să creeze și să modifice conținut digital (de exemplu, text, prezentări, materiale audio, materiale video).

Pun în aplicare diverse activități de învățare în cadrul cărora elevii mei trebuie să își exprime și prezinte ideile în mod creativ, utilizând instrumentele digitale adecvate (de exemplu, vizualizări, simulări, povești digitale).

Proiectez procesul de învățare astfel încât să cooptez elevii în procese de proiectare bazată pe creație pentru a (re)crea conținut digital de calitate, în condițiile respectării normelor în materie de drepturi de autor și al licențelor pentru drepturi de autor (de exemplu, tehnici de sprijin progresiv al elevilor în parcurgerea unui proces de proiectare pentru crearea de conținut, sprijinirea elevilor în selectarea instrumentelor digitale adecvate, îndrumarea

elevilor pentru ca aceștia să înțeleagă drepturile de autor, licențele prin atribuire și recunoașterea meritelor).

Reflectez asupra activităților de învățare și le re(proiectez) pentru a încuraja elevii să se exprime în mod digital și să (re)creeze conținut digital, promovând totodată schimbul de practici (de exemplu, povești digitale, portofolii electronice).

Împreună cu elevii mei, inițiez și promovez strategii la nivelul școlii și al comunității mai largi, care să permită elevilor să se implice în activități de proiectare, elaborare și publicare a operelor digitale (re)create, în condițiile partajării acestora în moduri inedite (de exemplu, crearea în comun de aplicații pentru dispozitive mobile, menținerea unui spațiu de activități colaborative, promovarea transmisiilor în format audio și video).

Nu cunosc această competență.

6.4 Facilitarea dobândirii de competențe digitale de către elevi - Siguranță și bunăstare

Consolidarea capacității elevilor de a utiliza tehnologiile digitale în condiții de siguranță, atenuând totodată riscurile la adresa bunăstării fizice, psihologice și sociale a acestora.

Cunosc activitățile de învățare care încurajează elevii să utilizeze tehnologii digitale în condiții de siguranță (de exemplu, modul de protejare a confidențialității datelor, citirea condițiilor de utilizare, evitarea excluziunii sociale, prevenirea violenței în mediile digitale).

Am încercat să utilizez activități de învățare care permit elevilor să aibă în vedere implicațiile utilizării tehnologiilor digitale asupra siguranței și a bunăstării lor (de exemplu, identificarea comportamentelor necorespunzătoare, discutarea aspectelor legate de utilizare excesivă/dependență).

Pun în aplicare diverse activități de învățare pentru a-i determina pe elevi să acționeze în mod responsabil și etic atunci când creează și consumă informații digitale (de exemplu, adaptarea setărilor pe platformele lor de comunicare socială, protejarea datelor cu caracter personal și a confidențialității, stabilirea de parole puternice, blocarea și raportarea persoanelor care îi fac să se simtă incomod).

Proiectez procesul de învățare astfel încât să sprijin elevii să elaboreze strategii de utilizare a tehnologiilor în mod responsabil și etic, să-și protejeze reputația și să promoveze bunăstarea socială (de exemplu, găsirea unui echilibru între activitățile din mediul online și cele din mediul offline, recunoașterea și reacționarea la hărțuirea online/sexting/rasism etc. în mediile digitale).

Reflectez asupra activităților de învățare și le re(proiectez) în funcție de evoluția permanentă a riscurilor și a amenințărilor din mediul online, astfel încât să permit elevilor să urmeze și să adopte practici pozitive privind bunăstarea fizică, psihologică și socială proprie, precum și privind cea a colegilor lor (de exemplu, modul în care societățile comerciale colectează și utilizează date cu caracter personal, modul în care platformele de comunicare socială afectează relațiile emoționale și sociale).

Împreună cu elevii mei, contribui la crearea, la nivelul școlii și al comunității școlare mai largi, a unei culturi în cadrul căreia se discută în mod deschis pe marginea utilizărilor negative și pozitive ale tehnologiilor digitale, precum și pe marginea modalităților de evitare a riscurilor și a amenințărilor (de exemplu, ateliere de învățare experiențială cu privire la siguranța online, îndrumare privind bunăstarea digitală destinată colegilor, cadrelor didactice și părinților).

Nu cunosc această competență.

6.5 Facilitarea dobândirii de competențe digitale de către elevi - Utilizarea responsabilă

Consolidarea capacității elevilor de a utiliza tehnologiile digitale în mod responsabil și etic pentru a gestiona propria identitate digitală amprentă digitală și reputație digitală

Cunosc activitățile de învățare menite să consolideze capacitatea elevilor de a înțelege implicațiile de ordin juridic și etic care decurg din utilizarea tehnologiilor digitale (de exemplu, partajarea de date cu caracter personal și de date sensibile proprii și ale altor persoane, gestionarea setărilor private în aplicațiile online).

Am încercat să utilizez activități de învățare care încurajează înțelegerea de către elevi a implicațiilor de ordin juridic și etic care decurg din utilizarea tehnologiilor digitale (de exemplu, partajarea de conținut digital protejat prin drepturi de autor, acceptarea permisiunilor la instalarea aplicațiilor).

Pun în aplicare diverse activități de învățare digitală care impun elevilor să acționeze în mod responsabil și etic, atât în calitate de consumatori, cât și în calitate de creatori de informații și de conținut digital (de exemplu, evaluând în mod critic informațiile online, reacționând față de dezinformare, manifestând un comportament pozitiv în mediul online, respectând normele în materie de protecție a datelor și a drepturilor de autor, respectând diversitatea și multitudinea opiniilor).

Proiectez procesul de învățare astfel încât să ofer elevilor oportunități de a-și gestiona identitatea și reputația digitală (de exemplu, urmărirea propriei amprente digitale, gestionarea propriei identități digitale, cunoașterea condițiilor de utilizare a diferitelor mijloace de comunicare și aplicații, gestionarea setărilor aplicațiilor).

Reflectez asupra activităților de învățare și le (re)proiectez pentru a permite elevilor să ia în considerare impactul de ordin etic și potențial al comportamentelor lor în mediul digital, în situații autentice (de exemplu, analizând modul în care un subiect pe care îl postează online s-ar putea dovedi dăunător, împărtășirea în mod respectuos a unei opinii diferite în cadrul unui comentariu, activismul online).

Împreună cu elevii mei, inițiez și promovez strategii la nivelul școlii și al comunității mai largi, privind utilizarea responsabilă și etică a tehnologiilor digitale de către personalul didactic, elevi și părinți (de exemplu, ateliere, îndrumarea colegilor, a cadrelor didactice și a părinților).

Nu cunosc această competență.

6.6 Facilitarea dobândirii de competențe digitale de către elevi - Rezolvarea problemelor

Încorporarea de activități de învățare în cadrul cărora elevii utilizează tehnologii digitale pentru a înțelege și rezolva probleme.

Cunosc activitățile de învățare care încurajează elevii să utilizeze tehnologii digitale pentru a înțelege și rezolva probleme (de exemplu, utilizarea unui motor de căutare, a funcțiilor de ajutor, a aplicațiilor pentru înregistrarea și organizarea informațiilor în scopul analizei acestora).

Am încercat să utilizez activități de învățare care încurajează elevii să utilizeze tehnologii digitale pentru a înțelege și rezolva probleme (de exemplu, instrumente de brainstorming, de creare a unor hărți mentale, de vizualizare pentru analizarea unei probleme și identificarea unei posibile soluții).

Pun în aplicare diverse activități de învățare care le permit elevilor să aplice procese de rezolvare a problemelor cu ajutorul tehnologiilor digitale (de exemplu, identificarea și organizarea informațiilor, analizarea, deducerea și anticiparea rezultatelor, realizarea de analogii și formularea de idei).

Proiectez procesul de învățare astfel încât să permit elevilor să caute diferite soluții inovatoare și creative care să fie aplicate în situații și contexte noi (de exemplu, generarea/testarea de idei și soluții noi, simularea, modelarea).

Reflectez asupra procesului meu de predare și (re)proiectez activitățile de predare și de învățare pentru a permite crearea, împreună cu elevii mei, a unor procese de rezolvare a problemelor și de identificare a unor soluții care presupun utilizarea de tehnologii digitale (de exemplu, reprezentarea de modele abstracte, depanarea, descompunerea problemelor în părți mici).

Împreună cu elevii mei, contribui la explorarea și dezvoltarea de soluții inovatoare și creative la provocările reale manifestate în cadrul școlii și în afara acesteia (de exemplu, provocări de natură socială, de mediu și tehnologică).

Nu cunosc această competență.

Področje 1 – poklicno udejstvovanje

Digitalne tehnologije lahko učiteljem v njihovi poklicni praksi pomagajo pri dostopu do informacij ter izboljšanju njihovih praks poučevanja in učenja. Učitelji lahko tehnologijo uporabljajo tudi za komuniciranje z učenci in starši, za podporo učencem in staršem ter za izmenjavo in učenje s sodelavci in drugimi zunaj šole. Z digitalnimi tehnologijami lahko okrepijo lasten strokovni razvoj ter prispevajo k splošnemu izboljšanju svoje organizacije in poklica.

Izjave o ravni usposobljenosti so organizirane po naraščajoči stopnji **uporabe digitalnih tehnologij s poudarkom na prispevanju k organizacijskemu razvoju.**

1.1 Poklicno udejstvovanje - Organizacijsko komuniciranje

Uporaba digitalnih tehnologij za izboljšanje komuniciranja s sodelavci in/ali učenci in/ali starši.

Zavedam se, da se lahko digitalne tehnologije uporabijo za organizacijsko komuniciranje (npr. e-pošta, takojšnje sporočanje, družbena omrežja, spletne platforme za učenje).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalne tehnologije, da bi lažje komuniciral/-a s sodelavci, učenci in/ali starši (npr. e-pošta, takojšnje sporočanje, družbena omrežja, spletne platforme za učenje).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije glede na svoje organizacijske in komunikacijske potrebe (npr. komunikacijski namen, cilj in okvir).

Digitalne tehnologije analiziram in izbiram na podlagi njihovih lastnosti in primernosti glede na svoje organizacijske in komunikacijske potrebe (npr. uspešno, učinkovito in osebno komuniciranje).

Sodelavce podpiram in jim svetujem pri uporabi digitalnih tehnologij za organizacijsko komuniciranje (npr. za uspešno, učinkovito, varno, odgovorno in vključujoče komuniciranje na ravni šole).

Prispevam k oblikovanju organizacijskih praks na področju komuniciranja z uporabo digitalnih tehnologij (npr. za uspešno, učinkovito, varno, odgovorno in vključujoče komuniciranje).

Te kompetence ne poznam.

1.2 Poklicno udejstvovanje - Spletna učna okolja

Upravljanje spletnih učnih okolij ob upoštevanju upravljanja podatkov in etike.

Zavedam se, da je treba pri upravljanju spletnih učnih okolij razmisliti o etičnih vprašanjih in uporabi ustreznih metod upravljanja podatkov (npr. odprt ali omejen dostop, skladnost s splošno uredbo o varstvu podatkov.)

Preskusil/-a sem različne nastavitve za zagotovitev, da so spletna učna okolja skladna z etičnimi preudarki in strategijo upravljanja podatkov (npr. varstvo podatkov uporabnikov, politika dostopa, pogoji uporabe, upravljanje podatkov, vprašanja zasebnosti).

Spletna učna okolja uporabljam v skladu z etičnimi preudarki in strategijo upravljanja podatkov (npr. skrbniške funkcije, upravljanje vsebine in podatkov učencev).

Analiziram lastnosti spletnih učnih okolij in uporabljam tista, ki najbolj ustrezajo etičnim preudarkom in strategiji upravljanja podatkov mojega delovnega okolja (npr. varnost, upravljanje uporabnikov in podatkov, politika dostopa, gostovanje podatkov).

Sodelavce podpiram ter jim svetujem v zvezi z etičnimi preudarki in praksami upravljanja podatkov pri uporabi spletnega učnega okolja (npr. uporaba gesel, šifriranje, varnostni postopki, preglednost upravljanja podatkov).

Vpeljujem in spodbujam podatkovno politiko in kodeks etičnega ravnanja v spletnih učnih okoljih na ravni šoli (npr. upravljanje osebnih podatkov, dostopnost za vse, varnost, zasebnost).

Te kompetence ne poznam.

1.3 Poklicno udejstvovanje - Strokovno sodelovanje

Uporaba digitalnih tehnologij za sodelovanje in interakcije s sodelavci in/ali drugimi deležniki na področju izobraževanja.

Zavedam se, da se lahko digitalne tehnologije uporabljajo za sodelovanje in interakcije s sodelavci in/ali drugimi deležniki na področju izobraževanja (npr. izmenjava vsebin s prilogami k e-pošti).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalne tehnologije za sodelovanje in interakcijo s sodelavci in/ali drugimi deležniki na področju izobraževanja (npr. izmenjava vsebin z uporabo spletnih storitev, sodelovanje v spletnih strokovnih omrežjih).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije za sodelovanje in interakcijo s sodelavci in/ali drugimi deležniki glede na potrebe po sodelovanju (npr. izmenjava vsebin, praks in/ali zamisli).

Analiziram in izbiram digitalne tehnologije na podlagi njihovih lastnosti in njihove primernosti za sodelovalne naloge, ki jih potrebujem za sodelovanje s sodelavci in/ali drugimi deležniki na področju izobraževanja (npr. spletne sodelovalne dejavnosti).

Z uporabo digitalnih tehnologij vodim sodelovalne naloge s sodelavci in/ali drugimi deležniki na področju izobraževanja (npr. sodelovanje in soustvarjanje učnih zasnov, izvajanje skupnih projektov).

Z uporabo digitalnih tehnologij vpeljujem in spodbujam sodelovalne dejavnosti med našo šolo in njeno širšo skupnostjo (npr. omrežja, skupnosti in sinergije, partnerstva z lokalno in širšo skupnostjo).

Te kompetence ne poznam.

1.4 Poklicno udejstvovanje - Digitalne tehnologije in infrastruktura na ravni šole

Uporaba digitalnih tehnologij (naprav, platform in programske opreme) in infrastrukture (dostop do interneta, lokalno omrežje), ki so na voljo v naši šoli, za izboljšanje izobraževanja.

Poznam digitalne tehnologije, ki so na voljo v naši šoli in lahko podprejo mojo poklicno prakso (npr. naprave, aplikacije, infrastruktura).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalne tehnologije, ki so na voljo v naši šoli in lahko podprejo mojo poklicno prakso (npr. interaktivne table, tablični računalniki, intranet).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije, ki so na voljo v naši šoli, v skladu s potrebami svoje poklicne prakse (npr. sistem upravljanja učenja, storitve v oblaku).

Analiziram in izbiram digitalne tehnologije, ki so na voljo v naši šoli, in sicer na podlagi njihovih značilnosti in ustreznosti za izboljšanje poklicne prakse (npr. spletna učna okolja, potopitvene tehnologije).

Sodelavce podpiram in jim svetujem pri uporabi digitalnih tehnologij, ki so na voljo v naši šoli, za njihovo poklicno prakso (npr. izvedba predstavitev, organizacija delavnic, priprava učnih virov).

Predlagam nove digitalne tehnologije za poklicno prakso, ki bi se lahko uporabljale v naši šoli (npr. nastajajoče tehnologije, aplikacije, infrastruktura).

Te kompetence ne poznam.

1.5 Poklicno udejstvovanje - Refleksivna praksa

Razmislek o lastni in kolektivni poklicni praksi z uporabo digitalnih tehnologij.

Zavedam se, da lahko z razmislekom o tem, kako uporabljam digitalne tehnologije, izboljšam svojo poklicno prakso (npr. spletni dnevnik, medsebojna ocenjevanja).

Poskusil/-a sem uporabiti metode za razmislek o svoji uporabi digitalnih tehnologij za nadaljnji razvoj svoje digitalne kompetence (npr. spletna orodja za samoocenjevanje, dnevnik razmisleka, digitalno pripovedovanje).

Slovenian translation

Uporabljam raznovrstne metode za razmislek, da bi izboljšal/-a in posodobil/-a svojo poklicno digitalno prakso (npr. skupno poučevanje, slikovno snemanje učnih ur, vzajemno poročanje).

Analiziram rezultate svojega razmisleka, da bi izboljšal/-a uporabo digitalnih tehnologij v svoji poklicni praksi (npr. analiza povratnih informacij kolegov, uporaba orodij za izdelavo miselnih vzorcev in drugih orodij, ki podpirajo opombe, zvočni komentarji, elektronski dnevnik).

Sodelavce podpiram in jim svetujem o izboljšanju uporabe digitalnih tehnologij v njihovi poklicni praksi s kritičnim razmislekom (npr. prek forumov za razpravo, blogov, družbenih omrežij, spletnih strokovnih skupnosti).

Spodbujam k razvoju kulture reflektivnega učenja, s katerim se krepi uporaba digitalnih tehnologij v naši šoli in zunaj nje, ter k njemu prispevam (npr. preučevanje učnih ur, zasnova sodelovalnega učenja, inštruiranje, mentorstvo).

Te kompetence ne poznam.

1.6 Poklicno udejstvovanje - Digitalno življenje

Positivno in etično prispevanje v digitalnem svetu ob upoštevanju varnih in odgovornih digitalnih praks.

Zavedam se, da lahko ima moja digitalna dejavnost posledice za moj ugled in ugled naše šole (npr. deljenje osebnih podatkov, uporaba neprimernega jezika).

Poznam morebitna tveganja in grožnje za svoj ugled in ugled naše šole v povezavi s svojo digitalno dejavnostjo (npr. zasebnost, osebni podatki, ustrahovanje, napačne informacije).

Uporabljam blažilne ukrepe za ohranitev pozitivnega digitalnega profila (npr. razumevanje navedenih pogojev uporabe, sledenje digitalnemu odtisu, upravljanje nastavitve zasebnosti).

Analiziram in ocenjujem svoj digitalni odtis, da prilagodim svoje vedenje ter prispevam k oblikovanju svojega ugleda in ugleda naše šole na spletu (npr. sledenje digitalnemu odtisu, upravljanje nastavitve zasebnosti, blokiranje sumljivih vsebin in ljudi, uporaba šolskih smernic o digitalnih dejavnostih).

Sodelavce podpiram in jim svetujem pri ustvarjanju in oblikovanju etičnih ter odgovornih digitalnih profilov (npr. predstavitve, delavnice, podporno gradivo, dejavnosti).

Vpeljujem in spodbujam strategije na ravni šole, ki zaposlene in učence spodbujajo k pozitivnemu, odgovornemu in etičnemu prispevku v digitalnem svetu (npr. zagotavljanje preglednih postopkov upravljanja podatkov in vsebin, priprava kodeksa etičnega ravnanja).

Te kompetence ne poznam.

1.7 Poklicno udejstvovanje - Strokovno izpopolnjevanje (o digitalnih tehnologijah)

Vključevanje v dejavnosti strokovnega izpopolnjevanja za razvoj digitalne kompetence učiteljev.

Zavedam se, da lahko z vključevanjem v dejavnosti strokovnega izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij razvijem svojo digitalno kompetenco (npr. spletni seminarji ali delavnice o uporabi digitalnih tehnologij pri poučevanju in učenju).

Udeležil/-a sem se dejavnosti strokovnega izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij, da bi razvil/-a svojo digitalno kompetenco (npr. mikropoučevanje, delavnice o uporabi digitalnih tehnologij pri poučevanju in učenju).

Sodelujem pri raznovrstnih formalnih in neformalnih dejavnostih strokovnega izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij, da bi razvil/-a svojo digitalno kompetenco (npr. praktično usposabljanje o pedagoški uporabi digitalnih tehnologij, pristopi k spletnemu učenju, digitalno ocenjevanje).

Analiziram in izbiram dejavnosti strokovnega izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij, ki temeljijo na mojih potrebah (npr. uporaba orodja za samoocenjevanje digitalne kompetence, določitev ciljev glede izpopolnjevanja, načrtovanje izpopolnjevanja, razmislek o izpopolnjevanju).

Izvajam dejavnosti izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij in sodelavce podpiram pri razvoju njihove digitalne kompetence (npr. delavnice, neformalna srečanja s sodelavci, mikropoučevanje o uporabi digitalnih tehnologij).

Prispevam k zasnovi programov strokovnega izpopolnjevanja, ki so namenjeni razvoju digitalne kompetence učiteljev (npr. projektno učenje z uporabo digitalnih tehnologij, digitalno izboljšana učna zasnova, izmenjava dobrih praks).

Te kompetence ne poznam.

1.8 Poklicno udejstvovanje - Strokovno izpopolnjevanje (o digitalnih tehnologijah)

Vključevanje v dejavnosti strokovnega izpopolnjevanja za razvoj digitalne kompetence učiteljev.

Zavedam se, da lahko z vključevanjem v dejavnosti strokovnega izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij razvijem svojo digitalno kompetenco (npr. spletni seminarji ali delavnice o uporabi digitalnih tehnologij pri poučevanju in učenju).

Udeležil/-a sem se dejavnosti strokovnega izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij, da bi razvil/-a svojo digitalno kompetenco (npr. mikropoučevanje, delavnice o uporabi digitalnih tehnologij pri poučevanju in učenju).

Sodelujem pri raznovrstnih formalnih in neformalnih dejavnostih strokovnega izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij, da bi razvil/-a svojo digitalno kompetenco (npr. praktično usposabljanje o pedagoški uporabi digitalnih tehnologij, pristopi k spletnemu učenju, digitalno ocenjevanje).

Analiziram in izbiram dejavnosti strokovnega izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij, ki temeljijo na mojih potrebah (npr. uporaba orodja za samoocenjevanje digitalne kompetence, določitev ciljev glede izpopolnjevanja, načrtovanje izpopolnjevanja, razmislek o izpopolnjevanju).

Izvajam dejavnosti izpopolnjevanja o uporabi digitalnih tehnologij in sodelavce podpiram pri razvoju njihove digitalne kompetence (npr. delavnice, neformalna srečanja s sodelavci, mikropoučevanje o uporabi digitalnih tehnologij).

Prispevam k zasnovi programov strokovnega izpopolnjevanja, ki so namenjeni razvoju digitalne kompetence učiteljev (npr. projektno učenje z uporabo digitalnih tehnologij, digitalno izboljšana učna zasnova, izmenjava dobrih praks).

Te kompetence ne poznam.

1.9 Poklicno udejstvovanje - Računalniško razmišljanje

Vključevanje konceptov in procesov računalniškega razmišljanja v digitalno kompetenco učiteljev.

Poznam koncepte in procese računalniškega razmišljanja ter to, kako so povezani z digitalno kompetenco (npr. analiziranje težave za iskanje rešitve, prepoznavanje vidikov računalniškega razmišljanja okrog nas).

Poskusil/-a sem uporabiti procese računalniškega razmišljanja, da bi preučil/-a rešitve za težavo (npr. razčlenitev težave, rešitev z opredelitvijo korakov, analiza sklopa navodil, ki se uporabijo za rešitev).

Uporabljam raznovrstna digitalna orodja za preučevanje rešitev za težavo na podlagi procesov računalniškega razmišljanja (npr. orodja za vizualno programiranje, avtorska orodja in urejevalnike).

Analiziram in izberem odzive, ki jih ustvarijo algoritmi (npr. razvrstitev rezultatov iskanja, oglasi, kako se lahko odzove robot).

V naši šoli vodim dejavnosti računalniškega razmišljanja, da bi podprl/-a razvoj digitalne kompetence sodelavcev in učencev (npr. tečajji programiranja, tekmovanja, hekatoni).

Prispevam k zasnovi in razvoju izobraževalnih digitalnih aplikacij (npr. igre, mobilne aplikacije, orodja za ocenjevanje, prilagajanje virtualnih okolij).

Te kompetence ne poznam.

Področje 2 – digitalni viri

Učitelji imajo lahko na voljo široko paleto digitalnih virov. Pomembno je, da učinkovito opredelijo vire, ki najbolj ustrezajo njihovim potrebam, njihovu slogu poučevanja in njihovim učencem. Morda se bodo morali naučiti tudi, kako spremeniti in prilagoditi vire, da bodo ustrezali njihovim natančnim zahtevam, ali ustvariti nove. Hkrati se morajo naučiti, kako odgovorno deliti digitalne vire, zaščititi občutljive podatke, etično upravljati vsebino in spoštovati predpise v zvezi z avtorskimi pravicami.

Izjave o ravni usposobljenosti so organizirane **po naraščajoči stopnji** uporabe digitalnih virov.

2.1 Digitalni viri - Iskanje in izbor

Uporaba meril za iskanje in izbor za opredelitev digitalnih virov za poučevanje in učenje.

Zavedam se, da lahko vire iščem na spletu (npr. z uporabo iskalnika, sledenjem povezavi, obiskom repozitorija virov).

Na spletu poskušam poiskati digitalne vire (npr. s sledenjem povezavi, uporabo ključnih besed v iskalniku, filtriranjem virov v spletnih repozitorijih).

Uporabljam raznovrstna spletna orodja in portale za iskanje širokega in raznolikega nabora digitalnih virov, ki ustrezajo izobraževalnim potrebam (npr. izbor virov, opremljen z opombami, iskalniki, zbirke virov, digitalne knjižnice, družbena omrežja, učne skupnosti).

Digitalne vire analiziram in izbiram na podlagi meril, ki ustrezajo specifičnim ciljem poučevanja in učenja (npr. pedagoška vrednost, ustreznost, zanesljivost, veljavnost, kakovost, licence).

Razmišljam o rezultatih iskanja in prilagajam merila za izbor (npr. upoštevam, da lahko na rezultate iskanja vpliva moja geografska lokacija ali prejšnja iskanja in nastavitve).

Predlagam strategije in orodja, ki so sodelavcem v pomoč pri iskanju in izbiranju digitalnih virov iz raznolikih virov v skladu z zahtevami kurikuluma ter učnimi cilji (npr. nabori ključnih besed, kontrolni sezname za izbor, rubrike za ocenjevanje digitalnih virov, sklici na portale z viri).

Te kompetence ne poznam.

2.2 Digitalni viri - Ustvarjanje

Ustvarjanje digitalnih virov, ki podpirajo in izboljšujejo cilje poučevanja in učenja.

Zavedam se, da lahko ustvarim vire v digitalni obliki (npr. digitalno besedilo, slike, fotografije, zvočno in vizualno gradivo).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalna orodja za ustvarjanje virov (npr. urejevalniki besedil, orodja za urejanje zvoka in slike, večpredstavnostna avtorska orodja).

Uporabljam raznovrstna digitalna orodja glede na njihove lastnosti, da ustvarjam digitalne vire za izpolnjevanje potreb učencev (npr. interaktivno besedilo, večpredstavnostne predstavitve, kvizi, igre, spletne dejavnosti in učne ure).

Uporabljam načela in procese zasnove za ustvarjanje digitalnih virov, da izpolnim cilje poučevanja in učenja (npr. opredelitev potrebe, zasnova, razvoj, izvajanje, ocenjevanje, prilagoditev, deljenje).

Delim digitalne vire, ki jih ustvarim, ter o njih razmislim in jih prilagodim glede na prejete povratne informacije (npr. vključitev na učenca osredotočenih pedagoških pristopov, izboljšanih z uporabnimi lastnostmi digitalnih tehnologij).

Vpeljujem soustvarjanje digitalnih izobraževalnih virov z ljudmi in organizacijami zunaj naše šole ter k temu prispevam (npr. raziskovalci, založniki izobraževalnih vsebin, tehnološka podjetja na področju izobraževanja).

Te kompetence ne poznam.

2.3 Digitalni viri - Spreminjanje

Spreminjanje obstoječih digitalnih virov, da bi se podprli ter izboljšali cilji poučevanja in učenja, ob upoštevanju predpisov v zvezi z avtorskimi pravicami in licencami.

Zavedam se, da moram pri spreminjanju obstoječih digitalnih virov upoštevati predpise v zvezi z avtorskimi pravicami in licencami (npr. dodajanje slik k besedilu, dodajanje nove vsebine, urejanje ali brisanje delov, dodajanje povezav).

Preskusil/-a sem načine spreminjanja obstoječih digitalnih virov ob hkratnem upoštevanju njihovih avtorskih pravic in lastnosti licenc (npr. urejanje predstavitve, spreminjanje slike, sprememba zapisa videoposnetka, urejanje kvizov, prilagajanje splošnih nastavitvev).

Uporabljam raznovrstna digitalna orodja na podlagi njihovih lastnosti, pri čemer prilagajam vire in spreminjam njihov namen, tako da ustrezajo izobraževalnim potrebam (npr. prilagajanje vsebine spletne učne ure, izkoriščanje lastnosti virtualnega okolja, uporaba urejevalnikov e-knjig).

Izbiram obstoječe digitalne vire, pri čemer upoštevam avtorske pravice in licence za distribucijo, ter jih spremenim in prilagodim tako, da izpolnjujejo cilje poučevanja in učenja (npr. odprti izobraževalni viri, vsebina pod licenco Creative Commons, vsebina brez avtorskih pravic, viri, ki jih je mogoče urejati).

Razmišljam o obstoječih digitalnih virih in jih preoblikujem, da jih vključim v interaktivne dejavnosti, osredotočene na učence (npr. prilagajanje digitalnih virov in digitalno izboljšanih nalog v spletni učni tečaj, spletno ocenjevanje, spletni projekt sodelovanja, spletna enciklopedija, blog, virtualno učno okolje).

Spodbujam šolske smernice za učitelje in učence o spreminjanju obstoječih digitalnih virov v skladu z zahtevami kurikulumu ter cilji poučevanja in učenja ter prispevam k njim (npr. strategije za revizijo, izboljšanje in spremembo namena digitalnih virov šole, licence za avtorske pravice, ki jih je treba uporabiti, sporazumi z zunanjimi deležniki in založniki).

Te kompetence ne poznam.

2.4 Digitalni viri - Upravljanje, zaščita

Organizacija digitalnih vsebin, ki učencem, staršem in učiteljem omogočajo enostaven in varen dostop, hkrati pa varujejo občutljive in osebne podatke.

Zavedam se, da mi lahko digitalne tehnologije pomagajo pri shranjevanju in organizaciji digitalnih vsebin ter zagotavljanju varnega dostopa do njih (npr. lokalni in spletni prostori za shranjevanje, zaščita z geslom, razvrščanje vsebin).

Preskusil/-a sem načine shranjevanja in upravljanja digitalnih vsebin ter dostop do njih v lokalnih in/ali spletnih prostorih za shranjevanje ter iz njih (npr. trdi diski, zunanji pogoni, oblak, spletne storitve).

Uporabljam raznovrstna digitalna orodja za shranjevanje in organizacijo digitalnih vsebin ter dostop do njih (npr. drevesne strukture, uporaba metapodatkov/značk).

Opredeljujem in uporabljam zaščitne in varnostne ukrepe za shranjevanje in upravljanje digitalnih vsebin ter dostop do njih (npr. uporaba močnih gesel za občutljive vsebine, dodelitev pravic do omejenega dostopa, uporaba šifrirnih protokolov, redno varnostno kopiranje, izbiranje storitev shranjevanja in spletnih storitev na podlagi njihove podatkovne politike, pogojev uporabe, varnosti in zaščite).

Oblikujem in razvijam strategijo za zagotovitev enostavnega, pravičnega in varnega upravljanja digitalnih vsebin ter dostopa do njih za učence in sodelavce (npr. razvrščanje vsebin, pravice do omejenega dostopa za različne ciljne uporabnike, šifrirni protokoli, redno varnostno kopiranje).

Vpeljujem skupni digitalni prostor na ravni šole, ki različnim ciljnim uporabnikom (npr. učencem, staršem, učiteljem, drugemu šolskemu osebju) olajša varno shranjevanje in upravljanje digitalnih vsebin ter dostop do njih, in ga spodbujam.

Te kompetence ne poznam.

2.5 Digitalni viri - Delitev

Izmenjevanje digitalnih vsebin ob upoštevanju predpisov v zvezi z intelektualno lastnino in avtorskimi pravicami.

Zavedam se, da se za digitalne vire, ki jih uporabljam za izobraževalne namene, uporabljajo predpisi v zvezi z avtorskimi pravicami (npr. slike, besedilo, vizualno in zvočno gradivo).

Preskusil/-a sem načine navajanja ustvarjalcev virov, ki jih uporabljam (npr. navedba avtorjevega imena, povezava do izvirnega vira).

Delim digitalne vire, pri čemer navajam izvirne ustvarjalce in izbiram najprimernejše kanale za zasebno, omejeno ali javno uporabo (npr. s prilogami k e-pošti za zasebno in omejeno uporabo, prek povezav, v spletnem repozitoriju, na družbenem omrežju, z upravljanjem značk/metapodatkov).

Kadar delim digitalne vire, ki jih ustvarim, izberem in uporabim licence za avtorske pravice, ki podpirajo odprte izobraževalne vire (npr. licenca Creative Commons).

Oblikujem in razvijam načine, na katere si lahko s sodelavci izmenjujemo, pripravljamo in ponovno uporabljamo digitalne vire, da zagotovim enostaven in enak dostop (npr. razvoj ontologije za upravljanje virov, določitev načinov za pripravo vsebin, postavljanje pripravljenih vsebin v kontekst).

Vpeljujem in spodbujam spletni prostor za izmenjavo digitalnih izobraževalnih virov s šolsko skupnostjo (npr. uporaba ključnih besed/značk/metapodatkov, omogočanje drugim, da komentirajo, ocenjujejo, spreminjajo in ali soustvarjajo).

Te kompetence ne poznam.

Področje 3 – poučevanje in učenje

Digitalne tehnologije lahko pedagoško in učno prakso okrepijo ter izboljšajo na več načinov. Ena od ključnih veščin učiteljev je zasnovati učenje z uporabo digitalnih tehnologij, da bi učencem pomagali pri aktivnem vključevanju v avtentične učne izkušnje. Napredna praksa vključuje prehod z dejavnosti, ki jih vodijo učitelji, na dejavnosti, ki so osredotočene na učence.

Izjave o ravni usposobljenosti so organizirane po naraščajoči **uporabi digitalnih tehnologij pri poučevanju in učenju s poudarkom na dejavnem sodelovanju učencev** pri njihovi uporabi za učenje.

3.1 Poučevanje in učenje - Poučevanje

Zasnova, razvoj in izvajanje učenja z uporabo digitalnih tehnologij za izboljšanje učnih izidov.

Zavedam se, da lahko digitalne tehnologije podprejo in izboljšajo poučevanje in učenje (npr. programska oprema in programski nabori, mobilne aplikacije in orodja, spletni viri in viri v oblaku).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalne tehnologije za podporo svoji praksi poučevanja in/ali njeno izboljšanje (npr. programska oprema in programski nabori, spletni viri in viri v oblaku, interaktivne table).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije, ki lahko podprejo inovativne pedagoške pristope in s tem okrepijo dejavno sodelovanje učencev pri njihovem učenju (npr. učenje skozi raziskovanje, projektno učenje, učenje skozi igro, medsebojno ocenjevanje in samoocenjevanje, e-portfelji, učenci inštruktorji).

Za svoje učne zasnove izbiram in uporabljam digitalne tehnologije, da izpolnim cilje poučevanja in učenja (npr. simulacije, digitalne igre, spletna interaktivna orodja, sodelovalna okolja).

Skupaj z učenci razmišljam o uporabi digitalnih tehnologij in jih (pre)oblikujem, da izboljšam prakse poučevanja in inovativne pristope k učenju (npr. učenci kot inštruktorji, uporaba nastajajočih tehnologij, uporaba modelov in svetovanje, preučevanje učnih ur).

V naši šoli in njeni širši skupnosti vpeljujem in spodbujam zasnovo in izmenjavo inovativnih praks poučevanja in učenja z digitalnimi tehnologijami (npr. spletne delavnice, učna zasnova z uporabo digitalnih tehnologij, mikropoučevanje in skupno poučevanje, razmislek o uspešnosti uporabe digitalnih tehnologij).

Te kompetence ne poznam.

3.2 Poučevanje in učenje - Usmerjanje

Uporaba digitalnih tehnologij za zagotavljanje povratnih informacij in priložnosti za razmislek, ki vodi k prilagoditvi praks poučevanja in učenja za učitelje in učence.

Zavedam se, da se lahko digitalne tehnologije uporabijo za zagotavljanje in prejemanje povratnih informacij ter priložnosti za razmislek o praksah poučevanja in učenja (npr. e-pošta, klepet, video odziv).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalne tehnologije za zagotavljanje povratnih informacij in podpore učencem (npr. spletni priročniki, klepet, avtomatizirane/takojšnje povratne informacije, povezave do spletnih vprašanj in odgovorov).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije, s katerimi učencem zagotavljam povratne informacije in priložnosti za razmislek o njihovem učenju v realnem času in/ali asinhrono (npr. klepet, forumi za razpravo, video odzivi, raziskave/glasovanje v razredu).

Izbiram in uvajam digitalne tehnologije, da učencem zagotovim priložnosti za vključitev v samoocenjevanje in medsebojno ocenjevanje ter zasnovo njihovega učenja (npr. spletni skupni dokumenti, posnetki učnih dejavnosti, razmislek ob pomoči).

Skupaj z učenci razmišljam o poučevanju in učenju ter ju na podlagi dokazov, pridobljenih z digitalnimi tehnologijami, preoblikujem (npr. rezultati digitalnih raziskav/anket, posnetki učnih dejavnosti, učna analitika).

Vpeljujem in spodbujam načine, na katere se lahko digitalne tehnologije uporabijo kot podpora za povratne informacije in razmislek za učitelje in učence v naši šoli in zunaj nje (npr. forumi za razpravo, klepet, skupni dokumenti, pogosta vprašanja).

Te kompetence ne poznam.

3.3 Poučevanje in učenje - Sodelovalno učenje

Uporaba digitalnih tehnologij za spodbujanje in izboljšanje sodelovanja učencev za individualno in kolektivno učenje.

Zavedam se, da se lahko digitalne tehnologije uporabijo za spodbujanje in izboljšanje sodelovanja učencev pri individualnem in kolektivnem učenju (npr. spletno sodelovanje, izmenjava učnih virov).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalne tehnologije, da bi podprl/-a in izboljšal/-a sodelovalne dejavnosti učencev (npr. skupni dokumenti, prispevki v forumih, spletnih enciklopedijah).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije za podporo in izboljšanje sodelovalnega učenja učencev osebno in/ali prek spleta (npr. skupni dokumenti, forumi, spletne enciklopedije, blogi, soavtorstvo).

V svojih učnih zasnovah izbiram in uvajam digitalne tehnologije na podlagi njihovih lastnosti, da bi izboljšal in podprl sodelovalno učenje učencev osebno in/ali prek spleta (npr. sooblikovanje, soustvarjanje, medsebojno ocenjevanje in skupinski razmislek, vzpostavitev projekta, izmenjave).

Skupaj z učenci razmišljam o tem, kako uporabljajo digitalne tehnologije pri osebni in/ali sodelovalni učenju, ter (pre)oblikujem to uporabo (npr. urejanje in razvoj vsebin, soustvarjanje ključnih elementov, udeležba v sodelovalnih projektih, virtualne izmenjave, uporaba digitalnih orodij za upravljanje nalog in časa, komuniciranje in izmenjevanje).

Vpeljujem in spodbujam uporabo digitalnih tehnologij v naši šoli in njeni širši skupnosti, pri čemer zagotavljam priložnosti za sodelovanje, s katerim podpiram individualno in kolektivno učenje v šoli in zunaj nje (npr. uporaba sinhronih in asinhronih spletnih okolij in orodij, neformalna srečanja učiteljev, skupni projekti, soorganizacija spletnih učnih dogodkov, sooblikovanje in soustvarjanje učnega gradiva).

Te kompetence ne poznam.

3.4 Poučevanje in učenje - Samoregulirano učenje

Uporaba digitalnih tehnologij za izboljšanje procesov samoreguliranega učenja pri učencih, spodbujanje aktivnega in samostojnega učenja, da bi učenci postali bolj odgovorni za lastno učenje, s tem pa bi se pozornost od poučevanja preusmerila k učenju.

Zavedam se, da se lahko digitalne tehnologije uporabijo za spodbujanje aktivnega in samostojnega učenja (npr. načrtovanje, določanje ciljev, beleženje napredka).

Digitalne tehnologije sem poskusil/-a uporabljati za podporo učencem pri načrtovanju njihovega učenja (npr. načrtovanje in časovno razporejanje z digitalnimi koledarji, določanje ciljev z uporabo digitalnih dnevnikov, beleženje napredka).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije za podporo učencem pri načrtovanju in urejanju lastnega učenja (npr. spletna učna okolja, spletni repozitoriji virov, sodelovalna orodja in prostori, dnevniki učenja, e-portfelji).

V svojih učnih zasnovah izbiram in uporabljam digitalne tehnologije na podlagi njihovih lastnosti, da spodbujam znanja in spretnosti učencev za samoregulirano učenje in samostojnost pri učenju (npr. prevzemanje pobud za lastno učenje, ustvarjalnost in odzivnost na nove učne situacije, izvajanje samoocenjevanja za načrtovanje in usmerjanje napredka).

Skupaj z učenci razmišljam o njihovem učenju in jih podpiram pri njegovem (pre)oblikovanju z digitalnimi tehnologijami, pri čemer spodbujam njihovo samoregulirano učenje in samostojnost pri učenju (npr. opredelitev njihovih potreb, določitev njihovih učnih ciljev, opis njihove strategije za doseganje teh ciljev, izvajanje njihovih učnih nalog, zbiranje dokazov o njihovem učenju, razmislek o njem in izmenjava njihovih učnih izidov).

V naši šoli in njeni širši skupnosti vpeljujem in spodbujam strategije in prakse o tem, kako lahko digitalne tehnologije podprejo samoregulirano učenje (npr. prostori za ustvarjalce, učni prostori z digitalnimi tehnologijami za praktične dejavnosti, inštruiranje učencev).

Te kompetence ne poznam.

3.5 Poučevanje in učenje - Nastajajoče tehnologije

Etična uporaba nastajajočih tehnologij za raziskovanje novih učnih izkušenj in vsebin.

Zavedam se nastajajočih tehnologij, ki se uporabljajo v izobraževalnih okoljih (npr. simulacije, virtualna resničnost, umetna inteligenca).

Preskusil/-a sem nastajajoče tehnologije, da bi ugotovil/-a, ali so ustrezne za moje poučevanje in moje učence (npr. virtualna in razširjena resničnost, roboti, umetna inteligenca).

Uporabljam raznovrstne nastajajoče tehnologije, da svojim učencem zagotovim nove učne izkušnje in nove oblike učenja, pri čemer spodbujam razvoj prečnih kompetenc (učne izkušnje, ki vključujejo na primer simulacije/oblikovanje modelov, igranje iger, računalniško razmišljanje, ustvarjalno in inovativno razmišljanje, odločanje na podlagi podatkov).

V svojih učnih zasnovah izbiram in uporabljam nastajajoče tehnologije, da učence vključim v nove priložnosti za učenje, hkrati pa upoštevam etične posledice (npr. poglobljeno učenje, računalniško razmišljanje, obravnavanje odgovornosti in nadzora, ki ju ima učenec, pri interakciji z umetno inteligenco).

Skupaj z učenci razmišljam o poučevanju in učenju ter njunem (pre)oblikovanju, pri čemer jih vključujem v sooblikovanje in soustvarjanje aplikacij, ki uporabljajo nastajajoče tehnologije, in obravnavam etične posledice (npr. oblikovanje scenarijev razširjene resničnosti in odprav 3D, programiranje humanoidnih robotov, obravnavanje datafikacije ter odgovornosti in nadzora v zvezi z umetno inteligenco pri odločanju).

V naši šoli in njeni širši skupnosti vpeljujem in spodbujam strategije in prakse, ki lahko sodelavce in učence podprejo pri uporabi nastajajočih tehnologij za zagotovitev novih izkušenj pri poučevanju in učenju ter vsebin ob hkratnem obravnavanju etičnih posledic (npr. prilagajanje virtualnih svetov za učne dejavnosti, spodbujanje človeške odgovornosti in nadzora pri odločanju, ki temelji na podatkih, sodelovanje s tehnološkimi podjetji).

Te kompetence ne poznam.

Področje 4 – Ocenjevanje

Digitalne tehnologije lahko izboljšajo obstoječe prakse ocenjevanja ter olajšajo uporabo novih in inovativnih praks. Učitelji lahko digitalne tehnologije uporabljajo za zbiranje podatkov, da bi učencem zagotovili boljšo podporo in ocenjevanje, hkrati pa razmislili o svoji praksi poučevanja in jo prilagodili.

Izjave o ravni usposobljenosti so organizirane po naraščajoči stopnji **uporabe digitalnega ocenjevanja in vključenosti učencev v prakse ocenjevanja**.

4.1 Ocenjevanje - Strategije ocenjevanja

Uporaba digitalnih tehnologij za podporo formativnemu in sumativnemu ocenjevanju učenja.

Zavedam se, da lahko digitalne tehnologije podprejo formativno in tudi sumativno ocenjevanje (npr. digitalni kvizi, spletne raziskave).

Preskusil/-a sem uporabo digitalnih tehnologij za podporo formativnemu in sumativnemu ocenjevanju (npr. spletni kvizi, igre, obrazci, mobilne aplikacije).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije za podporo formativnemu in sumativnemu ocenjevanju (npr. sestavljam digitalne teste, uporabljam platforme za ocenjevanje, ki učencem zagotavljajo pravočasne povratne informacije).

Izbiram digitalne tehnologije za podporo posameznim vidikom pri ocenjevanju „učenja“, „za učenje“ in „kot učenja“ ter čim boljši zajem narave učnega izida, ki ga je treba oceniti (npr. rubrike za samoocenjevanje, zadolžitve, ki učencem zagotavljajo pravočasne povratne informacije, skupni dokumenti, ki podpirajo medsebojno pregledovanje/povratne informacije).

Razmišljam o zasnovi digitalno podprtih ocenjevanj ter vanjo vključujem svoje učence, pri čemer izbiram digitalne tehnologije, ki najbolje podpirajo namen in vsebino ocenjevanja (npr. odločanje o merilih in načinu ocenjevanja, soustvarjanje rubrik, oblikovna zasnova samoocenjevanja in medsebojnega strokovnega pregleda, podporna orodja za formativno ali sumativno ocenjevanje).

Predlagam in spodbujam strategije in digitalne tehnologije v naši šoli in njeni širši skupnosti za podporo ocenjevanju „učenja“, „za učenje“ in „kot učenja“ (npr. samoocenjevanje in medsebojno ocenjevanje, spodbujanje prečnih kompetenc, ocenjevanje na podlagi dela, e-portfelji).

Te kompetence ne poznam.

4.2 Ocenjevanje - Analiziranje dokazov

Uporaba digitalnih tehnologij za zbiranje in analiziranje dokazov o učnih procesih in izidih učencev.

Zavedam se, da lahko digitalne tehnologije zajamejo učne procese in izide učencev (npr. digitalni kvizi, spletne raziskave, obrazci, platforme za ocenjevanje).

Poskusil/-a sem uporabiti digitalne tehnologije za zajem dokazov o individualni in/ali skupinski učni dejavnosti svojih učencev (npr. digitalni kvizi, spletne raziskave, ankete).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije za zbiranje in analiziranje dokazov o individualnih in/ali skupinskih učnih izidih ter učnih procesih učencev (npr. spletne raziskave, obrazci, ankete, učna analitika, preglednice).

Izbiram digitalne tehnologije, ki olajšujejo predstavitev in analizo učnih podatkov, da bi podprl/-a razmislek o svoji praksi poučevanja in učenju svojih učencev (npr. evidentiranje in vizualni prikaz podatkov, samodejno ustvarjeni grafi, orodja za izdelavo miselnih vzorcev, digitalne preglednice).

Razmišljam o zajemanju in analiziranju učnih podatkov svojih učencev, ki se lahko uporabijo za načrtovanje njihovega prihodnjega učenja, v to pa vključujem tudi svoje učence (npr. evidence reflektivnega učenja, programska oprema za postavljanje osebnih ciljev).

Vpeljujem in spodbujam strategije in prakse za pomoč naši šoli in njeni širši skupnosti pri uporabi digitalnih tehnologij za dokazovanje učenja ter uporabljam podatke o ocenjevanju za podporo odločanju za ciljno usmerjene ukrepe (npr. pedagoške odločitve, upravne odločitve, kot je prisotnost učencev, ter podatki o učenju učencev, kot so ocene).

Te kompetence ne poznam.

4.3 Ocenjevanje - Povratne informacije in načrtovanje

Uporaba digitalnih tehnologij za zagotavljanje povratnih informacij učencem, kar olajša načrtovanje prihodnjih ukrepov.

Zavedam se, da se digitalne tehnologije lahko uporabljajo za zagotavljanje povratnih informacij učencem, kar vključuje samodejne povratne informacije (npr. spletni dnevniki, spletne raziskave, spletni obrazci, aplikacije, ki uporabljajo umetno inteligenco).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalne tehnologije, ki podpirajo vključevanje povratnih informacij in razmisleka učencev o njihovem učenju (npr. spletni dnevniki, spletne enciklopedije, povratne informacije v obliki videovsebin, digitalne oznake pri zadolžitvah).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije, da učencem zagotovim pravočasne povratne informacije, vključno s samodejnimi povratnimi informacijami (npr. programske aplikacije s samodejnimi povratnimi informacijami, spletni testi s samodejnim točkovanjem, spletne raziskave s samodejnimi vizualnimi predstavitvami rezultatov).

Izbiram digitalne tehnologije, ki lahko pomagajo pri zagotavljanju, prejemanju in analiziranju povratnih informacij, da zagotavljajo stalno podlago za poučevanje in izboljšanje učne zasnove (npr. spletne raziskave in ankete, preglednice za vodenje ocen in upravljanje povratnih informacij, e-portfelji, okoliščinam prilagojene povratne informacije).

Razmišljam o uporabi digitalnih tehnologij za zbiranje in analiziranje povratnih informacij za načrtovanje nadaljnjih ukrepov, v to pa vključujem svoje učence (npr. skupni dokumenti, spletni dnevniki, orodja za izdelavo miselnih vzorcev, evidence reflektivnega učenja, učni dnevniki, e-portfelji).

Da bi podprl/-a načrtovanje nadaljnjih ukrepov, v naši šoli in njeni širši skupnosti vpeljujem in spodbujam strategijo za uporabo digitalnih tehnologij, ki olajšujejo dajanje, prejemanje in analiziranje povratnih informacij (npr. e-portfelji, okoliščinam prilagojene povratne informacije, digitalno pripovedovanje zgodb).

Te kompetence ne poznam.

Področje 5 – Opolnomočenje učencev

Uporaba digitalnih tehnologij lahko učiteljem pomaga pri ustvarjanju inovativnih učnih izkušenj, kar učence spodbuja k dejavnejšemu sodelovanju. Digitalne tehnologije lahko učitelji uporabijo za personaliziranje učenja ter njegovo prilagajanje ravnem, interesom in potrebam posameznih učencev. Vendar se je pomembno izogniti povečevanju neenakosti, na primer v smislu dostopa učencev do tehnologij ali pomanjkanja znanj in spretnosti.

Ključnega pomena je dostopnost za vse učence, vključno s tistimi s posebnimi izobraževalnimi potrebami.

Izjave o ravni usposobljenosti so organizirane po naraščajoči osredotočenosti na posamezne učne potrebe učencev.

5.1 Opolnomočenje učencev - Dostopnost in vključevanje

Zagotavljanje dostopa do digitalnih virov in učnih dejavnosti za vse učence, ob upoštevanju morebitnih ovir v okolju, fizičnih ali kognitivnih ovir za njihovo uporabo.

Zavedam se morebitnih omejitev in ovir, na katere lahko učenci naletijo v zvezi z digitalnimi tehnologijami (npr. omejen dostop do digitalnih naprav in/ali do internetne povezave, učne težave).

Preskusil/-a sem digitalne tehnologije, ki jih je mogoče prilagoditi okolju in potrebam učencev (npr. naprave učencev, dostop do infrastrukture, družinske razmere, posebne potrebe učencev).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije za spodbujanje pravičnega in vključujočega izobraževanja za vse svoje učence (npr. prilagoditvene in podporne tehnologije, kot so bralniki zaslona, alternativne vrste tipkovnic, vgrajena orodja za dostopnost).

Izbiram in v svojo učno zasnovo uvajam digitalne tehnologije za razvoj dejavnosti vključujočega učenja in dostopnih virov glede na potrebe in sposobnosti učencev (npr. združevanje različnih orodij, uporaba dostopne postavitve, strukture in jezika).

Razmišljam o poučevanju in učenju z uporabo digitalnih tehnologij ter ju preoblikujem, da bi zagotovil/-a dostopne in vključujoče pristope, ki ustrezajo potrebam in sposobnostim vseh mojih učencev, vključno s tistimi s posebnimi učnimi potrebami (npr. zagotavljanje multimodalne predstavitve informacij, prilagajanje funkcij dostopnosti, kot sta velikost pisave in postavitev, razvijanje digitalnih znanj in spretnosti učencev).

V naši šoli in njeni širši skupnosti vpeljujem in spodbujam strategije za enak dostop do izobraževanja in vključujoče izobraževanje z uporabo digitalnih tehnologij (npr. popoldanski laboratoriji za digitalno tehnologijo za učence in starše, sodelovanje z industrijo za razpoložljivo infrastrukturo).

Te kompetence ne poznam.

5.2 Opolnomočenje učencev - Diferenciacija in personalizacija

Uporaba digitalnih tehnologij za obravnavanje različnih učnih potreb in sposobnosti, tako da se učencem omogoči napredovanje na različnih ravneh in različno hitro, ter sledenje individualnim učnim potem in ciljem.

Zavedam se, da se lahko digitalne tehnologije uporabljajo za diferenciacijo in personalizacijo učenja (npr. prilagoditev navodil glede na potrebe različnih skupin učencev, da se jim zagotovi individualna podpora).

Preskusil/-a sem digitalne tehnologije, ki omogočajo diferenciacijo in personalizacijo učenja (npr. spletni kvizi s personaliziranimi povratnimi informacijami, poučne igre s težavnostnimi ravni, spletna učna okolja s prilagodljivim gradivom).

Pri poučevanju in učenju uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije za upoštevanje individualnih učnih potreb (npr. izdelava seznamov predvajanja za dejavnosti samostojnega učenja, diferencirane praktične dejavnosti, samodejne individualne povratne informacije).

V svojih učnih zasnovah izbiram in uvajam digitalne tehnologije na podlagi njihovih funkcij, da se oblikujejo personalizirana učna okolja (npr. poučevanje kolegov, dinamično sledenje učnim potrebam vseh učencev in njihovo upravljanje).

Razmišljam o svojem poučevanju in ga (pre)oblikujem tako, da učence vključujem v oblikovanje njihovih lastnih učnih poti z uporabo digitalnih tehnologij, ki najbolje ustrezajo njihovim učnim potrebam (npr. učenci si z uporabo spletnih orodij postavijo svoje učne cilje, spremljajo svoj napredek ter razmišljajo o učenju in sumativnih ocenjevanjih, ki dokazujejo njihovo raven obvladovanja).

Vpeljujem in spodbujam uporabo digitalnih tehnologij na načine, ki omogočajo diferenciacijo in personalizacijo učnih izkušenj učencev v naši šoli in njeni širši skupnosti (npr. interesne skupine za učitelje za izmenjavo dobrih praks, spletna platforma z viri in poukom v živo).

Te kompetence ne poznam.

5.3 Opolnomočenje učencev - Dejavno vključevanje učencev

Uporaba digitalnih tehnologij za spodbujanje dejavnega in ustvarjalnega vključevanja učencev v njihovo učenje.

Zavedam se, da lahko uporabljam digitalne tehnologije za vključevanje učencev v aktivno učenje (npr. igre, interaktivne dejavnosti, virtualni svetovi, simulacije).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalne tehnologije, da bi učence pritegnil/-a v aktivno učenje (npr. uporaba spletnih dnevnikov in spletnih enciklopedij, e-portfelji, virtualna in razširjena resničnost).

Uporabljam raznovrstne digitalne tehnologije, da bi učence pritegnil/-a v aktivno učenje (npr. učenci preučujejo virtualne predmete, medsebojno pregledovanje, razprave po metodi sestavljanke, spletne razprave).

V svojih učnih zasnovah izbiram in uvajam digitalne tehnologije za spodbujanje dejavnega vključevanja učencev v individualno in sodelovalno učenje (npr. sodelovalno pisanje, igre in simulacije, virtualna in razširjena resničnost, strukturirano skupinsko učenje).

Učne dejavnosti (pre)oblikujem na podlagi povratnih informacij učencev, pri čemer soustvarjam nove načine za interakcijo med njimi in dejavno uporabo digitalnih tehnologij (npr. vključevanje učencev v praktične dejavnosti, izkustveno učenje, spletne razprave, inštruiranje in poučevanje sošolcev, oblikovanje njihovega učenja in ustvarjanje ključnih elementov, e-portfelji).

V naši šoli in njeni širši skupnosti vpeljujem in spodbujam digitalno podprte učne prostore, v katerih so učenci dejavno vključeni v učne dejavnosti (npr. prostor za ustvarjalce, robotika, programiranje, aplikacije umetne inteligence).

Te kompetence ne poznam.

Slovenian translation

5.4 Opolnomočenje učencev - Kombinirano učenje

Uporaba digitalnih virov in orodij, spletnih učnih okolij in platform, da se učencem zagotovi učenje v učilnici in zunaj nje.

Zavedam se, da se lahko digitalne tehnologije uporabljajo za kombiniranje učenja v razredu in učenja na daljavo ter sinhronega in asinhronega učenja (npr. digitalni viri, spletna srečanja, skupine na družbenih omrežjih).

Poskusil/-a sem uporabljati digitalne tehnologije, ki olajšujejo učenje v učilnici in zunaj nje (npr. orodja za spletna srečanja, spletna učna okolja, razpravljalni forumi, klepeti, virtualni svetovi).

Uporabljam raznovrstna digitalna orodja in platforme za podporo pristopom učenja na daljavo in kombiniranega učenja, s katerimi se izboljšujejo učni procesi in izidi učencev (npr. pouk prek videopovezave, aplikacije družbenih medijev, učni viri).

Analiziram digitalne tehnologije na podlagi njihovih funkcij ter jih uvajam v svoje učne zasnove za podporo učenju na daljavo in kombiniranemu učenju (npr. spletna orodja za sodelovanje, klepeti, forumi, spletni dnevnik, družbena omrežja).

Razmišljam o poučevanju in učenju v okoljih učenja na daljavo in kombiniranega učenja ter ju preoblikujem, da bi zagotovil/-a dejavno vključevanje svojih učencev v učni proces v učilnici in zunaj nje (npr. spletno učenje, hibridno učenje, virtualni laboratoriji, spletna orodja za sodelovanje, sinhrono in asinhrono dejavnosti, individualno in skupinsko delo).

Prispevam k oblikovanju strategije za učenje na daljavo in kombinirano učenje za našo šolo ter podpiram njeno izvajanje za lažje uvajanje inovativnih in vključujočih učnih pristopov v šoli in zunaj nje (npr. zagotavljanje dostopa do infrastrukture in naprav, podpora staršem in učencem, redna izmenjava informacij, kodeks ravnanja za vedenje in pravila na spletu, upravljanje in varnost osebnih podatkov, komunikacijske prakse).

Te kompetence ne poznam.

Področje 6 – Spodbujanje digitalne kompetence učencev

Digitalna kompetenca učiteljev je pomembna za podpiranje in spodbujanje razvoja digitalne kompetence njihovih učencev.

Izjave o ravni usposobljenosti so organizirane po naraščajoči stopnji vključevanja **učencev v učne dejavnosti in kompleksnosti digitalnih kompetenc pri teh dejavnostih.**

6.1 Spodbujanje digitalne kompetence učencev - Informacijska in podatkovna pismenost

Vključevanje učnih dejavnosti, ki od učencev zahtevajo uporabo digitalnih tehnologij za iskanje, vrednotenje in upravljanje informacij in podatkov v digitalnih okoljih

Poznam učne dejavnosti in vire, ki lahko izboljšajo informacijsko in podatkovno pismenost učencev (npr. iskanje digitalnih informacij, vrednotenje najdenih informacij, branje grafov, branje in razumevanje podatkov).

Preskusil/-a sem učne dejavnosti, ki spodbujajo učence k iskanju, vrednotenju in upravljanju informacij ter podatkov v digitalnih okoljih (npr. določanje iskalnih meril, primerjanje različnih virov, razlaga podatkov).

Izvajam raznovrstne učne dejavnosti, pri katerih se od učencev zahteva kritično iskanje, vrednotenje in upravljanje informacij ter podatkov iz različnih digitalnih okolij glede na njihove učne potrebe (npr. določanje izbirnih meril, ugotavljanje netočnosti, manjkajočih informacij ali odstopanj, navzkrižno preverjanje različnih virov za presojanje verodostojnosti, upravljanje napačnih informacij, rasizma in ksenofobije).

Učenje oblikujem tako, da bi učence podprl/-a pri kritičnem iskanju, vrednotenju in upravljanju informacij ter podatkov (npr. analiziranje izbire informacijskega medija, vira, namena in preglednosti algoritmov, ki se uporabljajo za odločanje o tem, kakšne informacije in podatki se vrnejo).

Vodim projektne pobude, pri katerih so učenci kot prejemniki in tudi ustvarjalci vsebine vključeni v proces kritičnega iskanja, vrednotenja in upravljanja informacij ter podatkov (npr. urejanje šolskega glasila, urejanje dostopa do informacij in podatkov z uporabo taksonomij in kategorij).

Skupaj z učenci prispevam k oblikovanju strategij, ki spodbujajo načine za uporabo digitalnih tehnologij, da bi se izboljšali informacijska in podatkovna pismenost v naši šoli in njeni širši skupnosti (npr. delavnice, razprave, izkustvene dejavnosti).

Te kompetence ne poznam.

6.2 Spodbujanje digitalne kompetence učencev - Komuniciranje in sodelovanje

Izvajanje učnih dejavnosti, pri katerih se od učencev zahteva komuniciranje in sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij.

Poznam učne dejavnosti, s katerimi se lahko izboljšata digitalno komuniciranje in sodelovanje učencev (npr. uporaba e-pošte, takojšnjega sporočanja, družbenih omrežij itd. za komuniciranje z učitelji in sošolci).

Preskusil/-a sem učne dejavnosti, ki učence spodbujajo h komuniciranju in sodelovanju z učitelji in med seboj (npr. uporaba spletnih srečanj, forumov za razpravo).

Izvajam raznovrstne učne dejavnosti, pri katerih morajo učenci komunicirati in sodelovati v digitalnih okoljih glede na svoje učne potrebe (npr. uporaba ustreznega medija za digitalno komuniciranje učencev, uporaba digitalnih orodij, ki najbolje podpirajo sodelovanje učencev, upravljanje skupnega spletnega prostora, urejanje dokumentov, deljenih na spletu).

Slovenian translation

Učenje oblikujem tako, da bi učence podprl/-a pri uporabi digitalnih tehnologij za komuniciranje in sodelovanje ob spoštovanju vedenjskih in komunikacijskih norm (npr. spoštovanje zamisli drugih in raznolikosti ob hkratnem prispevanju k skupinskemu delu, deljenje sporočil na večkulturnih omrežjih, ustvarjanje pozitivnih povezav in vzpostavljanje stikov).

Razmišljam o primernosti svojih praks poučevanja, da bi spodbudil digitalno komuniciranje in sodelovanje učencev, in jih ustrezno prilagajam (npr. izmenjava dobrih praks s sodelavci, razprave z učenci o potrebah po komuniciranju in sodelovanju, preučevanje novih digitalnih orodij).

Skupaj z učenci vpeljujem in spodbujam mreže za digitalno komuniciranje in sodelovanje z drugimi šolami in deležniki na področju izobraževanja (na nacionalni in mednarodni ravni), da bi izmenjali učne izkušnje, dejavnosti in izvajali skupne projekte (npr. sodelovanje v izobraževalnih pobudah in/ali njihovo soustvarjanje, tekmovanja).

Te kompetence ne poznam.

6.3 Spodbujanje digitalne kompetence učencev - Ustvarjanje vsebine

Vključevanje učnih dejavnosti, pri katerih se morajo učenci izraziti z ustvarjanjem digitalnih ključnih elementov.

Poznam učne dejavnosti, ki učence spodbujajo, da se izrazijo prek digitalnih sredstev (npr. v obliki besedil, fotografij, slik, predstavitev).

Preskusil/-a sem učne dejavnosti, ki učence spodbujajo k ustvarjanju in spreminjanju digitalne vsebine (npr. besedilo, predstavitev, zvočno in slikovno gradivo).

Izvajam raznovrstne učne dejavnosti, pri katerih morajo učenci z uporabo digitalnih orodij ustvarjalno izraziti in posredovati svoje zamisli (npr. vizualizacije, simulacije, digitalne zgodbe).

Učenje oblikujem tako, da bi učence vključil/-a v ustvarjalne procese oblikovanja za (po)ustvarjanje kakovostne digitalne vsebine ob hkratnem spoštovanju predpisov v zvezi z avtorskimi pravicami in licencami (npr. zagotavljanje opore učencem v procesu oblikovanja za razvoj vsebine, pomoč učencem pri izbiri ustreznih digitalnih orodij, usmerjanje učencev pri razumevanju avtorskih pravic, dodeljevanja licenc in navajanja avtorja).

Razmišljam o učnih dejavnostih za spodbujanje digitalnega izražanja učencev in (po)ustvarjanja vsebine ter te dejavnosti (pre)oblikujem, hkrati pa spodbujam izmenjavo praks (npr. digitalne zgodbe, e-portfelji).

Skupaj z učenci vpeljujem in spodbujam strategije v šoli in njeni širši skupnosti, ki učencem omogočajo, da se vključijo v oblikovanje, razvijanje in objavljane svojih (pou)stvaritev, hkrati pa jih delijo na nove načine (npr. soustvarjanje mobilnih aplikacij, vzdrževanje prostorov za ustvarjalce, promoviranje avdio- in videooddaj).

Te kompetence ne poznam.

6.4 Spodbujanje digitalne kompetence učencev - Varnost in dobro počutje

Opolnomočenje učencev za varno uporabo digitalnih tehnologij ob hkratnem zmanjševanju tveganj, da se zagotovijo telesno in duševno dobro počutje ter dobro počutje v družbi.

Poznam učne dejavnosti, ki učence spodbujajo k varni uporabi digitalnih tehnologij (npr. kako varovati podatke, brati pogoje uporabe, se izogniti socialni izključenosti, preprečiti nasilje v digitalnih okoljih).

Preskusil/-a sem učne dejavnosti, ki učencem omogočajo, da razmislijo o posledicah uporabe digitalnih tehnologij za varnost in dobro počutje (npr. prepoznavanje neprimerne vedenja, razpravljanje o čezmerni uporabi/vprašanih odvisnosti).

Izvajam raznovrstne učne dejavnosti, s katerimi učence opozarjam, naj pri ustvarjanju in uporabi digitalnih informacij ravnajo odgovorno in etično (npr. prilagajanje nastavitve družbenih medijev, varovanje osebnih podatkov in zasebnosti, uporaba močnih gesel, blokiranje in prijava posameznikov, ki jim vzbujajo neprijetne občutke).

Učenje oblikujem tako, da bi učencem pomagal/-a razviti strategije za odgovorno in etično uporabo tehnologij, varovanje njihovega ugleda in spodbujanje dobrega počutja v družbi (npr. uravnoteženje spletnih in nespletnih dejavnosti, prepoznavanje in spoprijemanje s kibernetiskim nadlegovanjem/sekstingom/rasizmom itd. v digitalnih okoljih).

Razmišljam o svojih učnih dejavnostih ter jih (pre)oblikujem glede na stalni razvoj spletnih tveganj in groženj, s tem pa učencem omogočam, da sledijo pozitivnim praksam za lastno telesno in duševno dobro počutje ter dobro počutje v družbi in dobro počutje sošolcev ter te prakse sprejmejo (npr. kako podjetja zbirajo in uporabljajo osebne podatke, kako družbeni mediji vplivajo na čustvene in socialne odnose).

Skupaj z učenci prispevam k oblikovanju kulture v naši šoli in njeni širši skupnosti, v kateri poteka odprta razprava o negativni in pozitivni uporabi digitalnih tehnologij ter načinih za preprečitev tveganj in groženj (npr. izkustvene delavnice o spletni varnosti, inštruiranje za sošolce, učitelje in starše glede digitalnega udobja).

Te kompetence ne poznam.

6.5 Spodbujanje digitalne kompetence učencev - Odgovorna uporaba

Opolnomočenje učencev za odgovorno in etično uporabo digitalnih tehnologij, upravljanje svoje digitalne identitete, digitalnega odtisa in digitalnega ugleda

Poznam učne dejavnosti za opolnomočenje učencev, da bodo razumeli pravne in etične posledice uporabe digitalnih tehnologij (npr. dajanje na voljo osebnih podatkov in občutljivih podatkov drugih, upravljanje nastavitve zasebnosti v spletnih aplikacijah). Preskusil/-a sem učne dejavnosti, ki pri učencih spodbujajo razumevanje pravnih in etičnih posledic, kadar uporabljajo digitalne tehnologije (npr. izmenjava avtorsko zaščitene digitalne vsebine, potrjevanje soglasij pri nameščanju aplikacij).

Izvajam raznovrstne digitalne učne dejavnosti, ki od učencev kot uporabnikov in tudi ustvarjalcev digitalnih informacij in vsebin zahtevajo odgovorno in etično ravnanje (npr. kritično ocenjevanje spletnih informacij, odzivanje na napačne informacije, pozitivno vedenje na spletu, spoštovanje pravil o varstvu podatkov in predpisov v zvezi z avtorskimi pravicami, spoštovanje raznolikosti in različnih mnenj).

Učenje oblikujem tako, da bi učencem zagotovil/-a priložnosti za upravljanje njihovih digitalnih identitet in ugleda (npr. sledenje svojemu digitalnemu odtisu, upravljanje svoje digitalne identitete, poznavanje pogojev uporabe različnih medijev in aplikacij, upravljanje nastavitev aplikacije).

Razmišljam o svojih učnih dejavnostih in jih (pre)oblikujem, da bi učencem omogočil/-a, da razmislijo o etiki in morebitnem vplivu njihovega digitalnega vedenja v avtentičnih situacijah (npr. upoštevanje, da je lahko nekaj, kar objavijo na spletu, žaljivo, spoštljivo izražanje drugačnega mnenja v komentarju, spletni aktivizem).

Skupaj z učenci v šoli in njeni širši skupnosti vpeljujem in spodbujam strategije za spodbujanje etične in odgovorne uporabe digitalnih tehnologij med zaposlenimi, učenci in starši (npr. delavnice, inštruiranje sošolcev, učiteljev in staršev).

Te kompetence ne poznam.

6.5 Spodbujanje digitalne kompetence učencev - Odgovorna uporaba

Opolnomočenje učencev za odgovorno in etično uporabo digitalnih tehnologij, upravljanje svoje digitalne identitete, digitalnega odtisa in digitalnega ugleda

Poznam učne dejavnosti za opolnomočenje učencev, da bodo razumeli pravne in etične posledice uporabe digitalnih tehnologij (npr. dajanje na voljo osebnih podatkov in občutljivih podatkov drugih, upravljanje nastavitev zasebnosti v spletnih aplikacijah).

Preskusil/-a sem učne dejavnosti, ki pri učencih spodbujajo razumevanje pravnih in etičnih posledic, kadar uporabljajo digitalne tehnologije (npr. izmenjava avtorsko zaščitene digitalne vsebine, potrjevanje soglasij pri nameščanju aplikacij).

Izvajam raznovrstne digitalne učne dejavnosti, ki od učencev kot uporabnikov in tudi ustvarjalcev digitalnih informacij in vsebin zahtevajo odgovorno in etično ravnanje (npr. kritično ocenjevanje spletnih informacij, odzivanje na napačne informacije, pozitivno vedenje na spletu, spoštovanje pravil o varstvu podatkov in predpisov v zvezi z avtorskimi pravicami, spoštovanje raznolikosti in različnih mnenj).

Učenje oblikujem tako, da bi učencem zagotovil/-a priložnosti za upravljanje njihovih digitalnih identitet in ugleda (npr. sledenje svojemu digitalnemu odtisu, upravljanje svoje digitalne identitete, poznavanje pogojev uporabe različnih medijev in aplikacij, upravljanje nastavitev aplikacije).

Razmišljam o svojih učnih dejavnostih in jih (pre)oblikujem, da bi učencem omogočil/-a, da razmislijo o etiki in morebitnem vplivu njihovega digitalnega vedenja v avtentičnih situacijah (npr. upoštevanje, da je lahko nekaj, kar objavijo na spletu, žaljivo, spoštljivo izražanje drugačnega mnenja v komentarju, spletni aktivizem).

Skupaj z učenci v šoli in njeni širši skupnosti vpeljujem in spodbujam strategije za spodbujanje etične in odgovorne uporabe digitalnih tehnologij med zaposlenimi, učenci in starši (npr. delavnice, inštruiranje sošolcev, učiteljev in staršev).

Te kompetence ne poznam.

6.6 Spodbujanje digitalne kompetence učencev - Reševanje težav

Vključevanje učnih dejavnosti, pri katerih učenci uporabljajo digitalne tehnologije za razumevanje in reševanje težav.

Poznam učne dejavnosti, ki učence spodbujajo k uporabi digitalnih tehnologij za razumevanje in reševanje težav (npr. uporaba iskalnikov, funkcij pomoči, aplikacij za evidentiranje in organiziranje informacij za analizo).

Preskusil/-a sem učne dejavnosti, ki učence spodbujajo k uporabi digitalnih tehnologij za razumevanje in reševanje težav (npr. zbiranje idej, miselni vzorci, uporaba orodij za vizualizacijo za analiziranje težave in oblikovanje možne rešitve).

Izvajam raznovrstne učne dejavnosti, ki učencem omogočajo uporabo procesov reševanja težav, podprtih z digitalnimi tehnologijami (npr. iskanje in organiziranje informacij, analiziranje, izpeljava sklepov, predvidevanje izidov, sklepanje po analogiji in oblikovanje zamisli).

Učenje oblikujem tako, da učencem omogočim iskanje različnih inovativnih in ustvarjalnih rešitev, ki jih je treba uporabiti v novih situacijah in okoliščinah (npr. ustvarjanje/preskušanje novih zamisli in rešitev, simulacija, uporaba modelov).

Razmišljam o svojem poučevanju ter dejavnosti poučevanja in učenja (pre)oblikujem tako, da omogočim soustvarjanje procesov reševanja težav skupaj z učenci in iskanje rešitev, ki vključujejo digitalne tehnologije (npr. predstavitve abstraktnih modelov, razhroščevanje, razčlenitev težav na manjše dele).

Skupaj z učenci prispevam k preučevanju in razvijanju inovativnih in ustvarjalnih rešitev za izzive resničnega sveta v naši šoli in zunaj nje (npr. družbeni, okoljski, tehnološki izzivi).

Te kompetence ne poznam.

Wie würden Sie jetzt, d. h. vor Beginn Ihrer Selbstreflexion, Ihre digitalen Kompetenzen als Lehrkraft beschreiben? Sie werden übrigens nach Abschluss Ihrer Selbstreflexion gebeten, diese Frage noch einmal zu beantworten.

Anfänger/in: Ich bin mir darüber im Klaren, dass digitale Technologien meine berufliche Praxis verbessern können

Entdecker/in: Ich habe bereits versucht, digitale Technologien in meiner beruflichen Praxis einzusetzen

Integrator/in: Ich verwende digitale Technologien regelmäßig in meiner beruflichen Praxis

Experte/Expertin: Ich verwende digitale Technologien selbstbewusst und kritisch, um meine berufliche Praxis zu verbessern

Leader: Ich setze digitale Technologien strategisch ein und gebe mein Fachwissen an meine Schüler und Schülerinnen und Kolleginnen und Kollegen weiter

Pionier/in: Ich führe strategische und innovative Ansätze zur Nutzung digitaler Technologien in meiner Schulgemeinschaft und darüber hinaus ein

Bereich 1 – Berufliches Engagement

Digitale Technologien können Lehrkräften in ihrer beruflichen Praxis dabei helfen, auf Informationen zuzugreifen und ihre Lehr- und Lernmethoden zu verbessern. Lehrkräfte können die Technologie auch nutzen, um mit Schülern und Schülerinnen und Eltern zu kommunizieren und sie zu unterstützen und um sich mit Kollegen und Kolleginnen sowie schulexternen Personen auszutauschen und zu lernen. Mithilfe digitaler Technologien können Lehrkräfte ihre eigene berufliche Entwicklung voranbringen und eine allgemeine Verbesserung ihrer Einrichtung und ihres Berufsstands unterstützen.

Die Aussagen zu den Kompetenzniveaus sind nach zunehmendem Grad des Einsatzes digitaler Technologien organisiert, wobei der Schwerpunkt darauf liegt, einen Beitrag zur organisatorischen Entwicklung zu leisten.

Berufliches Engagement

Digitale Ressourcen

Lehren und Lernen

Bewertung

Befähigung der Lernenden

1.1 Berufliches Engagement - Organisatorische Kommunikation

Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung der Kommunikation mit Kollegen/Kolleginnen und/oder Lernenden und/oder Eltern.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien für die organisatorische Kommunikation genutzt werden können (z. B. E-Mails, Instant Messaging, soziale Netzwerke, Online-Lernplattformen).

Ich habe versucht digitale Technologien zu nutzen, um mit Kollegen und Kolleginnen, Lernenden und/oder Eltern zu kommunizieren (z. B. E-Mails, Instant Messaging, soziale Netzwerke, Online-Lernplattformen).

Ich benutze verschiedene digitale Technologien je nach meinem organisatorischen Kommunikationsbedarf (z. B. Kommunikationsziel, -zweck und -kontext).

Ich analysiere und wähle digitale Technologien auf der Grundlage ihrer Eigenschaften und ihrer Eignung für meine organisatorischen Kommunikationsbedürfnisse (z. B. effektive, effiziente und persönliche Kommunikation).

Ich unterstütze und berate Kolleginnen und Kollegen bei der Nutzung digitaler Technologien für die organisatorische Kommunikation (z. B. mit Blick auf eine effektive, effiziente, sichere, verantwortungsvolle, integrative Kommunikation auf Schulebene).

Ich trage zur Entwicklung organisatorischer Praktiken für die Kommunikation mit digitalen Technologien bei (z. B. mit Blick auf eine effektive, effiziente, sichere, verantwortungsvolle und integrative Kommunikation).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

1.2 Berufliches Engagement - Online-Lernumgebungen

Nutzen Sie Online-Lernumgebungen unter Berücksichtigung des Datenmanagements und ethischer Aspekte.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass bei der Nutzung von Online-Lernumgebungen ethische Fragen und die Verwendung geeigneter Datenmanagementmethoden berücksichtigt werden sollten (z. B. offener oder beschränkter Zugang, Einhaltung der DSGVO)

Ich habe verschiedene Einstellungen ausprobiert, um sicherzustellen, dass Online-Lernumgebungen ethischen Überlegungen und der Datenmanagementstrategie entsprechen (z. B. Schutz der Nutzerdaten, Zugangsrichtlinien, Nutzungsbedingungen, Datenmanagement, Datenschutz).

Ich verwalte Online-Lernumgebungen im Einklang mit ethischen Überlegungen und der Datenmanagementstrategie (z. B. Verwaltungsfunktionen, Verwaltung von Inhalten und Daten von Schülerinnen und Schülern).

Ich analysiere die Funktionen von Online-Lernumgebungen und wende diejenigen an, die den ethischen Überlegungen und der Datenmanagementstrategie meines Arbeitskontextes am

besten entsprechen (z. B. Sicherheit, Benutzer- und Datenverwaltung, Zugangsrichtlinien, Hosting von Daten).

Ich unterstütze und berate Kolleginnen und Kollegen in Bezug auf ethische Überlegungen und Datenmanagementstrategien bei der Nutzung einer Online-Lernumgebung (z. B. Verwendung von Passwörtern, Verschlüsselungen, Sicherheitsverfahren, Transparenz der Datenverwaltung).

Ich initiiere und fördere eine schulweite Datenpolitik und einen ethischen Verhaltenskodex für Online-Lernumgebungen (z. B. Verwaltung personenbezogener Daten, Zugänglichkeit für alle, Sicherheit, Datenschutz).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

1.3 Berufliches Engagement - Berufliche Zusammenarbeit

Nutzung digitaler Technologien für die Zusammenarbeit und Interaktion mit Kolleginnen und Kollegen und/oder anderen Akteuren im Bildungsbereich.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien für die Zusammenarbeit und Interaktion mit Kollegen und/oder anderen Akteuren im Bildungsbereich genutzt werden können (z. B. Austausch von Inhalten durch E-Mail-Anhänge).

Ich habe versucht, digitale Technologien zu nutzen, um mit Kolleginnen und Kollegen und/oder anderen Akteuren im Bildungsbereich zusammenzuarbeiten (z. B. Austausch von Inhalten über Online-Dienste, Teilnahme an beruflichen Online-Netzwerken).

Ich nutze verschiedene digitale Technologien, um mit Kollegen und/oder anderen Akteuren zusammenzuarbeiten und zu interagieren, je nach Bedarf der Zusammenarbeit (z. B. für den Austausch von Inhalten, Praktiken und/oder Ideen).

Ich analysiere und wähle digitale Technologien auf der Grundlage ihrer Funktionen und ihrer Eignung für die Zusammenarbeit mit Kolleginnen und Kollegen und/oder anderen Akteuren im Bildungsbereich (z. B. kollaborative Online-Aktivitäten).

Ich leite kollaborative Aufgaben mit Kolleginnen und Kollegen und/oder anderen Akteuren im Bildungsbereich unter Verwendung digitaler Technologien (z. B. Zusammenarbeit und gemeinsame Erstellung der Lernkonzepte, Durchführung gemeinsamer Projekte).

Ich initiiere und fördere gemeinsame Aktivitäten zwischen meiner Schule und ihrem Umfeld unter Verwendung digitaler Technologien (z. B. Netzwerke, Gemeinschaften und Synergien, Partnerschaften mit lokalen und weiter gefassten Gemeinschaften).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

1.4 Berufliches Engagement - Digitale Technologien und schulische Infrastruktur

Nutzung der in meiner Schule verfügbaren digitalen Technologien (Geräte, Plattformen und Software) und Infrastruktur (Internetzugang, lokales Netzwerk) zur Verbesserung des Unterrichts.

Ich kenne die in meiner Schule verfügbaren digitalen Technologien, die meine berufliche Praxis unterstützen können (z. B. Geräte, Anwendungen, Infrastruktur).

Ich habe versucht, die in meiner Schule verfügbaren digitalen Technologien zu nutzen, die meine berufliche Praxis unterstützen können (z. B. interaktive Whiteboards, Tablets, Intranet).

Ich verwende verschiedene digitale Technologien, die in meiner Schule verfügbar sind, je nach den Bedürfnissen meiner beruflichen Praxis (z. B. Lernmanagementsystem, Cloud-Dienste).

Ich analysiere und wähle die in meiner Schule verfügbaren digitalen Technologien auf der Grundlage ihrer Eigenschaften und ihrer Eignung zur Verbesserung meiner beruflichen Praxis (z. B. Online-Lernumgebungen, immersive Technologien).

Ich unterstütze und berate Kolleginnen und Kollegen in Bezug auf die Frage, wie sie die in unserer Schule verfügbaren digitalen Technologien für ihre berufliche Praxis nutzen können (z. B. Präsentationen, Veranstaltung von Workshops, Entwicklung von Lernressourcen).

Ich schlage neue digitale Technologien für die berufliche Praxis vor, die in meiner Schule eingesetzt werden sollen (z. B. aufkommende Technologien, Anwendungen, Infrastruktur).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

1.5 Berufliches Engagement - Reflektierende Praxis

Reflexion meiner eigenen und kollektiven beruflichen Praxis im Umgang mit digitalen Technologien.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass die Reflexion darüber, wie ich digitale Technologien nutze, meine berufliche Praxis verbessern kann (z. B. Online-Tagebuch, Peer-to-Peer-Reflexionen).

Ich habe Methoden zur Reflexion über meine Nutzung digitaler Technologien ausprobiert, um meine digitalen Kompetenzen weiterzuentwickeln (z. B. Online-Tools zur Selbstreflexion, Reflexionstagebuch, digitales Storytelling).

Ich verwende verschiedene Reflexionsmethoden, um meine berufliche digitale Praxis zu verbessern und auf den neuesten Stand zu bringen, (z. B. Co-Teaching, Videoaufzeichnungen von Unterrichtsstunden, Peer-Debriefing-Sitzungen).

Ich analysiere die Ergebnisse meiner Reflexion, um den Einsatz digitaler Technologien in meiner beruflichen Praxis zu verbessern (z. B. Analyse des Feedbacks von Kolleginnen und Kollegen, Verwendung von Mind-Mapping- und anderen Tools, die Anmerkungen, Audiokommentare und Online-Tagebücher unterstützen).

Ich unterstütze und berate Kolleginnen und Kollegen bei der Verbesserung des Einsatzes digitaler Technologien in ihrer beruflichen Praxis durch kritische Reflexion (z. B. durch Diskussionsforen, Blogs, soziale Netzwerke, fachliche Online-Communities).

Ich initiiere und trage bei zur Entwicklung einer reflexiven Lernkultur, die den Einsatz digitaler Technologien in meiner Schule und darüber hinaus fördert (z. B. Unterrichtsstudien, gemeinsame Lernplanung, Coaching, Mentoring).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

1.6 Berufliches Engagement - Digitales Leben

Ein positiver und verantwortungsvoller Beitrag in der digitalen Welt unter Berücksichtigung sicherer und verantwortungsvoller digitaler Praktiken.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass meine digitalen Aktivitäten Auswirkungen auf meinen eigenen Ruf und den meiner Schule haben können (z. B. Weitergabe privater Informationen, Verwendung unangemessener Sprache).

Ich erkenne mögliche Risiken und Bedrohungen für meinen Ruf und den meiner Schule im Zusammenhang mit meinen digitalen Aktivitäten (z. B. Privatsphäre, personenbezogene Daten, Mobbing, Fehlinformationen).

Ich nutze risikomindernde Maßnahmen, um ein positives digitales Profil zu erhalten (z. B. Verstehen der bereitgestellten Nutzungsbedingungen, Verfolgen meines digitalen Fußabdrucks, Verwalten meiner Datenschutzeinstellungen).

Ich analysiere und bewerte meinen digitalen Fußabdruck, um mein Verhalten anzupassen und meinen eigenen Ruf im Internet und den meiner Schule zu wahren (z. B. durch Prüfung meines digitalen Fußabdrucks, Verwaltung meiner Privatsphäre-Einstellungen, Blockieren verdächtiger Inhalte und Personen, Anwendung der Schulrichtlinien für digitale Aktivitäten).

Ich unterstütze und berate Kolleginnen und Kollegen bei der Erstellung und Kuratierung ethisch korrekter und verantwortungsvoller digitaler Profile (z. B. über Präsentationen, Workshops, Begleitmaterial, Aktivitäten).

Ich initiiere und fördere Strategien auf Schulebene, die das Personal und die Schüler dazu ermutigen, in einer digitalen Welt einen positiven, verantwortungsvollen und ethisch korrekten Beitrag zu leisten (z. B. transparente Verfahren zur Verwaltung von Daten und Inhalten, Entwicklung eines ethischen Verhaltenskodex).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

1.7 Berufliches Engagement - Berufliches Lernen (durch digitale Technologien)

Nutzung digitaler Technologien für das eigene berufliche Lernen.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien mein berufliches Lernen unterstützen und verbessern können (z. B. digitale Tools und Ressourcen, Online-Lernumgebungen und -Kurse).

Ich habe versucht, digitale Technologien für mein berufliches Lernen zu nutzen (z. B. online nach Informationen suchen, an Online-Kursen teilnehmen, Online-Lern-Apps verwenden, Online-Bibliotheken und -Repositorien besuchen).

German translation

Ich verwende verschiedene digitale Technologien für mein berufliches Lernen (z. B. Diskussionen in einem Forum, Hochladen von Material, Feedback geben und annehmen, Präsentationen).

Ich analysiere und wähle Online-Lernressourcen und -aktivitäten, die meinen Lernbedürfnissen am besten entsprechen (z. B. Webinare, interaktive Online-Kurse, Online-Lerngemeinschaften).

Ich unterstütze und berate Kolleginnen und Kollegen bei der Nutzung digitaler Technologien für ihr berufliches Lernen (z. B. Online-Lerngemeinschaften, Online-Repositorien, e-portfolios).

Ich initiiere und fördere einen Plan zur Unterstützung des digital gestützten beruflichen Lernens meiner Kolleginnen und Kollegen (z. B. Webinare, Online-Schulungen, Online-Communities, Resource Repository, digitale Abzeichen).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

1.8 Berufliches Engagement - Berufliches Lernen (über digitale Technologien)

Berufliche Lernaktivitäten für die Entwicklung der digitalen Kompetenz von Lehrkräften.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass die Teilnahme an beruflichen Lernaktivitäten zur Nutzung digitaler Technologien meine digitale Kompetenz verbessern kann (z. B. Webinare oder Workshops über den Einsatz digitaler Technologien beim Lehren und Lernen).

Ich habe teilgenommen an berufsbildenden Lernaktivitäten zum Einsatz digitaler Technologien, um meine digitale Kompetenz zu entwickeln (z. B. Micro-Teaching, Workshops über den Einsatz digitaler Technologien beim Lehren und Lernen).

Ich nehme an verschiedenen formellen und informellen berufsbildenden Aktivitäten zum Einsatz digitaler Technologien teil, um meine digitale Kompetenz zu entwickeln (z. B. praktisches Training zum pädagogischen Einsatz digitaler Technologien, Online-Lernansätze, digitale Bewertung).

Ich analysiere und wähle berufliche Lernaktivitäten zur Nutzung digitaler Technologien auf der Grundlage meiner Bedürfnisse (z. B. Verwendung eines Tools zur Selbstreflexion über meine digitalen Kompetenzen, Festlegen von Lernzielen, Gestaltung meines Lernens, Reflexion über mein Lernen).

Ich biete Lernaktivitäten zur Nutzung digitaler Technologien an und unterstütze Kolleginnen und Kollegen bei der Entwicklung ihrer digitalen Kompetenz (z. B. Workshops, informelle Sitzungen mit Kollegen, Micro-Teaching zur Nutzung digitaler Technologien).

Ich trage zur Gestaltung berufsbildender Lernprogramme bei, die darauf abzielen, die digitale Kompetenz von Lehrkräften zu entwickeln (z. B. projektbasiertes Lernen unter Einsatz digitaler Technologien, digital gestützte Lernkonzepte, Austausch bewährter Praktiken).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

1.9 Berufliches Engagement - Computergestütztes Denken

Die Beschäftigung mit Konzepten und Prozessen des computergestützten Denkens (Computational Thinking) als Teil der digitalen Kompetenz von Lehrkräften.

Ich kenne die Konzepte und Prozesse des computergestützten Denkens und weiß, wie diese mit digitaler Kompetenz zusammenhängen (z. B. ein Problem analysieren, um eine Lösung zu finden, Aspekte des computergestützten Denkens in unserer Umgebung erkennen).

Ich habe versucht computergestütztes Denken einzusetzen, um Lösungen für ein Problem zu finden (z. B. Zerlegung eines Problems, Lösung durch eine Definition von Schritten, Analyse einer Reihe von Anweisungen, die auf eine Lösung angewendet werden).

Ich benutze verschiedene digitale Tools, um Lösungen für ein Problem zu finden, indem ich computergestützte Denkprozesse anwende (z. B. visuelle Programmierwerkzeuge, Autorentools und Editoren).

Ich analysiere und wähle von Algorithmen erzeugte Antworten aus (z. B. Rang von Suchergebnissen, Werbung, wie ein Roboter reagieren kann).

Ich leite Aktivitäten zum computergestützten Denken in meiner Schule, um die Entwicklung der digitalen Kompetenz von Kolleginnen und Kollegen und Schülerinnen und Schülern zu fördern (z. B. Programmierunterricht, Wettbewerbe, Hackathons).

Ich trage bei zur Gestaltung und Entwicklung digitaler Anwendungen im Bildungsbereich (z. B. Spiele, mobile Anwendungen, Bewertungsinstrumente, Anpassung virtueller Umgebungen).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

Bereich 2 – Digitale Ressourcen

Den Lehrkräften steht potenziell ein breites Spektrum an digitalen Ressourcen zur Verfügung. Es ist wichtig, dass sie die Ressourcen finden, die am besten auf ihre Bedürfnisse, ihren Unterrichtsstil und ihre Lernenden ausgerichtet sind. Möglicherweise müssen sie auch lernen, wie sie Ressourcen verändern und anpassen können, um ihre spezifischen Anforderungen zu erfüllen oder neue Ressourcen zu schaffen. Gleichzeitig müssen sie lernen, wie man digitale Ressourcen verantwortungsvoll gemeinsam nutzt, sensible Daten schützt, Inhalte ethisch korrekt verwaltet und Urheberrechtsbestimmungen beachtet.

Die Aussagen zu den Kompetenzniveaus sind nach dem zunehmenden Grad der **Beschäftigung mit digitalen Ressourcen** geordnet.

2.1 Digitale Ressourcen - Suchen und Auswählen

Verwendung von Such- und Auswahlkriterien zur Ermittlung digitaler Ressourcen für das Lehren und Lernen.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass ich online nach Ressourcen suchen kann (z. B. mit einer Suchmaschine, über einen Link oder durch den Besuch eines Resource Repository).

Ich habe versucht, online nach digitalen Ressourcen zu suchen (z. B. durch Klicken auf einen Link, Verwendung von Suchbegriffen in einer Suchmaschine, Filtern von Ressourcen in Online-Repositorien).

Ich benutze verschiedene Online-Tools und -Portale, um nach vielfältigen und diversifizierten digitalen Ressourcen zu suchen, die dem Bildungsbedarf entsprechen (z. B. kommentierte Ressourcenauswahl, Suchmaschinen, Resource Repositories, digitale Bibliotheken, soziale Netzwerke, Lerngemeinschaften).

Ich analysiere und wähle digitale Ressourcen auf der Grundlage von Kriterien aus, damit sie spezifische Lehr- und Lernziele erfüllen (z. B. Bildungswert, Relevanz, Zuverlässigkeit, Gültigkeit, Qualität, Lizenzierung).

Ich reflektiere meine Suchergebnisse und passe meine Auswahlkriterien neu an (z. B. ich berücksichtige, dass meine Suchergebnisse durch meinen geografischen Standort oder frühere Suchen und Präferenzen beeinflusst werden können).

Ich schlage Strategien und Hilfsmittel vor, die den Kolleginnen und Kollegen bei der Suche und Auswahl digitaler Ressourcen aus verschiedenen Quellen im Einklang mit den Anforderungen des Lehrplans und den Lernzielen helfen (z. B. Gruppen von Suchbegriffen, Auswahl-Checklisten, Bewertungsrubriken für digitale Ressourcen, Verweise auf Ressourcenportale).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

2.2 Digitale Ressourcen - Schaffen von Ressourcen

Schaffen von digitalen Ressourcen, die die Lehr- und Lernziele unterstützen und verbessern.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass ich Ressourcen in digitaler Form schaffen kann (z. B. digitaler Text, Bilder, Fotos, Audio, Video).

Ich habe versucht digitale Tools zur Schaffung von Ressourcen zu verwenden (z. B. Texteditoren, Audio- und Bildbearbeitungsprogramme, Multimedia-Authoring-Tools).

Ich benutze verschiedene digitale Tools je nach ihren Eigenschaften, um digitale Ressourcen zu schaffen, die den Bedürfnissen der Lernenden entsprechen (z. B. interaktive Texte, Multimedia-Präsentationen, Quizze, Spiele, Online-Aktivitäten und Unterricht).

Ich wende Gestaltungsprinzipien und -prozesse an, um digitale Ressourcen zu schaffen, die den Lehr- und Lernzielen entsprechen (z. B. Erkennen eines Bedarfs, Entwerfen, Entwickeln, Implementieren, Bewerten, Anpassen, Teilen).

Ich teile die von mir erstellten digitalen Ressourcen und reflektiere und passe sie entsprechend dem Feedback an, das ich erhalte (z. B. Einbeziehung von lernerzentrierten pädagogischen Ansätzen, die durch die Affordanzen der digitalen Technologien verbessert werden).

German translation

Ich initiiere und trage bei zu der gemeinsamen Schaffung digitaler Bildungsressourcen mit Personen und Organisationen außerhalb meiner Schule (z. B. Forscher, Herausgeber von Bildungsinhalten, Unternehmen für Bildungstechnologie).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

2.3 Digitale Ressourcen - Ändern

Bearbeitung bestehender digitaler Ressourcen zur Unterstützung und Verbesserung von Lehr- und Lernzielen unter Beachtung von Urheberrechts- und Lizenzbestimmungen.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass ich bei der Bearbeitung bestehender digitaler Ressourcen die Regeln des Urheberrechts und der Lizenzierung beachten muss (z. B. beim Hinzufügen eines Bildes zum Text, Hinzufügen neuer Inhalte, Bearbeiten oder Löschen von Teilen, Hinzufügen von Hyperlinks).

Ich habe versucht, Möglichkeiten zur Änderung bestehender digitaler Ressourcen unter Beachtung ihrer Urheberrechte und Lizenzen zu ändern (z. B. Bearbeiten einer Präsentation, Ändern eines Bildes, Ändern des Formats eines Videos, Bearbeiten von Quizen, Anpassen der allgemeinen Einstellungen).

Ich nutze verschiedene digitale Tools auf der Grundlage ihrer Funktionen, um digitale Ressourcen zu bearbeiten und umzunutzen, um pädagogischen Anforderungen gerecht zu werden (z. B. den Inhalt einer Online-Unterrichtseinheit anpassen, die Funktionen einer virtuellen Umgebung nutzen, eBook-Editoren verwenden).

Ich wähle vorhandene digitale Ressourcen unter Berücksichtigung von Urheberrechten und Vertriebslizenzen aus, um sie zu bearbeiten und sie an die Lehr- und Lernziele anzupassen (z. B. offene Bildungsressourcen, Inhalte unter Creative-Commons-Lizenz, urheberrechtsfreie Inhalte, bearbeitbare Ressourcen).

Ich denke nach über bestehende digitale Ressourcen und gestalte sie neu, um sie in interaktive, auf den Lernenden ausgerichtete Aktivitäten zu integrieren (z. B. Anpassung digitaler Ressourcen und digital erweiterter Aufgaben in einem Online-Kurs, einer Online-Beurteilung, einem kollaborativen Online-Projekt, einem Wiki, einem Blog oder einem virtuellen Lernraum).

Ich initiiere und trage bei zur Beratung von Lehrkräften und Lernenden bei der Anpassung bestehender digitaler Ressourcen an die Anforderungen des Lehrplans und die Lehr- und Lernziele (z. B. Strategien zur Überarbeitung, Verbesserung und Wiederverwendung der digitalen Ressourcen der Schule, zu verwendende Urheberrechtslizenzen, Vereinbarungen mit externen Akteuren und Verlagen).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

2.4 Digitale Ressourcen - Verwalten, schützen

Organisation digitaler Inhalte, um Lernenden, Eltern und Lehrkräften einen einfachen und sicheren Zugang zu ermöglichen und gleichzeitig sensible und personenbezogene Daten zu schützen.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien mir helfen können, digitale Inhalte zu speichern, zu organisieren und einen sicheren Zugang zu ihnen zu ermöglichen (z. B. lokale und Online-Speicherplätze, Passwortschutz, Klassifizierung von Inhalten).

Ich habe Wege zum Speichern, Verwalten und Zugreifen auf digitale Inhalte auf und von lokalen und/oder Online-Speicherplätzen ausprobiert (z. B. Festplatten, externe Laufwerke, Cloud, Online-Dienste).

Ich benutze verschiedene digitale Tools, um digitale Inhalte zu speichern, zu organisieren und den Zugang zu ihnen zu erleichtern (z. B. Baumstrukturen, Verwendung von Metadaten/Tags).

Ich definiere und wende Schutz- und Sicherheitsmaßnahmen für die Speicherung, die Verwaltung und den Zugriff auf digitale Inhalte an (z. B. Verwendung starker Passwörter für sensible Inhalte, Zuweisung von Zugriffsbeschränkungen, Verwendung von Verschlüsselungsprotokollen, regelmäßige Backups, Auswahl von Speicher- und Online-Diensten auf der Grundlage ihrer Datenpolitik, Nutzungsbedingungen, Sicherheit und Schutz).

Ich entwerfe und entwickle eine Strategie, die eine einfache, gerechte und sichere Verwaltung von und den Zugang zu digitalen Inhalten für meine Schülerinnen und Schüler und Kolleginnen und Kollegen gewährleistet (z. B. Klassifizierung von Inhalten, Zugriffsbeschränkungen für verschiedene Zielnutzer, Verschlüsselungsprotokolle, regelmäßige Backups).

Ich initiiere und fördere einen gemeinsamen digitalen Raum auf Schulebene, der die sichere Speicherung, Verwaltung und den Zugang zu digitalen Inhalten für verschiedene Zielgruppen erleichtert (z. B. Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrkräfte, sonstiges Schulpersonal).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

2.5 Digitale Ressourcen - Austausch

Gemeinsame Nutzung digitaler Inhalte unter Beachtung der Regeln für geistiges Eigentum und Urheberrecht.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass für digitale Ressourcen, die ich für Bildungszwecke verwende, Urheberrechtsbestimmungen gelten (z. B. Bilder, Text, Audio, Video).

Ich habe Wege gesucht, um den Urheber der von mir verwendeten Ressourcen zu nennen (z. B. Nennung des Namens des Autors, Link zur Originalquelle).

Ich teile digitale Ressourcen unter Nennung der Urheber und Auswahl der am besten geeigneten Kanäle für die private, eingeschränkte oder öffentliche Nutzung (z. B. per E-Mail-Anhang für private und eingeschränkte Nutzung, über einen Link, in einem Online-Repository, einem sozialen Netzwerk, durch die Verwaltung von Tags/Metadaten).

German translation

Ich wähle und wende Urheberrechtslizenzen bei der Weitergabe der von mir erstellten digitalen Ressourcen an und unterstütze offene Bildungsressourcen (z. B. Creative-Commons-Lizenz).

Ich entwerfe und entwickle Möglichkeiten für meine Kolleginnen und Kollegen und mich, digitale Ressourcen gemeinsam zu nutzen, zu kuratieren und wiederzuverwenden, um einen einfachen und gleichberechtigten Zugang zu gewährleisten (z. B. Entwicklung einer Ontologie zur Verwaltung von Ressourcen, Festlegung von Möglichkeiten zur Kuratierung von Inhalten, Kontextualisierung kuratierter Inhalte).

Ich initiiere und fördere einen Online-Raum, um digitale Bildungsressourcen mit der Schulgemeinschaft zu teilen (z. B. durch die Anwendung von Suchbegriffen/Tags/Metadaten, die es anderen ermöglichen, Kommentare zu hinterlassen und Inhalte zu bewerten, zu verändern oder mitzugestalten).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

Bereich 3 – Lehren und Lernen

Digitale Technologien können die Lehr- und Lernpraxis auf vielfältige Weise erweitern und verbessern. Eine Schlüsselkompetenz der Lehrkräfte besteht darin, das Lernen mithilfe digitaler Technologien so zu gestalten, dass sich die Schülerinnen und Schüler aktiv an authentischen Lernerfahrungen beteiligen können. Die fortgeschrittene Praxis beinhaltet einen Wechsel von lehrer geleiteten zu lernerzentrierten Aktivitäten.

Die Aussagen zu den Kompetenzniveaus sind nach dem zunehmenden Grad des Einsatzes digitaler Technologien beim Lehren und Lernen strukturiert, wobei der Schwerpunkt auf der aktiven Beteiligung bei der Nutzung dieser Technologien für ihr Lernen liegt.

3.1 Lehren und Lernen - Lehren

Konzipieren, Entwickeln und Umsetzen des Lernens mithilfe digitaler Technologien, um die Lernergebnisse zu verbessern.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien das Lehren und Lernen unterstützen und verbessern können (z. B. Softwareprogramme und -pakete, mobile Apps und Tools, Online- und cloudbasierte Ressourcen).

Ich habe versucht, digitale Technologien zur Unterstützung und/oder Verbesserung meiner Unterrichtspraxis einzusetzen (z. B. Softwareprogramme und -pakete, mobile Apps und Tools, Online- und cloudbasierte Ressourcen, interaktive Whiteboards).

German translation

Ich nutze verschiedene digitale Technologien, die innovative pädagogische Ansätze unterstützen können und die aktive Beteiligung meiner Schülerinnen und Schüler an ihren Lernprozessen fördern (z. B. problem-, projekt- und spielbasiertes Lernen, Peer-Review und Selbstbewertung, e-Portfolios, Coaching durch andere Schülerinnen und Schüler).

Ich wähle digitale Technologien aus und nutze sie in meinen Lernkonzepten, um Lehr- und Lernziele zu erreichen (z. B. Simulationen, digitale Spiele, interaktive Online-Tools, kollaborative Umgebungen).

Gemeinsam mit meinen Schülerinnen und Schülern reflektiere und gestalte ich den Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung von Lehrmethoden und innovativen Lernansätzen (neu) (z. B. Coaching durch andere Schülerinnen und Schüler, Einsatz aufkommender Technologien, Modellierung und Beratung, Lesson Study).

Ich initiiere und fördere die Entwicklung und den Austausch innovativer Lehr- und Lernpraktiken mit digitalen Technologien in meiner Schule und ihrem Umfeld (z. B. Online-Workshops, Lernkonzepte unter Einsatz digitaler Technologien, Micro-Teaching und Co-Teaching, Reflexionsgespräche über die Wirksamkeit des Einsatzes digitaler Technologien).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

3.1 Lehren und Lernen - Lehren

Konzipieren, Entwickeln und Umsetzen des Lernens mithilfe digitaler Technologien, um die Lernergebnisse zu verbessern.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien das Lehren und Lernen unterstützen und verbessern können (z. B. Softwareprogramme und -pakete, mobile Apps und Tools, Online- und cloudbasierte Ressourcen).

Ich habe versucht, digitale Technologien zur Unterstützung und/oder Verbesserung meiner Unterrichtspraxis einzusetzen (z. B. Softwareprogramme und -pakete, mobile Apps und Tools, Online- und cloudbasierte Ressourcen, interaktive Whiteboards).

Ich nutze verschiedene digitale Technologien, die innovative pädagogische Ansätze unterstützen können und die aktive Beteiligung meiner Schülerinnen und Schüler an ihren Lernprozessen fördern (z. B. problem-, projekt- und spielbasiertes Lernen, Peer-Review und Selbstbewertung, e-Portfolios, Coaching durch andere Schülerinnen und Schüler).

Ich wähle digitale Technologien aus und nutze sie in meinen Lernkonzepten, um Lehr- und Lernziele zu erreichen (z. B. Simulationen, digitale Spiele, interaktive Online-Tools, kollaborative Umgebungen).

Gemeinsam mit meinen Schülerinnen und Schülern reflektiere und gestalte ich den Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung von Lehrmethoden und innovativen Lernansätzen (neu) (z. B. Coaching durch andere Schülerinnen und Schüler, Einsatz aufkommender Technologien, Modellierung und Beratung, Lesson Study).

Ich initiiere und fördere die Entwicklung und den Austausch innovativer Lehr- und Lernpraktiken mit digitalen Technologien in meiner Schule und ihrem Umfeld (z. B. Online-

Workshops, Lernkonzepte unter Einsatz digitaler Technologien, Micro-Teaching und Co-Teaching, Reflexionsgespräche über die Wirksamkeit des Einsatzes digitaler Technologien).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

3.2 Lehren und Lernen - Anleitung

Setzen Sie digitale Technologien ein, um Feedback und Reflexionsmöglichkeiten zu bieten, die zu einer Neuausrichtung der Lehr- und Lernpraktiken sowohl für Lehrende als auch für Lernende führen.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien genutzt werden können, um Feedback zu geben und zu erhalten und um über Lehr- und Lernmethoden zu reflektieren (z. B. E-Mail, Chat, Videoantwort).

Ich habe versucht, digitale Technologien zu nutzen, um den Schülern Feedback und Unterstützung zu geben (z. B. Online-Tutorials, Chat, automatisiertes/unmittelbares Feedback, Links zu Online-Fragen und Antworten).

Ich nutze verschiedene digitale Technologien, um den Schülerinnen und Schülern ein Feedback zu geben und ihnen die Möglichkeit einzuräumen, über ihr Lernen nachzudenken, in Echtzeit und/oder asynchron (z. B. Chats, Diskussionsforen, Videoantworten, Umfragen/Abstimmungen im Unterricht).

Ich wähle digitale Technologien aus und setze sie ein, um den Schülern die Möglichkeit zu geben, eine Selbstbewertung durchzuführen und eine Peer-Review zu erhalten und an der Gestaltung ihres Lernens teilzuhaben (z. B. gemeinsame Online-Dokumente, Aufzeichnungen von Lernaktivitäten, begleitete Reflexion).

Gemeinsam mit meinen Schülern und Schülerinnen reflektiere und gestalte ich das Lehren und Lernen auf der Grundlage von Erkenntnissen neu, die durch digitale Technologien gewonnen wurden (z. B. digitale Umfragen/Umfrageergebnisse, Aufzeichnungen von Lernaktivitäten, Learning Analytics).

Ich initiiere und fördere Wege, wie digitale Technologien zur Unterstützung von Feedback und Reflexion für Lehrkräfte und Lernende in meiner Schule und darüber hinaus eingesetzt werden können (z. B. Diskussionsforen, Chats, gemeinsame Dokumente, häufig gestellte Fragen).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

3.3 Lehren und Lernen - Kollaboratives Lernen

Einsatz digitaler Technologien zur Förderung und Verbesserung der Zusammenarbeit von Lernenden für individuelles und kollektives Lernen

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien genutzt werden können, um die Zusammenarbeit der Lernenden beim individuellen und kollektiven Lernen zu fördern und zu verbessern (z. B. Online-Zusammenarbeit, gemeinsame Nutzung von Lernressourcen).

Ich habe versucht, digitale Technologien zur Unterstützung und Verbesserung kollaborativer Aktivitäten von Lernenden einzusetzen (z. B. gemeinsame Dokumente, Beiträge in Foren, Wikis).

Ich benutze verschiedene digitale Technologien, um das kollaborative Lernen der Lernenden zu unterstützen und zu verbessern, sowohl im Präsenz- als auch im Online-Bereich (z. B. gemeinsame Dokumente, Foren, Wikis, Blogs, gemeinsames Verfassen von Texten).

Ich wähle digitale Technologien aus und setze diese in meinen Lernkonzepten auf der Grundlage ihrer Eigenschaften ein, um das kollaborative Lernen meiner Schülerinnen und Schüler in Präsenz- und/oder Online-Settings zu verbessern und zu unterstützen (z. B. Co-Design, Co-Creation, Peer-Review und Gruppenreflexion, Projektentwicklung, Austausch).

Gemeinsam mit meinen Schülerinnen und Schülern reflektiere und gestalte ich ihre Nutzung digitaler Technologien für ihr persönliches und/oder gemeinschaftliches Lernen neu (z. B. Bearbeitung und Entwicklung von Inhalten, gemeinsame Erstellung eines Artefakts, Teilnahme an gemeinsamen Projekten, virtueller Austausch, Nutzung digitaler Tools für Aufgaben- und Zeitmanagement, Kommunikation und Austausch).

Ich initiiere und fördere die Nutzung digitaler Technologien innerhalb meiner Schule und ihrem Umfeld, indem ich Möglichkeiten der Zusammenarbeit zur Unterstützung des individuellen und kollektiven Lernens innerhalb und außerhalb der Schule anbiete (z. B. Nutzung synchroner und asynchroner Online-Umgebungen und -Tools, TeachMeets, gemeinsame Projekte, gemeinsame Organisation von Online-Lernveranstaltungen, Mitgestaltung und gemeinsame Erstellung von Lernmaterial).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

3.4 Lehren und Lernen - Selbstgesteuertes Lernen

Einsatz digitaler Technologien zur Verbesserung der selbstgesteuerten Lernprozesse der Schüler, Förderung des aktiven und autonomen Lernens, wodurch die Schülerinnen und Schüler mehr Verantwortung für ihr eigenes Lernen übernehmen und sich der Schwerpunkt vom Lehren zum Lernen verlagert.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien genutzt werden können, um aktives und autonomes Lernen zu fördern (z. B. Planung, Zielsetzung, Aufzeichnung von Fortschritten).

Ich habe versucht, digitale Technologien zur Unterstützung der Schülerinnen und Schüler bei der Planung ihres eigenen Lernens (z. B. Planung und Ablaufplanung mit digitalen Kalendern, Zielsetzung mit digitalen Journalen, Aufzeichnung von Fortschritten) einzusetzen.

Ich verwende verschiedene digitale Technologien, um die Schülerinnen und Schüler bei der Planung und Steuerung ihres eigenen Lernens zu unterstützen (z. B. Online-Lernumgebungen,

Online-Resource-Repositories, Tools und Räume für die Zusammenarbeit, Lernjournale, e-Portfolios).

Ich wähle digitale Technologien in meinen Lernkonzepten aus und setze sie auf der Grundlage ihrer Eigenschaften ein, um die selbstgesteuerten Lernfähigkeiten und die Autonomie der Lernenden zu fördern (z. B. Eigeninitiative in Bezug auf das eigene Lernen, kreatives Eingehen auf neue Lernsituationen, Selbstreflexion, um den eigenen Fortschritt zu planen und zu steuern).

Gemeinsam mit meinen Schülerinnen und Schülern reflektiere und unterstütze ich sie dabei, ihr Lernen durch und mit digitalen Technologien zur Förderung ihres selbstgesteuerten Lernens und ihrer Lernautonomie (neu) zu gestalten (z. B. damit sie ihre Bedürfnisse identifizieren, ihre Lernziele festlegen, ihre Strategie zum Erreichen dieser Ziele beschreiben, ihre Lernaufgaben umsetzen, Nachweise über ihr Lernen sammeln, darüber reflektieren und ihre Lernergebnisse teilen).

Ich initiiere und fördere Strategien und Praktiken dazu, wie digitale Technologien selbstgesteuertes Lernen in meiner Schule und ihrem Umfeld unterstützen können (z. B. Makerspaces, Lernräume mit digitalen Technologien, die praktische Aktivitäten ermöglichen, Coaching durch andere Schülerinnen und Schüler).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

3.5 Lehren und Lernen - Aufkommende Technologien

Nutzung aufkommender Technologien auf ethisch korrekte Weise, um neue Lernerfahrungen und -inhalte zu erkunden.

Ich bin mir der aufkommenden Technologien bewusst, die im Bildungsbereich eingesetzt werden (z. B. Simulationen, Robotik, virtuelle Realität, künstliche Intelligenz (KI)).

Ich habe aufkommende Technologien ausprobiert, um ihre Bedeutung für meinen Unterricht und meine Schülerinnen und Schüler zu erkennen (z. B. virtuelle und erweiterte Realität, Roboter, KI).

Ich nutze verschiedene aufkommende Technologien, um meinen Schülerinnen und Schülern neuartige Lernerfahrungen und neue Arten des Lernens zu ermöglichen und die Entwicklung von transversalen Fähigkeiten zu fördern (Lernerfahrungen, die z. B. Simulation/Modellierung, Spiele, computergestütztes Denken, kreatives und innovatives Denken, datengestützte Entscheidungsfindung umfassen).

Ich wähle und nutze aufkommende Technologien in meinen Lernkonzepten, um meine Schüler in neuartige Lernmöglichkeiten einzubinden und dabei die ethischen Auswirkungen zu berücksichtigen (z. B. immersives Lernen, computergestütztes Denken, Berücksichtigung der Handlungskompetenz der Lernenden bei der Interaktion mit KI).

Gemeinsam mit meinen Schülerinnen und Schülern reflektiere und gestalte ich das Lehren und Lernen (neu), indem ich sie in die Gestaltung von Anwendungen einbeziehe, die aufkommende Technologien nutzen, und auf ethische Auswirkungen eingehe (z. B. Entwurf von Szenarios der erweiterten Realität und 3D-Expeditionen, Programmierung von

German translation

humanoiden Robotern, Auseinandersetzung mit Datafizierung und KI bei der Entscheidungsfindung).

Ich initiiere und fördere Strategien und Praktiken innerhalb meiner Schule und ihres Umfelds, die Kolleginnen und Kollegen und Schülerinnen und Schüler bei der Nutzung aufkommender Technologien unterstützen können, um neue Lehr- und Lernerfahrungen und -inhalte zu vermitteln und gleichzeitig die ethischen Auswirkungen zu berücksichtigen (z. B. Anpassung virtueller Welten für Lernaktivitäten, Förderung der menschlichen Handlungsfähigkeit bei datengesteuerten Entscheidungen, Zusammenarbeit mit Technologieunternehmen).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

Bereich 4 – Bewertung

Digitale Technologien können bestehende Bewertungsverfahren verbessern und neue und innovative Verfahren erleichtern. Die Lehrkräfte können digitale Technologien nutzen, um Daten zu erheben, mit denen sie die Lernenden besser unterstützen und bewerten können, während sie gleichzeitig die Möglichkeit haben, ihre Unterrichtspraxis zu reflektieren und anzupassen.

Die Aussagen zu den Kompetenzniveaus sind nach dem zunehmenden Grad der **der Einbeziehung der digitalen Bewertung und der Beteiligung der Lernenden an den Bewertungsverfahren strukturiert.**

4.1 Bewertung - Bewertungsstrategien

Einsatz digitaler Technologien zur Unterstützung der formativen und summativen Bewertung des Lernens.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien sowohl formative als auch summative Bewertungen unterstützen können (z. B. digitale Quizze, Online-Umfragen).

Ich habe versucht, digitale Technologien zur Unterstützung der formativen und summativen Bewertung einzusetzen (z. B. Online-Quizze, Spiele, Formulare, mobile Apps).

Ich verwende verschiedene digitale Technologien zur Unterstützung der formativen und summativen Bewertung (z. B. Erstellen eines digitalen Tests, Nutzung von Bewertungsplattformen, die den Schülern zeitnahe Feedback geben).

Ich wähle digitale Technologien aus, um bestimmte Aspekte der Bewertung „von“, „zum“ und „als“ Lernen zu unterstützen und die Art des zu evaluierenden Lernergebnisses bestmöglich zu erfassen (z. B. Rubriken zur Selbstreflexion, Aufgaben, die den Lernenden zeitnahe Feedback bieten, gemeinsam genutzte Dokumente, die Peer-Reviews/Feedback unterstützen).

Ich reflektiere und beziehe meine Schülerinnen und Schüler in die Gestaltung von digital unterstützten Bewertungen ein, indem ich digitale Technologien auswähle, die den Zweck und den Inhalt der Bewertung am besten unterstützen (z. B. Festlegung von Bewertungskriterien und -modalitäten, gemeinsame Erstellung von Rubriken, Gestaltung des

Formats der Selbst- und Peer-Bewertung, Hilfsmittel für die formative oder summative Bewertung).

Ich schlage Strategien und digitale Technologien in meiner Schule und des Umfelds vor und fördere sie, um die Bewertung „von“, „für“ und „als“ Lernen zu unterstützen (z. B. Selbst- und Peer-Bewertung, Förderung von übergreifenden Fähigkeiten, arbeitsbezogene Bewertung, e-Portfolios).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

4.2 Bewertung - Analyse der Nachweise

Einsetzen digitaler Technologien zur Sammlung und Analyse von Informationen über die Lernprozesse und -ergebnisse der Schülerinnen und Schüler.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien die Lernprozesse und -ergebnisse der Lernenden erfassen können (z. B. digitale Quizze, Online-Umfragen, Formulare, Bewertungsplattformen).

Ich habe versucht, digitale Technologien zu nutzen, um die individuellen und/oder gruppenspezifischen Lernaktivitäten meiner Schüler zu erfassen (z. B. digitale Quizze, Online-Umfragen, Umfragen).

Ich benutze verschiedene digitale Technologien, um Nachweise über die individuellen und/oder gruppenbezogenen Lernergebnisse und Lernprozesse der Lernenden zu erfassen und zu analysieren (z. B. Online-Umfragen, Formulare, Umfragen, Learning Analytics, Tabellenkalkulationen).

Ich wähle digitale Technologien aus, die die Präsentation und Analyse von Lerndaten erleichtern, um meine Reflexion über meine Lehrpraxis und das Lernen meiner Schüler zu unterstützen (z. B. Aufzeichnung und visuelle Darstellung von Daten, automatisch generierte Diagramme, Mind-Mapping-Tools, digitale Dashboards).

Ich reflektiere und beziehe meine Schüler in die Erfassung und Analyse ihrer Lerndaten, die zur Planung ihres zukünftigen Lernens genutzt werden können, ein (z. B. reflektierende Lernprotokolle, Software zur Festlegung persönlicher Ziele).

Ich initiiere und fördere Strategien und Praktiken, die meiner Schule und ihrem Umfeld helfen, digitale Technologien zu nutzen, um das Lernen nachzuweisen und Bewertungsdaten zu nutzen, um Entscheidungen für gezielte Maßnahmen zu untermauern (z. B. pädagogische Entscheidungen, Verwaltungsentscheidungen wie die Anwesenheit von Schülerinnen und Schülern und Daten über ihr Lernen wie Noten).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

4.3 Bewertung - Feedback und Planung

German translation

Einsatz digitaler Technologien, um den Lernenden Feedback zu geben und die Planung weiterer Maßnahmen zu erleichtern.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien genutzt werden können, um den Lernenden Feedback zu geben, einschließlich automatischem Feedback (z. B. Blogs, Online-Umfragen, Online-Formulare, Anwendungen mit künstlicher Intelligenz (KI)).

Ich habe versucht, digitale Technologien einzusetzen, die die Berücksichtigung von Feedback und Reflexion über das Lernen der Lernenden unterstützen (z. B. Blogs, Wikis, videobasiertes Feedback, digitale Anmerkungen zu Aufgaben).

Ich nutze verschiedene digitale Technologien, um den Lernenden zeitnahes Feedback zu geben, auch automatisiertes Feedback (z. B. Softwareanwendungen mit automatischem Feedback, Online-Tests mit automatischer Auswertung, Online-Umfragen mit automatischer visueller Darstellung der Ergebnisse).

Ich wähle digitale Technologien aus, die dabei helfen können, Feedback zu geben, zu erhalten und zu analysieren, um den Unterricht zu beeinflussen und die Gestaltung des Lernens kontinuierlich zu verbessern (z. B. Online-Umfragen und -Erhebungen, Dashboards zur Verwaltung von Noten und Feedback, e-Portfolios, kontextabhängiges Feedback).

Ich reflektiere die Nutzung digitaler Technologien zur Sammlung und Analyse von Feedback für die Planung weiterer Maßnahmen und beziehe meine Schülerinnen und Schüler dabei ein (z. B. gemeinsame Dokumente, Blogs, Mind-Mapping-Tools, reflektierende Lernprotokolle, Lernjournale, e-Portfolios).

Ich initiiere und fördere in meiner Schule und ihrem Umfeld eine Strategie für den Einsatz digitaler Technologien, die das Geben, Empfangen und Analysieren von Feedback erleichtern, um die Planung weiterer Maßnahmen zu unterstützen (z. B. e-Portfolios, kontextabhängiges Feedback, digitales Storytelling).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

Bereich 5 – Befähigung der Lernenden

Der Einsatz digitaler Technologien kann Lehrkräften dabei helfen, innovative Lernerfahrungen zu schaffen, die dazu führen, dass sich die Lernenden aktiver beteiligen. Die Lehrkräfte können digitale Technologien nutzen, um das Lernen zu personalisieren und an das Niveau, die Interessen und die Bedürfnisse der einzelnen Lernenden anzupassen. Es muss jedoch vermieden werden, Ungleichheiten zu verstärken, z. B. in Bezug auf den Zugang der Lernenden zur Technologie oder auf mangelnde Fähigkeiten. Die Zugänglichkeit für alle Lernenden ist von entscheidender Bedeutung, auch für diejenigen mit besonderen Bildungsbedürfnissen.

Die Aussagen zu den Leistungsniveaus sind so strukturiert, dass sie sich **auf die individuellen Lernbedürfnisse der Schülerinnen und Schüler konzentrieren.**

5.1 Befähigung der Lernenden - Zugänglichkeit und Integration

Sicherstellung des Zugangs zu digitalen Ressourcen und Lernaktivitäten für alle Schülerinnen und Schüler unter Berücksichtigung aller kontextuellen, physischen oder kognitiven Einschränkungen, die ihrer Nutzung entgegenstehen.

Ich kenne die potenziellen Einschränkungen und Barrieren, auf die Schülerinnen und Schüler in Bezug auf digitale Technologien stoßen können (z. B. begrenzter Zugang zu digitalen Geräten und/oder zum Internet, Lernschwierigkeiten).

Ich habe digitale Technologien ausprobiert, die an den Kontext und die Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler angepasst werden können (z. B. Geräte der Lernenden, Zugang zur Infrastruktur, familiärer Kontext, besondere Bedürfnisse der Lernenden).

Ich nutze verschiedene digitale Technologien, um eine gleichberechtigte und integrative Bildung für alle meine Schülerinnen und Schüler zu fördern (z. B. adaptive und unterstützende Technologien wie Bildschirmlesegeräte, alternative Tastaturen, barrierefreie Tools).

Ich wähle digitale Technologien in meinem Lernkonzept aus und setze sie ein, um integrative Lernaktivitäten und zugängliche Ressourcen entsprechend den Bedürfnissen und Fähigkeiten meiner Schülerinnen und Schüler zu entwickeln (z. B. Integration verschiedener Tools, Verwendung von zugänglichem Layout, Struktur und Sprache).

Ich reflektiere das Lehren und Lernen unter Einsatz digitaler Technologien und gestalte es neu, um barrierefreie und integrative Ansätze zu gewährleisten, die den Bedürfnissen und Fähigkeiten aller meiner Schüler gerecht werden, einschließlich derer mit besonderen Bildungsbedürfnissen (z. B. multimodale Präsentation von Informationen, Anpassung von Merkmalen zur Förderung der Barrierefreiheit wie Schriftgröße und Layout, Entwicklung der digitalen Fähigkeiten der Schüler).

Ich initiiere und fördere Strategien für den gleichberechtigten Zugang zu und die Einbeziehung in die Bildung durch digitale Technologien in meiner Schule und ihrem Umfeld (z. B. nachmittägliche digitale Technologielabore für Schülerinnen und Schüler und Eltern, Zusammenarbeit mit der Industrie für verfügbare Infrastruktur).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

5.2 Befähigung der Lernenden - Differenzierung und Personalisierung

Nutzung digitaler Technologien, um auf unterschiedliche Lernbedürfnisse und -fähigkeiten einzugehen, indem es den Lernenden ermöglicht wird, sich auf verschiedenen Ebenen und in unterschiedlichem Tempo weiterzuentwickeln und individuelle Lernpfade und -ziele zu verfolgen.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien zur Differenzierung und Personalisierung des Lernens eingesetzt werden können (z. B. Anpassung des Unterrichts an die Bedürfnisse verschiedener Gruppen von Lernenden, individuelle Unterstützung von Schülerinnen und Schülern).

Ich habe digitale Technologien ausprobiert, die eine Differenzierung und Personalisierung des Lernens ermöglichen (z. B. Online-Quizze mit personalisiertem Feedback, Lernspiele mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden, Online-Lernumgebungen mit adaptivem Material).

Ich nutze verschiedene digitale Technologien beim Lehren und Lernen, um auf individuelle Lernbedürfnisse einzugehen (z. B. Erstellung von Playlists für selbstgesteuerte Lernaktivitäten, differenzierte Übungsaktivitäten, automatisiertes individuelles Feedback).

Ich wähle und verwende digitale Technologien in meinen Lernkonzepten auf der Grundlage ihrer Eigenschaften, um personalisierte Lernumgebungen zu entwickeln (z. B. Peer Teaching, dynamisches Verfolgen und Verwalten der Lernbedürfnisse aller Schülerinnen und Schüler).

Ich reflektiere und (gestalte meinen Unterricht (neu), sodass die Lernenden in die Gestaltung ihrer eigenen Lernwege einbezogen werden und digitale Technologien nutzen, die ihren Lernbedürfnissen am besten entsprechen (z. B. nutzen die Lernenden Online-Tools, um ihre Lernziele festzusetzen, ihren Fortschritt zu überwachen und über das Lernen und die summative Bewertung zu reflektieren, die ihren Kenntnisstand belegt).

Ich initiiere und fördere den Einsatz digitaler Technologien in einer Weise, die es ermöglicht, die Lernerfahrungen der Schülerinnen und Schüler in meiner Schule und ihrem Umfeld zu differenzieren und zu personalisieren (z. B. Interessengruppe für Lehrkräfte zum Austausch bewährter Praktiken, Online-Plattform mit Ressourcen und Live-Unterricht).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

5.3 Befähigung der Lernenden - Aktives Einbinden der Lernenden

Einsatz digitaler Technologien zur Förderung der aktiven und kreativen Einbeziehung der Lernenden in ihr Lernen.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass ich digitale Technologien nutzen kann, um Schülerinnen und Schüler in aktives Lernen einzubeziehen (z. B. über Spiele, interaktive Aktivitäten, virtuelle Welten, Simulationen).

Ich habe versucht, digitale Technologien zu nutzen, um Schüler zum aktiven Lernen zu bewegen (z. B. Verwendung von Blogs und Wikis, e-Portfolios, virtuelle und erweiterte Realität).

Ich verwende verschiedene digitale Technologien, um die Schülerinnen und Schüler in aktives Lernen einzubinden (z. B. die Lernenden erforschen virtuelle Objekte, Peer-Reviews, Gruppenpuzzle, Online-Debatten).

Ich wähle und verwende digitale Technologien in meinen Lernkonzepten, um das aktive Engagement der Schülerinnen und Schüler beim individuellen und gemeinschaftlichen Lernen zu fördern (z. B. kollaboratives Schreiben, Spiele und Simulationen, virtuelle und erweiterte Realität, strukturiertes teambasiertes Lernen).

Ich gestalte Lernaktivitäten (um) auf der Grundlage des Feedbacks der Schülerinnen und Schüler, indem ich gemeinsam mit ihnen neue Wege der Interaktion und des aktiven Umgangs mit digitalen Technologien erarbeite (z. B. Einbindung der Lernenden in praktische

Aktivitäten, Erfahrungslernen, Online-Diskussionen, Peer-Coaching und -Unterricht, Konstruieren des eigenen Lernens und Erstellung von Artefakten, e-Portfolios).

Ich initiiere und fördere digital unterstützte Lernräume in meiner Schule und ihrem Umfeld, in denen die Lernenden aktiv an Lernaktivitäten beteiligt sind (z. B. Makerspace, Robotik, Programmierung, KI-Anwendungen).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

5.4 Befähigung der Lernenden - Blended Learning

Nutzung digitaler Ressourcen und Tools, Online-Lernumgebungen und -Plattformen, um das Lernen der Schülerinnen und Schüler innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers zu gewährleisten.

Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass digitale Technologien genutzt werden können, um Präsenz- und Fernlernen sowie synchrones und asynchrones Lernen zu kombinieren (z. B. digitale Ressourcen, Online-Meetings, Gruppen in sozialen Netzwerken).

Ich habe versucht, digitale Technologien einzusetzen, die das Lernen innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers erleichtern (z. B. Web-Meeting-Tools, Online-Lernumgebungen, Diskussionsforen, Chats, virtuelle Welten).

Ich nutze verschiedene digitale Tools und Plattformen zur Unterstützung von Fernunterricht und Blended-Learning-Ansätzen, um die Lernprozesse und -ergebnisse der Lernenden zu verbessern (z. B. Videounterricht, Social-Media-Anwendungen, Lernressourcen).

Ich analysiere digitale Technologien auf der Grundlage ihrer Eigenschaften und setze sie in meinen Lernkonzepten ein, um Fernunterricht und Blended-Learning-Modelle zu unterstützen (z. B. Tools zur Online-Zusammenarbeit, Chats, Foren, Blogs, soziale Netzwerke).

Ich reflektiere und gestalte den Unterricht und das Lernen für Fernunterrichts- und Blended-Learning-Kontexte neu, um die aktive Einbeziehung meiner Schülerinnen und Schüler in den Lernprozess innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers sicherzustellen (z. B. Online-Lernen, hybrides Lernen, virtuelle Labore, Online-Kollaborationstools, synchrone und asynchrone Aktivitäten, Einzel- und Teamarbeit).

Ich trage bei zur Entwicklung eines Konzepts für Fernunterricht und Blended Learning an meiner Schule und unterstütze dessen Umsetzung, um innovative und integrative Lernansätze innerhalb und außerhalb der Schule zu ermöglichen (z. B. durch Gewährleistung des Zugangs zu Infrastruktur und Geräten, Unterstützung für Eltern und Lernende, regelmäßigen Informationsaustausch, einen Verhaltenskodex für Online-Verhalten und -Normen, die Verwaltung und Sicherheit personenbezogener Daten, Kommunikationspraktiken).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

Bereich 6 – Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden

Die digitale Kompetenz der Lehrkräfte ist wichtig, um die Entwicklung der digitalen Kompetenz ihrer Lernenden zu unterstützen und zu erleichtern.

Die Aussagen zu den Kompetenzniveaus sind nach dem Grad der **Einbeziehung der Lernenden und der Komplexität der digitalen Kompetenz in den Lernaktivitäten geordnet.**

6.1 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - Information und Datenkompetenz

Einbindung von Lernaktivitäten, die von den Lernenden verlangen, digitale Technologien zu nutzen, um Informationen und Daten in digitalen Umgebungen zu suchen, zu bewerten und zu verwalten

Ich kenne Lernaktivitäten und -ressourcen, die die Informations- und Datenkompetenz der Schülerinnen und Schüler verbessern können (z. B. Suche nach digitalen Informationen, Bewertung der gefundenen Informationen, Lesen von Diagrammen, Lesen und Verstehen von Daten).

Ich habe Lernaktivitäten ausprobiert, die die Schülerinnen und Schüler dazu anregen, Informationen und Daten in digitalen Umgebungen zu suchen, zu bewerten und zu verwalten (z. B. Festlegung von Suchkriterien, Vergleich verschiedener Quellen, Interpretation von Daten).

Ich setze verschiedene Lernaktivitäten um, die von den Lernenden verlangen, Informationen und Daten aus verschiedenen digitalen Umgebungen kritisch zu suchen, zu bewerten und zu verwalten, je nach ihren Lernbedürfnissen (z. B. Festlegung von Auswahlkriterien, Erkennen von Ungenauigkeiten, fehlenden Informationen oder Voreingenommenheit, Gegenprüfung verschiedener Quellen zur Beurteilung der Glaubwürdigkeit, Umgang mit Fehlinformationen, Rassismus und Fremdenfeindlichkeit).

Ich gestalte den Unterricht so, dass die Schülerinnen und Schüler Informationen und Daten kritisch suchen, bewerten und verwalten können (z. B. Analyse der Wahl des Informationsmediums, der Quelle, des Zwecks, der Transparenz der Algorithmen, die verwendet werden, um zu entscheiden, welche Art von Informationen und Daten angezeigt werden).

Ich leite projektbasierte Initiativen, bei denen die Schülerinnen und Schüler den Prozess der kritischen Suche, Bewertung und Verwaltung von Informationen und Daten sowohl als „Empfänger“ als auch als „Ersteller“ von Inhalten durchlaufen (z. B. Redaktion der Schulzeitung, Organisation von Informationen und Datenzugriff mithilfe von Taxonomien und Kategorien).

Meine Schülerinnen und Schüler und ich tragen zur Entwicklung von Strategien bei, die den Einsatz digitaler Technologien fördern, um die Informations- und Datenkompetenz in meiner Schule und ihrem Umfeld zu verbessern (z. B. Workshops, Debatten, experimentelle Aktivitäten).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

6.2 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - Kommunikation und Kooperation

Durchführung von Lernaktivitäten, bei denen von den Lernenden gefordert wird, mithilfe digitaler Technologien zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten.

Ich kenne Lernaktivitäten, die die digitale Kommunikation und Kooperation der Schülerinnen und Schüler verbessern können (z. B. Nutzung von E-Mails, Instant Messaging, sozialen Netzwerken usw. zur Kommunikation mit Lehrkräften und Mitschülerinnen und Mitschülern).

Ich habe Lernaktivitäten ausprobiert, die Schülerinnen und Schüler dazu ermutigen, mithilfe digitaler Technologien mit Lehrkräften und untereinander zu kommunizieren und zu kooperieren (z. B. durch Online-Meetings und Diskussionsforen).

Ich setze verschiedene Lernaktivitäten ein, die von den Lernenden verlangen, je nach Lernbedürfnissen in digitalen Kontexten zu kommunizieren und zu kooperieren (z. B. Verwendung eines geeigneten Mediums für die digitale Kommunikation der Schülerinnen und Schüler, Verwendung von digitalen Tools, die die Zusammenarbeit der Lernenden am besten unterstützen, Verwaltung eines gemeinsamen Online-Raums, Bearbeitung gemeinsamer Online-Dokumente).

Ich gestalte das Lernen so, dass Schülerinnen und Schüler dabei unterstützt werden, digitale Technologien für Kommunikation und Kooperation zu nutzen und dabei Verhaltens- und Kommunikationsnormen zu beachten (z. B. Respektieren der Ideen und der Vielfalt anderer, während man zur Teamarbeit beiträgt, Austausch von Nachrichten über multikulturelle Netzwerke, Schaffung positiver Verbindungen und Aufbau von Kontakten).

Ich reflektiere die Eignung meiner Unterrichtspraktiken im Hinblick auf die Förderung der digitalen Kommunikation und Kooperation der Schülerinnen und Schüler zu überprüfen und passe sie entsprechend an (z. B. Austausch bewährter Praktiken mit anderen Kollegen, Diskussion mit den Lernenden über die Bedürfnisse der Kommunikation und Kooperation, Erkundung neuer digitaler Tools).

Meine Schülerinnen und Schüler und ich initiieren und fördern digitale Kommunikations- und Kooperationsnetze mit anderen Schulen und Akteuren im Bildungsbereich (auf nationaler und internationaler Ebene), um Lernerfahrungen und Aktivitäten auszutauschen und gemeinsame Projekte zu verfolgen (z. B. Teilnahme an und/oder Mitgestaltung von Bildungsinitiativen, Wettbewerben).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

6.3 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - Erstellung digitaler Inhalte

Einbeziehung von Lernaktivitäten, die von den Lernenden verlangen, dass sie sich durch die Erstellung digitaler Artefakte ausdrücken.

Ich kenne Lernaktivitäten, die Schülerinnen und Schüler dazu ermutigen, sich mit digitalen Mitteln auszudrücken (z. B. in Form von Texten, Fotos, Bildern, Präsentationen).

Ich habe Lernaktivitäten ausprobiert, die die Lernenden dazu ermutigen, digitale Inhalte zu erstellen und zu bearbeiten (z. B. Texte, Präsentationen, Audio- und Video-Inhalte).

Ich setze verschiedene Lernaktivitäten um, die von meinen Schülern verlangen, ihre Ideen kreativ zum Ausdruck zu bringen und zu vermitteln, indem sie geeignete digitale Tools verwenden (z. B. Visualisierungen, Simulationen, digitale Stories).

Ich erarbeite ein Lernkonzept, um Schülerinnen und Schüler in kreative Gestaltungsprozesse einzubinden, um qualitativ hochwertige digitale Inhalte (neu) zu erstellen und dabei Urheberrechtsvorschriften einzuhalten und Lizenzen zu wahren (z. B. Unterstützung der Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung von Inhalten, Unterstützung bei der Auswahl geeigneter digitaler Tools, Anleitung der Schülerinnen und Schüler zum Verständnis des Urheberrechts, zur Vergabe von Lizenzen und zur Angabe von Credits).

Ich reflektiere und gestalte Lernaktivitäten zur Förderung des digitalen Ausdrucks und der (Neu-)Erstellung von Inhalten durch die Schülerinnen und Schüler und zur Förderung der gemeinsamen Nutzung (z. B. digitale Stories, e-Portfolios) neu.

Meine Schülerinnen und Schüler und ich initiieren und fördern Strategien in der gesamten Schule und ihrem Umfeld, die es den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, sich an der Gestaltung, Entwicklung und Veröffentlichung ihrer digitalen (Neu-)Schöpfungen zu beteiligen und sie auf neuartige Weise zu teilen (z. B. gemeinsame Erstellung von mobilen Apps, Unterhaltung von Makerspaces, Förderung von Audio- und Videoübertragungen).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

6.4 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - Sicherheit und Wohlbefinden

Befähigung der Lernenden zur sicheren Nutzung digitaler Technologien bei gleichzeitiger Risikominderung, um das physische, psychische und soziale Wohlbefinden zu gewährleisten.

Ich kenne Lernaktivitäten, die die Schüler zur sicheren Nutzung digitaler Technologien ermutigen (z. B. Schutz der Privatsphäre, Lesen von Nutzungsbedingungen, Vermeidung von sozialer Ausgrenzung, Verhinderung von Gewalt in digitalen Umgebungen).

Ich habe Lernaktivitäten ausprobiert, die es den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, die Auswirkungen der Nutzung digitaler Technologien auf die Sicherheit und das Wohlbefinden zu berücksichtigen (z. B. Erkennen von unangemessenem Verhalten, Diskussion von übermäßiger Nutzung/Sucht).

Ich implementiere verschiedene Lernaktivitäten, um die Schülerinnen und Schüler zu verantwortungsvollem und ethisch korrektem Verhalten bei der Erstellung und Nutzung digitaler Informationen anzuhalten (z. B. die Einstellungen ihrer sozialen Medien anpassen, personenbezogene Daten und die Privatsphäre schützen, sichere Passwörter festlegen, Personen blockieren und melden, die ihnen Unbehagen bereiten).

Ich erarbeite Lernkonzepte, um den Schülern zu helfen, Strategien für eine verantwortungsvolle und ethisch korrekte Nutzung der Technologien zu entwickeln, ihren Ruf zu schützen und das soziale Wohlbefinden zu fördern (z. B. Abwägen von Online- und Offline-Aktivitäten, Erkennen und Konfrontieren mit Cybermobbing/Sexting/Rassismus usw. in digitalen Umgebungen).

Ich reflektiere Lernaktivitäten und gestalte sie neu auf der Grundlage der ständigen Entwicklungen im Bereich der Online-Risiken und -Bedrohungen, um die Schüler in die Lage zu versetzen, positive Praktiken im Hinblick auf ihr physisches, psychologisches und soziales Wohlbefinden und das ihrer Mitschüler zu verfolgen und anzuwenden (z. B. wie Unternehmen Daten über natürliche Personen sammeln und nutzen, wie soziale Medien emotionale und soziale Beziehungen beeinflussen).

Meine Schülerinnen und Schüler und ich tragen bei zur Schaffung einer Kultur in unserer Schule und ihrem Umfeld, in der die negative und positive Nutzung digitaler Technologien und Möglichkeiten zur Vermeidung von Risiken und Bedrohungen offen diskutiert werden (z. B. Workshops zur Online-Sicherheit, Coaching zum digitalen Wohlbefinden für Gleichaltrige, Lehrkräfte und Eltern).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

6.5 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - Verantwortungsvolle Nutzung

Befähigung der Lernenden, digitale Technologien verantwortungsvoll und ethisch korrekt zu nutzen und ihre digitale Identität, ihren digitalen Fußabdruck und ihren digitalen Ruf zu handhaben

Ich kenne Lernaktivitäten, die die Schülerinnen und Schüler befähigen, die rechtlichen und ethischen Auswirkungen der Nutzung digitaler Technologien zu verstehen (z. B. Weitergabe von personenbezogenen Daten und sensiblen Informationen anderer, Umgang mit privaten Einstellungen in Online-Apps).

Ich habe Lernaktivitäten ausprobiert, die das Verständnis der Schülerinnen und Schüler für rechtliche und ethische Auswirkungen bei der Nutzung digitaler Technologien fördern (z. B. Freigabe von urheberrechtlich geschützten digitalen Inhalten, Akzeptieren von Genehmigungen bei der Installation von Apps).

Ich setze verschiedene digitale Lernaktivitäten um, die von den Schülerinnen und Schülern verlangen, dass sie sowohl als Konsumenten als auch als Urheber von digitalen Informationen und Inhalten verantwortungsvoll und ethisch korrekt vorgehen (z. B. kritische Bewertung von Online-Informationen, Reaktion auf Falschinformationen, positives Online-Verhalten, Einhaltung von Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen, Achtung der Vielfalt und unterschiedlicher Meinungen).

Ich erarbeite Lernkonzepte, um den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, ihre digitale Identität und ihren Ruf zu verwalten (z. B. Verfolgung ihres digitalen Fußabdrucks, Verwaltung ihrer digitalen Identität, Kenntnis der Nutzungsbedingungen verschiedener Medien und Anwendungen, Verwaltung von Anwendungseinstellungen).

Ich reflektiere meine Lernaktivitäten und gestalte sie so um, dass die Schülerinnen und Schüler die Ethik und die möglichen Auswirkungen ihres digitalen Verhaltens in authentischen Situationen berücksichtigen können (z. B. darüber nachdenken, wie etwas, das sie online posten, verletzend sein könnte, respektvoll eine andere Meinung in einem Kommentar zum Ausdruck bringen, Online-Aktivismus).

Meine Schülerinnen und Schüler und ich initiieren und fördern Strategien in der gesamten Schule und ihrem Umfeld, die einen ethisch korrekten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Technologien durch Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler sowie Eltern fördern (z. B. Workshops, Coaching von Gleichaltrigen, Lehrkräften und Eltern).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

6.6 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - Problemlösung

Einbindung von Lernaktivitäten, bei denen die Lernenden digitale Technologien nutzen, um Probleme zu verstehen und zu lösen.

Ich kenne Lernaktivitäten, die die Schülerinnen und Schüler ermutigen, digitale Technologien zu nutzen, um Probleme zu verstehen und zu lösen (z. B. Nutzung einer Suchmaschine, von Hilfsfunktionen, Apps zur Aufzeichnung und Organisation von Informationen für die Analyse).

Ich habe Lernaktivitäten ausprobiert, die die Schülerinnen und Schüler ermutigen, digitale Technologien zu nutzen, um Probleme zu verstehen und zu lösen (z. B. Brainstorming, Mapping, Verwendung von Visualisierungstools zur Analyse eines Problems und Entwicklung einer möglichen Lösung).

Ich setze verschiedene Lernaktivitäten ein, die es den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, mithilfe digitaler Technologien Problemlösungsprozesse anzuwenden (z. B. Informationen finden und ordnen, analysieren, Schlussfolgerung ziehen, Ergebnisse vorhersagen, Analogieschlüsse ziehen und Ideen formulieren).

Ich erarbeite Lernkonzepte, um den Schülern die Möglichkeit zu geben, nach verschiedenen innovativen und kreativen Lösungen zu suchen, die in neuen Situationen und Kontexten angewandt werden können (z. B. Generierung/Erprobung neuer Ideen und Lösungen, Simulation, Modellierung).

Ich reflektiere über meinen Unterricht und gestalte Lehr- und Lernaktivitäten (um), um die gemeinsame Entwicklung von Problemlösungsprozessen mit meinen Schülerinnen und Schülern zu ermöglichen und Lösungen zu finden, die digitale Technologien beinhalten (z. B. Darstellung abstrakter Modelle, Debugging, Zerlegung von Problemen in kleine Teile).

Meine Schülerinnen und Schüler und ich tragen zur Erforschung und Entwicklung innovativer und kreativer Lösungen für die Herausforderungen der realen Welt innerhalb und außerhalb unserer Schule bei (z. B. soziale, ökologische und technologische Herausforderungen).

Ich bin mir dieser Kompetenz nicht bewusst.

Oblasť 1 – Profesionálna angažovanosť

Digitálne technológie môžu pomôcť učiteľom pri ich pracovných postupoch, pokiaľ ide o prístup k informáciám a zlepšenie ich postupov výučby a vzdelávania. Učitelia môžu takisto využívať technológiu na komunikáciu so študentmi a s rodičmi a ich podporu, ako aj na zdieľanie obsahu a spoločné vzdelávanie sa s kolegami a inými osobami mimo školy. Učitelia môžu prostredníctvom digitálnych technológií zlepšiť svoj vlastný profesijný rozvoj a podporiť celkové zlepšenie svojej organizácie a profesie.

Tvrdenia o úrovni spôsobilosti sú zoradené podľa zvyšujúcej sa úrovne **využívania digitálnych technológií s dôrazom na prispievanie k organizačnému rozvoju**.

1.1 Profesionálna angažovanosť - Organizačná komunikácia

Využívanie digitálnych technológií na zlepšenie komunikácie s kolegami a/alebo so študentmi a/alebo s rodičmi.

Viem, že digitálne technológie možno použiť na organizačnú komunikáciu (napr. e-mail, rýchle správy, sociálne siete, online platformy vzdelávania).

Skúšal(-a) som využívať digitálne technológie na komunikáciu s kolegami, so študentmi a/alebo s rodičmi (napr. e-mail, rýchle správy, sociálne siete, online platformy vzdelávania).

V závislosti od svojich potrieb organizačnej komunikácie využívam rôzne digitálne technológie (napr. cieľ a kontext komunikácie).

Analyzujem a vyberám digitálne technológie na základe ich vlastností a vhodnosti pre vlastné potreby organizačnej komunikácie (napr. účinná, efektívna a osobná komunikácia).

Podporujem kolegov a poskytujem im poradenstvo o tom, ako využívať digitálne technológie na organizačnú komunikáciu (napr. na účinnú, efektívnu, bezpečnú, zodpovednú a inkluzívnu komunikáciu na úrovni školy).

Prispievam k rozvoju organizačných postupov v oblasti komunikácie pomocou digitálnych technológií (napr. na účely účinnej, efektívnej, bezpečnej, zodpovednej, inkluzívnej komunikácie).

Neviem o tejto kompetencii.

1.2 Profesionálna angažovanosť - Online vzdelávacie prostredia

Riadenie online vzdelávacích prostredí s prihliadnutím na správu údajov a etiku.

Viem, že pri riadení online vzdelávacích prostredí by sa mali brať do úvahy etické aspekty a malo by sa zväžiť využívanie vhodných metód správy údajov (napr. otvorený alebo obmedzený prístup, súlad so všeobecným nariadením o ochrane údajov).

Vyskúšal(-a) som rôzne nastavenia na zabezpečenie toho, aby boli online vzdelávacie prostredia v súlade s etickými hľadiskami a so stratégiou správy údajov (napr. ochrana údajov používateľov, politika prístupu, podmienky používania, správa údajov, otázky ochrany súkromia).

Spravujem online vzdelávacie prostredia v súlade s etickými hľadiskami a so stratégiou správy údajov (napr. administratívne prvky, správa obsahu a údajov o študentoch).

Analyzujem vlastnosti online vzdelávacích prostredí a uplatňujem tie, ktoré najlepšie zodpovedajú etickým hľadiskám a stratégii správy údajov môjho pracovného kontextu (napr. bezpečnosť, používatelia a správa údajov, politika prístupu, hostovanie údajov).

Podporujem kolegov a poskytujem im poradenstvo, pokiaľ ide o etické hľadiská a postupy správy údajov pri využívaní online vzdelávacích prostredí (napr. používanie hesiel, šifrovanie, bezpečnostné postupy, transparentnosť správy údajov).

Iniciujem a podporujem politiku ochrany údajov na úrovni školy a kódex etického správania v rámci online vzdelávacích prostredí (napr. správa osobných údajov, prístupnosť pre všetkých, bezpečnosť, súkromie).

Neviem o tejto kompetencii.

1.3 Profesionálna angažovanosť - Odborná spolupráca

Využívanie digitálnych technológií na zapojenie sa do spolupráce a interakcií s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania.

Viem, že digitálne technológie možno využívať na spoluprácu a interakcie s kolegami a/alebo s inými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania (napr. výmena obsahu prostredníctvom príloh k e-mailom).

Skúsil(-a) som využívať digitálne technológie na spoluprácu a interakciu s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania (napr. výmena obsahu prostredníctvom služieb online, účasť na online odborných sieťach).

Na spoluprácu a interakciu s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami využívam rôzne digitálne technológie podľa potrieb spolupráce (napr. zdieľanie obsahu, postupov a/alebo nápadov).

Analyzujem a vyberám digitálne technológie na základe ich vlastností a toho, ako sú vhodné na úlohy spolupráce, do ktorých sa potrebujem zapojiť s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania (napr. online činnosti v oblasti spolupráce).

Riadiť úlohy založené na spolupráci s kolegami a/alebo inými zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania, pričom využívam digitálne technológie (napr. spolupráca a spoločná tvorba vzdelávacích aktivít, vykonávanie spoločných projektov).

Iniciujem a podporujem činnosti v oblasti spolupráce medzi svojou školou a jej širšou komunitou a využívam pri tom digitálne technológie (napr. siete, komunity a synergie, partnerstvá s miestnou a širšou komunitou).

Neviem o tejto kompetencii.

1.4 Profesionálna angažovanosť - Digitálne technológie a infraštruktúra na úrovni školy

Využívanie digitálnych technológií (zariadenia, platformy a softvér) a infraštruktúry (prístup na internet, miestna sieť) dostupných v mojej škole s cieľom zlepšiť vzdelávanie.

Viem, aké digitálne technológie dostupné v mojej škole môžu podporiť moje pracovné postupy (napr. zariadenia, aplikácie, infraštruktúra).

Vyskúšal(-a) som digitálne technológie dostupné v mojej škole, ktoré môžu zlepšiť moje pracovné postupy (napr. interaktívne tabule, tablety, intranet).

Využívam rôzne digitálne technológie dostupné v našej škole podľa mojich potrieb v rámci pracovných postupov (napr. systém riadenia vzdelávania, cloudové služby).

Analyzujem a vyberám digitálne technológie dostupné v mojej škole na základe ich vlastností a vhodnosti s cieľom vylepšiť si pracovné postupy (napr. online vzdelávacie prostredia, imerzné technológie).

Podporujem kolegov a poskytujem im poradenstvo o tom, ako môžu v rámci pracovných postupov využívať digitálne technológie dostupné v našej škole (napr. poskytovanie prezentácií, organizácia workshopov, rozvoj zdrojov v oblasti vzdelávania).

Navrhujem nové digitálne technológie, ktoré sa majú v rámci pracovných postupov využívať v mojej škole (napr. vznikajúce technológie, aplikácie, infraštruktúra).

Neviem o tejto kompetencii.

1.5 Profesionálna angažovanosť - Prax uvažovania o svojich postupoch

Uvažovanie o vlastných a kolektívnych pracovných postupoch, pri ktorých sa využívajú digitálne technológie.

Viem, že uvažovaním o tom, ako využívam digitálne technológie, môžem zlepšiť svoje pracovné postupy (napr. online denník, partnerské úvahy).

Vyskúšal(-a) som metódu uvažovania o tom, ako využívam digitálne technológie, s cieľom ďalej rozvinúť svoju digitálnu kompetenciu (napr. online nástroje sebareflexie, denník s úvahami, digitálne rozprávanie príbehov).

Využívam rôzne metódy uvažovania s cieľom zlepšiť a aktualizovať svoje digitálne pracovné postupy (napr. spoločná výučba, videozáznam hodín, hodnotiace stretnutia s kolegami).

Analyzujem výsledky svojho uvažovania s cieľom zlepšiť využívanie digitálnych technológií v rámci mojich pracovných postupov (napr. analýza spätnej väzby kolegov, používanie nástrojov na tvorbu myšlienkových máp a iných nástrojov, ktoré podporujú pridávanie poznámok, zvukové komentáre, online denníky).

Prostredníctvom kritického uvažovania podporujem kolegov a poskytujem im poradenstvo v súvislosti so zlepšením využívania digitálnych technológií v rámci ich pracovných postupov (napr. prostredníctvom diskusných fór, blogov, sociálnych sietí, online odborných komunít).

Iniciujem rozvoj kultúry reflektívneho vzdelávania, ktorá vylepšuje využívanie digitálnych technológií v mojej škole a mimo nej, a prispievam k tomuto rozvoju (napr. pozorovania hodín, kolaboratívna tvorba vzdelávacích aktivít, koučing, mentorstvo).

Neviem o tejto kompetencii.

1.6 Profesionálna angažovanosť - Digitálny život

Pozitívne a etické prispievanie do digitálneho sveta, zvažovanie bezpečných a zodpovedných digitálnych postupov.

Viem, že moja digitálna aktivita môže mať dosah na moje dobré meno a dobré meno mojej školy (napr. poskytovanie súkromných informácií, používanie nevhodného jazyka).

Rozpoznávam možné riziká a hrozby pre moje dobré meno a dobré meno mojej školy, ktoré súvisia s mojou digitálnou aktivitou (napr. súkromie, osobné údaje, šikanovanie, nepodložené tvrdenia).

Na zachovanie pozitívneho digitálneho profilu používam zmierňujúce opatrenia (napr. rozumiem daným podmienkam používania, sledujem svoju digitálnu stopu, spravujem svoje nastavenia súkromia).

Analyzujem a posudzujem svoju digitálnu stopu s cieľom prispôbiť svoje správanie a pomôcť udržiavať svoje dobré meno a dobré meno školy v online prostredí (napr. sledovanie svojej digitálnej stopy, spravovanie nastavení súkromia, blokovanie podozrivého obsahu a ľudí, uplatňovanie školských usmernení o digitálnych aktivitách).

Podporujem kolegov a poskytujem im poradenstvo v súvislosti s vytváraním a so spravovaním etických a zodpovedných digitálnych profilov (napr. prezentácie, workshopy, podporné materiály, činnosti).

Iniciujem a presadzujem stratégie na úrovni školy, ktoré podporujú zamestnancov a študentov, aby do digitálneho sveta prispievali pozitívne, zodpovedne a eticky (napr. poskytujem transparentné postupy správy údajov a obsahu, vypracúvam etický kódex).

Neviem o tejto kompetencii.

1.7 Profesionálna angažovanosť - Odborné vzdelávanie (prostredníctvom digitálnych technológií)

Využívanie digitálnych technológií na vlastné odborné vzdelávanie.

Viem, že digitálne technológie môžu podporiť a zlepšiť moje odborné vzdelávanie (napr. digitálne nástroje a zdroje, online vzdelávacie prostredia a kurzy).

V rámci svojho odborného vzdelávania som využíval(-a) digitálne technológie (napr. vyhľadávanie informácií online, zapojenie sa do online kurzov, používanie online vzdelávacích aplikácií, návšteva online knižníc a archívov).

Na svoje odborné vzdelávanie využívam rôzne digitálne technológie (napr. diskusie na fórach, nahrávanie materiálov, poskytovanie a získavanie spätnej väzby, prezentácie).

Analyzujem a vyberám si online vzdelávacie zdroje a činnosti, ktoré najviac vyhovujú mojim vzdelávacím potrebám (napr. webináre, online interaktívne kurzy, online učiace sa komunity).

Podporujem kolegov a poskytujem im poradenstvo v súvislosti s využívaním digitálnych technológií na ich odborné vzdelávanie (napr. online učiace sa komunity, online archívy, elektronické portfóliá).

Iniciujem a presadzujem plán na podporu digitálne vylepšeného odborného vzdelávania mojich kolegov (napr. poskytovanie webinárov, online odborná príprava, online komunity, archív so zdrojmi, digitálne otvorené preukazy).

Neviem o tejto kompetencii.

1.8 Profesionálna angažovanosť - Odborné vzdelávanie (o digitálnych technológiách)

Zapájanie sa do činností odborného vzdelávania na rozvoj digitálnej kompetencie učiteľov.

Viem, že zapájanie sa do činností odborného vzdelávania, ktoré súvisia s využívaním digitálnych technológií, môže rozvinúť moju digitálnu kompetenciu (napr. webináre alebo workshopy týkajúce sa využívania digitálnych technológií pri výučbe a vzdelávaní).

S cieľom rozvinúť svoju digitálnu kompetenciu som sa zúčastnil(-a) na činnostiach odborného vzdelávania, ktoré súvisia s využívaním digitálnych technológií (napr. mikrovučovanie, workshopy týkajúce sa využívania digitálnych technológií pri výučbe a vzdelávaní).

Zapájam sa do rôznych formálnych a neformálnych činností odborného vzdelávania týkajúcich sa využívania digitálnych technológií (napr. praktická odborná príprava o pedagogickom využívaní digitálnych technológií, prístupy online vzdelávania, digitálne hodnotenie).

Na základe svojich potrieb analyzujem a vyberám činnosti odborného vzdelávania týkajúce sa využívania digitálnych technológií (napr. využívanie nástroja sebareflexie o mojej digitálnej kompetencii, stanovovanie vzdelávacích cieľov, navrhovanie môjho vzdelávania, uvažovanie o mojom vzdelávaní).

Slovak translation

Poskytujem vzdelávacie činnosti súvisiace s využívaním digitálnych technológií a podporujem kolegov, pokiaľ ide o rozvoj ich digitálnej kompetencie (napr. workshopy, neformálne stretnutia s kolegami, mikroyučovanie o využívaní digitálnych technológií).

Prispievam k navrhovaniu programov odborného vzdelávania, ktoré majú za cieľ rozvoj digitálnej kompetencie učiteľov (napr. vzdelávanie založené na projektoch s využitím digitálnych technológií, digitálne vylepšená tvorba vzdelávacích aktivít, výmena osvedčených postupov).

Neviem o tejto kompetencii.

1.9 Profesionálna angažovanosť - Výpočtové myslenie

Zapájanie sa do koncepcií a procesov výpočtového myslenia ako súčasť digitálnej kompetencie učiteľa.

Viem o koncepciách a procesoch výpočtového myslenia a viem, ako súvisia s digitálnou kompetenciou (napr. analýza problému s cieľom nájsť riešenie, rozpoznávanie aspektov výpočtového myslenia okolo nás).

Skúsil(-a) som využívať procesy výpočtového myslenia s cieľom preskúmať riešenia problému (napr. rozobratie problému, riešenie prostredníctvom vymedzenia krokov, analýza súboru inštrukcií, ktoré sa uplatnili v rámci riešenia).

Využívam rôzne digitálne nástroje na preskúmanie riešení problému podľa procesov výpočtového myslenia (napr. vizuálne nástroje programovania, autorské nástroje a editory).

Analyzujem a vyberám reakcie vytvorené prostredníctvom algoritmov (napr. kategórie výsledkov vyhľadávania, reklamy, ako môže odpovedať robot).

Vo svojej škole riadim činnosti súvisiace s výpočtovým myslením s cieľom podporiť rozvoj digitálnej kompetencie kolegov a študentov (napr. hodiny programovania, súťaže a programovacie maratóny).

Zapájam sa do navrhovania a vývoja digitálnych vzdelávacích aplikácií (napr. hry, mobilné aplikácie, nástroje hodnotenia, prispôsobenie virtuálnych prostredí).

Neviem o tejto kompetencii.

Oblasť 2 – Digitálne zdroje

Učitelia majú k dispozícii potenciálne širokú škálu digitálnych zdrojov. Je pre nich dôležité, aby účinne identifikovali zdroje, ktoré najviac vyhovujú ich potrebám, štýlu výučby a ich študentom. Možno sa budú musieť naučiť, ako upravovať a prispôbovať zdroje tak, aby spĺňali ich presné požiadavky, alebo budú musieť vytvárať nové zdroje. Zároveň sa musia naučiť, ako zodpovedne zdieľať digitálne zdroje, chrániť citlivé údaje, eticky spravovať obsah a rešpektovať autorské práva.

Tvrdenia o úrovni spôsobilosti sú zoradené podľa zvyšujúcej sa úrovne **využívania digitálnych zdrojov**.

2.1 Digitálne zdroje - Vyhľadávanie a výber

Využívam kritériá vyhľadávania a výberu na identifikáciu digitálnych zdrojov na výučbu a vzdelávanie.

Viem, že môžem vyhľadávať zdroje online (napr. použitie vyhľadávača, kliknutie na odkaz, návšteva registra zdrojov).

Vyskúšal(-a) som online vyhľadávanie digitálnych zdrojov (napr. kliknutím na odkaz, zadávaním kľúčových slov do vyhľadávača, filtrovaním zdrojov v online archívoch).

Využívam rôzne online nástroje a portály s cieľom vyhľadať širokú a rozmanitú škálu digitálnych zdrojov, ktoré zodpovedajú vzdelávacím potrebám (napr. anotovaný výber zdrojov, vyhľadávače, archívy so zdrojmi, digitálne knižnice, sociálne siete, učiace sa komunity).

Analyzujem a vyberám digitálne zdroje na základe kritérií, ktoré spĺňajú špecifické ciele výučby a vzdelávania (napr. pedagogická hodnota, relevantnosť, spoľahlivosť, platnosť, kvalita a licencia).

Uvažujem nad svojimi výsledkami vyhľadávania a upravujem svoje kritériá výberu (napr. beriem do úvahy, že výsledky môjho vyhľadávania môžu byť ovplyvnené mojou zemepisnou polohou alebo predchádzajúcim vyhľadávaním či preferenciami).

Navrhujem stratégie a nástroje na pomoc kolegom pri vyhľadávaní a výbere digitálnych zdrojov z rôznych zdrojov v súlade s požiadavkami učebného plánu a so vzdelávacími cieľmi (napr. súbory kľúčových slov, výberové kontrolné zoznamy, rubriky hodnotenia digitálnych zdrojov, odkazy na portály so zdrojmi).

Neviem o tejto kompetencii.

2.2 Digitálne zdroje - Vytváranie

Vytváranie digitálnych zdrojov, ktoré podporujú a zlepšujú ciele výučby a vzdelávania.

Viem, že môžem vytvárať zdroje v digitálnej podobe (napr. digitálny text, digitálne obrázky, fotografie, zvuk a video).

Skúsil(-a) som využívať digitálne nástroje na vytváranie zdrojov (napr. textové editory, zvukové a vizuálne nástroje na editovanie, autorské nástroje na tvorbu multimédií).

Na vytváranie digitálnych zdrojov, ktoré plnia potreby študentov, využívam rôzne digitálne nástroje v závislosti od ich vlastností (napr. interaktívne texty, multimediálne prezentácie, kvízy, hry, online aktivity a hodiny).

S cieľom splniť ciele výučby a vzdelávania pri vytváraní digitálnych zdrojov uplatňujem zásady a procesy navrhovania (napr. identifikácia potreby, navrhovanie, vývoj, realizácia, hodnotenie, úprava, poskytovanie).

Digitálne zdroje, ktoré vytváram, zdieľam a na základe získanej spätnej väzby nad nimi uvažujem a upravujem ich (napr. zavádzanie pedagogických prístupov zameraných na študentov prostredníctvom afordancií digitálnych technológií).

Iniciujem spoločné vytváranie digitálnych vzdelávacích zdrojov s ľuďmi a organizáciami mimo svojej školy a prispievam k nemu (napr. výskumníci, vydavatelia vzdelávacieho obsahu, spoločnosti v oblasti vzdelávacích technológií).

Neviem o tejto kompetencii.

2.3 Digitálne zdroje - Úprava

Úprava existujúcich digitálnych zdrojov na podporu a zlepšenie cieľov výučby a vzdelávania pri súčasnom rešpektovaní pravidiel autorských práv a udeľovania licencií.

Viem o tom, že pri úprave existujúcich digitálnych zdrojov musím rešpektovať pravidlá autorských práv a udeľovania licencií (napr. pridanie obrázka do textu, pridanie nového obsahu, úprava alebo odstránenie častí, pridanie hypertextových odkazov).

Vyskúšal(-a) som spôsoby úpravy existujúcich digitálnych zdrojov pri súčasnom rešpektovaní ich autorských práv a licenčných atribútov (napr. úprava prezentácie, úprava obrázka, zmena formátu videa, úprava kvízov, úprava všeobecných nastavení).

Používam rôzne digitálne nástroje na základe ich funkcií na úpravu a zmenu účelu digitálnych zdrojov tak, aby napĺňali vzdelávacie potreby (napr. prispôbenie obsahu online hodiny, využívanie funkcií virtuálneho prostredia, používanie editorov elektronických kníh).

Vyberám existujúce digitálne zdroje s prihliadnutím na autorské práva a distribučné licencie s cieľom upraviť a prispôbiť ich tak, aby spĺňali ciele výučby a vzdelávania (napr. otvorené vzdelávacie zdroje, obsah s licenciou Creative Commons, obsah bez autorských práv, upraviteľné zdroje).

Zamýšľam sa nad existujúcimi digitálnymi zdrojmi a ich prepracovaním s cieľom začleniť ich do interaktívnych činností orientovaných na študentov (napr. prispôbenie digitálnych

zdrojov a digitálne vylepšených úloh online vzdelávaciemu kurzu, online testovanie, projekt spolupráce online, wiki, blog, virtuálny vzdelávací priestor).

Iniciujem usmernenia na úrovni škôl pre učiteľov a študentov o úprave existujúcich digitálnych zdrojov v súlade s požiadavkami na učebné plány a cieľmi výučby a vzdelávania a prispievam k nim (napr. stratégie na revíziu, zlepšenie a zmena účelu digitálnych zdrojov školy, licencie na autorské práva, ktoré sa majú používať, dohody s externými zainteresovanými stranami a vydavateľmi).

Neviem o tejto kompetencii.

2.4 Digitálne zdroje - Správa a ochrana

Organizácia digitálneho obsahu, umožnenie jednoduchého a bezpečného prístupu pre študentov, rodičov a učiteľov a zároveň ochrana citlivých a osobných údajov.

Viem o tom, že digitálne technológie mi môžu pomôcť ukladať, organizovať a poskytovať bezpečný prístup k digitálnemu obsahu (napr. miestne a online úložné priestory, ochrana heslom, klasifikácia obsahu).

Vyskúšal(-a) som spôsoby ukladania, správy a prístupu k digitálnemu obsahu v rámci miestnych a/alebo online úložných priestorov (napr. pevné disky, externé disky, cloud, online služby).

Používam rôzne digitálne nástroje na ukladanie, organizovanie a uľahčovanie prístupu k digitálnemu obsahu (napr. stromové štruktúry, používanie metaúdajov/značiek).

Vymedzujem a uplatňujem ochranné a bezpečnostné opatrenia na ukladanie a správu digitálneho obsahu a prístup k nemu (napr. zavádzanie silných hesiel na ochranu citlivého obsahu, pridelovanie obmedzených prístupových práv, používanie šifrovacích protokolov, pravidelné zálohovanie, výber úložných a online služieb na základe ich politiky ochrany údajov, podmienok používania, bezpečnosti a zabezpečenia).

Navrhujem a rozvíjam stratégiu na zabezpečenie jednoduchej, spravodlivej a bezpečnej správy digitálneho obsahu a prístupu k nemu pre mojich študentov a kolegov (napr. klasifikácia obsahu, obmedzené prístupové práva pre rôznych cieľových používateľov, šifrovacie protokoly, pravidelné zálohovanie).

Iniciujem a podporujem spoločný digitálny priestor na úrovni škôl, ktorým sa uľahčuje bezpečné ukladanie a správa digitálneho obsahu a prístup k nemu pre rôznych cieľových používateľov (napr. študentov, rodičov, učiteľov, ostatných zamestnancov škôl).

Neviem o tejto kompetencii.

2.5 Digitálne zdroje - Zdieľanie

Zdieľanie digitálneho obsahu s ohľadom na práva duševného vlastníctva a autorské práva.

Viem, že na digitálne zdroje, ktoré používam na vzdelávacie účely, sa vzťahujú autorské práva (napr. obrázky, text, zvuk, video).

Vyskúšal(-a) som spôsoby uvedenia tvorca zdrojov, ktoré používam (napr. uvedenie mena autora, odkazu na pôvodný zdroj).

Zdieľam digitálne zdroje, pričom uvádzam pôvodných tvorcov a vyberám najvhodnejšie kanály na súkromné, obmedzené alebo verejné použitie (napr. prostredníctvom prílohy k e-mailu v prípade súkromného a obmedzeného použitia, prostredníctvom odkazu, v online úložisku, na sociálnej sieti, pomocou správy značiek/metaúdajov).

Pri zdieľaní digitálnych zdrojov, ktoré vytvorím, vyberám a používam licencie na autorské práva, pričom podporujem otvorené vzdelávacie zdroje (napr. licencie Creative Commons).

Navrhujem a vypracúvam spôsoby, ako by sme mohli s kolegami zdieľať, spracovávať a opakovane používať digitálne zdroje na zabezpečenie jednoduchého a rovnakého prístupu (napr. vytvorenie ontológie na spracovávanie zdrojov, špecifikovanie spôsobov spravovania obsahu, uvádzanie kontextu spravovaného obsahu).

Iniciujem a podporujem online priestor na zdieľanie digitálnych vzdelávacích zdrojov so školskou komunitou (napr. používanie kľúčových slov/značiek/metaúdajov, ktoré ostatným umožňujú komentovať, hodnotiť, upravovať alebo spoluvytvárať).

Neviem o tejto kompetencii.

Oblasť 3 – Výučba a vzdelávanie

Digitálnymi technológiami je možné zlepšiť a zdokonaľiť postupy výučby a vzdelávania viacerými spôsobmi. Kľúčovou zručnosťou učiteľov je navrhovať vzdelávanie pomocou digitálnych technológií s cieľom pomôcť študentom aktívne sa zapájať do autentických vzdelávacích skúseností. Pokročilé postupy zahŕňajú posun od činností vedených učiteľmi k činnostiam orientovaným na študentov.

Tvrdenia o úrovni spôsobilosti sú zoradené podľa zvyšujúcej sa úrovne **zapájania digitálnych technológií do výučby a vzdelávania so zameraním na aktívnu účasť študentov** pri ich využívaní na účely vzdelávania.

3.1 Výučba a vzdelávanie - Výučba

Navrhovanie, rozvoj a vykonávanie vzdelávania pomocou digitálnych technológií s cieľom zlepšovať vzdelávacie výstupy.

Viem o tom, že digitálnymi technológiami je možné podporovať a rozširovať výučbu a vzdelávanie (napr. softvérové programy a balíčky, mobilné aplikácie a nástroje, online a cloudové zdroje).

Vyskúšal(-a) som používanie digitálnych technológií na podporu a/alebo rozšírenie svojich vyučovacích postupov (napr. softvérové programy a balíčky, mobilné aplikácie a nástroje, online a cloudové zdroje, interaktívne tabule).

Používam rôzne digitálne technológie, ktoré môžu podporovať inovatívne pedagogické prístupy a zvyšovať aktívnu účasť mojich študentov na vlastnom učení sa (napr. učenie založené na otázkach, učenie založené na projektoch, učenie založené na hre, partnerské hodnotenie a sebahodnotenie, elektronické portfóliá, študentskí mentori).

Vyberám a používam digitálne technológie pri tvorbe vzdelávacích aktivít tak, aby sa plnili ciele výučby a vzdelávania (napr. simulácie, digitálne hry, online interaktívne nástroje, prostredia spolupráce).

Spolu so svojimi študentmi uvažujem o využívaní digitálnych technológií a navrhujem a prepracovávam ho na zlepšenie vyučovacích postupov a inovatívnych prístupov k vzdelávaniu (napr. študenti ako mentori, využívanie vznikajúcich technológií, modelovanie a poradenstvo, pozorovanie hodín).

Iniciujem a podporujem tvorbu inovatívnych postupov výučby a vzdelávania v súvislosti s digitálnymi technológiami a zdieľam tieto postupy vo svojej škole a v jej širšej komunite (napr. online workshopy, tvorba vzdelávacích aktivít s využitím digitálnych technológií, mikroyučovanie a spoločné vyučovanie, diskusie zamerané na uvažovanie o účinnosti využívania digitálnych technológií).

Neviem o tejto kompetencii.

3.2 Výučba a vzdelávanie - Usmernenia

Využívanie digitálnych technológií s cieľom poskytovať spätnú väzbu a príležitosti na uvažovanie, čo povedie k prispôsobeniu postupov výučby a vzdelávania pre učiteľov aj študentov.

Viem o tom, že digitálne technológie sa dajú používať na poskytovanie a prijímanie spätnej väzby a poskytujú príležitosti na zamyslenie sa nad postupmi výučby a vzdelávania (napr. e-mail, chat, videoodpoveď).

Vyskúšal(-a) som používanie digitálnych technológií na poskytovanie spätnej väzby a podpory študentom (napr. online návody, chat, automatizovaná/okamžitá spätná väzba, odkazy na online otázky a odpovede).

Používam rôzne digitálne technológie, aby som študentom poskytol(-la) spätnú väzbu a príležitosti na zamyslenie sa nad vlastným učením sa v reálnom čase a/alebo asynchrónne (napr. chat, diskusné fóra, videoodpovede, prieskumy/hlasovanie v triede).

Vyberám a zavádzam digitálne technológie, aby som študentom poskytol(-la) príležitosti zapojiť sa do sebahodnotenia a partnerského hodnotenia a do tvorby ich vzdelávacích aktivít (napr. online zdieľané dokumenty, záznamy o vzdelávacích aktivitách, postupné riešenie úloh).

Spolu so svojimi študentmi uvažujem o výučbe a vzdelávaní na základe dôkazov získaných prostredníctvom digitálnych technológií a navrhujem (a prepracovávam) ich (napr. výsledky digitálnych prieskumov, záznamy o vzdelávacích činnostiach, vzdelávacia analytika).

Iniciujem a podporujem spôsoby, akými sa digitálne technológie dajú používať na podporu spätnej väzby a uvažovania pre učiteľov a študentov v mojej škole a mimo nej (napr. diskusné fóra, chat, zdieľané dokumenty, často kladené otázky).

Neviem o tejto kompetencii.

3.3 Výučba a vzdelávanie - Kolaboratívne učenie sa

Využívanie digitálnych technológií na podporu a zlepšovanie spolupráce študentov pri individuálnom a kolektívnom vzdelávaní.

Viem o tom, že digitálne technológie sa dajú používať na rozvíjanie a posilňovanie spolupráce študentov pri individuálnom a kolektívnom vzdelávaní (napr. online spolupráca, zdieľanie vzdelávacích zdrojov).

Vyskúšal(-a) som používanie digitálnych technológií na podporu a rozširovanie kolaboratívnych činností študentov (napr. zdieľané dokumenty, prispievanie na fórach, wiki).

Používam rôzne digitálne technológie na podporu a rozširovanie kolaboratívneho učenia sa študentov v prostredí s osobným kontaktom a/alebo v online prostredí (napr. zdieľané dokumenty, fóra, wiki, blogy, spoluautorstvo).

Vyberám a zavádzam digitálne technológie pri svojej tvorbe vzdelávacích aktivít na základe ich funkcií tak, aby sa zlepšovalo a podporovalo kolaboratívne učenie sa študentov v prostredí s osobným kontaktom a/alebo v online prostredí (napr. spoločné navrhovanie a spoločná tvorba, partnerské hodnotenie a uvažovanie v skupine, vypracovanie projektov, výmena poznatkov).

Spolu so svojimi študentmi uvažujem o spôsobe, akým využívajú digitálne technológie na osobné a/alebo kolaboratívne učenie sa, a navrhujem (alebo prepracovávam) toto využívanie (napr. úprava a vypracúvanie obsahu, spoluvytváranie artefaktov, účasť na projektoch spolupráce, virtuálne výmeny, používanie digitálnych nástrojov na riadenie úloh a časový manažment, komunikácia a výmena poznatkov).

Iniciujem a podporujem využívanie digitálnych technológií vo svojej škole a jej širšej komunite, pričom poskytujem príležitosti na spoluprácu na podporu individuálneho a kolektívneho vzdelávania v škole aj mimo nej (napr. pomocou synchrónnych a asynchrónnych online prostredí a nástrojov, stretnutí týkajúcich sa výmeny pedagogických skúseností, spoločných projektov, spoluorganizovania online vzdelávacích podujatí, spoločného navrhovania a spoločnej tvorby učebných materiálov).

Neviem o tejto kompetencii.

3.4 Výučba a vzdelávanie - Samostatne regulované vzdelávanie

Využívanie digitálnych technológií na zlepšovanie samostatne regulovaných vzdelávacích procesov študentov a podpora aktívneho a autonómneho vzdelávania, ktoré vedie k zodpovednejšiemu prístupu študentov za vlastné učenie sa, čím sa zameranie presúva z vyučovania na učenie sa.

Viem o tom, že digitálne technológie sa dajú používať na podporu aktívneho a autonómneho vzdelávania (napr. plánovanie, stanovenie cieľov, zaznamenávanie pokroku).

Vyskúšal(-a) som používanie digitálnych technológií na podporu študentov pri plánovaní vlastného učenia sa (napr. plánovanie a určenie harmonogramu pomocou digitálnych kalendárov, stanovenie cieľov pomocou digitálnych denníkov, zaznamenávanie pokroku).

Používam rôzne digitálne technológie na podporu študentov pri plánovaní a regulovaní ich vlastného vzdelávania (napr. online vzdelávacie prostredia, online úložiská zdrojov, nástroje a priestory na spoluprácu, vzdelávacie denníky, elektronické portfóliá).

Vyberám si a používam digitálne technológie pri tvorbe vzdelávacích aktivít na základe ich funkcií, aby som študentom uľahčil(-a) získať samostatne regulované zručnosti pri vzdelávaní a autonómnosť (napr. aby preberali iniciatívu, pokiaľ ide o ich vlastné vzdelávanie, aby boli tvoriví a reagovali na nové vzdelávacie situácie, aby sa venovali sebareflexii, prostredníctvom ktorej dokážu plánovať pokrok a usmerňovať ho).

Spolu so svojimi študentmi uvažujem o ich vzdelávaní a podporujem ich pri tvorbe (a prepracovaní) vzdelávacích aktivít pomocou digitálnych technológií, pričom podporujem ich samostatne regulované vzdelávanie a autonómnosť (napr. pokiaľ ide o identifikáciu ich potrieb, stanovenie si vzdelávacích cieľov, opis ich stratégie na dosiahnutie týchto cieľov, vykonávanie ich úloh pri učení sa, zhromažďovanie dôkazov o ich vzdelávaní, uvažovanie o ňom a výmenu vzdelávacích výstupov).

Iniciujem a podporujem stratégie a postupy týkajúce sa toho, ako môžu digitálne technológie podporovať samostatne regulované vzdelávanie v mojej škole a v širšej komunite (napr. priestory pre tvorcov, vzdelávacie priestory s digitálnymi technológiami na umožnenie praktických činností, študentskí mentori).

Neviem o tejto kompetencii.

3.5 Výučba a vzdelávanie - Vznikajúce technológie

Etické využívanie vznikajúcich technológií na preskúmanie nových vzdelávacích skúseností a obsahu.

Viem o vznikajúcich technológiách, ktoré sa využívajú vo vzdelávacích prostrediach (napr. simulácie, robotika, virtuálna realita, umelá inteligencia).

Vyskúšal(-a) som vznikajúce technológie s cieľom rozpoznať ich význam pre svoju výučbu a svojich študentov (napr. virtuálna a rozšírená realita, roboty, umelá inteligencia).

Používam rôzne vznikajúce technológie s cieľom poskytnúť svojim študentom nové vzdelávacie skúsenosti a nové druhy vzdelávania a podporujem rozvíjanie ich prierezových zručností (vzdelávacie skúsenosti zahŕňajúce napr. simuláciu/modelovanie, hranie hier, výpočtové myslenie, tvorivé a inovatívne myslenie, rozhodovanie založené na údajoch).

Vyberám a používam vznikajúce technológie pri tvorbe vzdelávacích aktivít s cieľom zapojiť svojich študentov do nových vzdelávacích príležitostí pri zohľadnení etických hľadísk (napr. zážitkové učenie sa, výpočtové myslenie, riešenie študentského faktora pri interakcii s umelou inteligenciou).

Spolu so svojimi študentmi uvažujem o výučbe a vzdelávaní a navrhujem (a prepracovávam) ich, pričom študentov zapájam do spoločného navrhovania a spoločnej tvorby aplikácií s využitím vznikajúcich technológií a s ohľadom na etické hľadiská (napr. navrhovanie scenárov rozšírenej reality a 3D možností, programovanie humanoidných robotov, ohľad na tzv. datafikáciu a faktor umelej inteligencie pri rozhodovaní).

Iniciujem a podporujem stratégie a postupy vo svojej škole a v jej širšej komunite, ktoré môžu podporiť kolegov a študentov pri využívaní vznikajúcich technológií, s cieľom poskytovať nové skúsenosti s výučbou a vzdelávaním a nový vzdelávací obsah a zároveň riešiť etické hľadiská (napr. prispôsobenie virtuálnych svetov vzdelávacím činnostiam, rozvoj ľudského faktora pri rozhodovaní založenom na údajoch, spolupráca s technologickými spoločnosťami).

Neviem o tejto kompetencii.

Oblasť 4 – Hodnotenie

Digitálne technológie môžu zlepšiť existujúce postupy hodnotenia a uľahčiť nové a inovatívne postupy hodnotenia. Učitelia môžu využívať digitálne technológie na zber údajov na účel lepšej podpory a hodnotenia študentov, pričom im zároveň umožňujú zohľadňovať a prispôbovať ich učebné postupy.

Tvrdenia o úrovni spôsobilosti sú zoradené podľa zvyšujúcej sa úrovne **zapojenia do digitálneho hodnotenia a zapojenia študentov do postupov hodnotenia**.

4.1 Hodnotenie - Stratégie hodnotenia

Využívanie digitálnych technológií na podporu formatívneho a sumatívneho hodnotenia vzdelávania.

Viem, že digitálne technológie môžu podporovať formatívne, ako aj sumatívne hodnotenie (napr. digitálne kvízy, online ankety).

Pokúsil(-a) som sa využiť digitálne technológie na podporu formatívneho a sumatívneho hodnotenia (napr. online kvízy, hry, formuláre, mobilné aplikácie).

Používam rôzne digitálne technológie na podporu formatívneho a sumatívneho hodnotenia (napr. vytváram digitálne testy, používam hodnotiace platformy, ktoré študentom poskytujú včasnú spätnú väzbu).

Vyberám si digitálne technológie s cieľom podporiť osobitné aspekty hodnotenia „predmetu“, „účelu“ a „spôsobu“ vzdelávania a čo najlepšie zachytiť povahu vzdelávacích výstupov, ktoré sa majú hodnotiť (napr. rubriky sebareflexie, zadania, ktoré študentom poskytujú včasnú spätnú väzbu, spoločné dokumenty, ktoré podporujú kontrolu/spätnú väzbu medzi študentmi navzájom).

Premýšľam o svojich študentoch a zapájam ich do navrhovania digitálne podporovaných hodnotení výberom digitálnych technológií, ktoré najlepšie podporujú účel a obsah hodnotenia (napr. pri rozhodovaní o kritériách a spôsoboch hodnotenia, spoluvytváraní rubriek, navrhovaní formátu sebahodnotenia a partnerského hodnotenia, podporných formatívnych alebo sumatívnych nástrojoch).

Navrhujem a presadzujem na svojej škole a v jej širšej komunite stratégie a digitálne technológie na podporu hodnotenia „predmetu“, „účelu“ a „spôsobu“ vzdelávania (napr. sebahodnotenie a partnerské hodnotenie, podpora prierezových zručností, hodnotenie na základe práce, elektronické portfóliá).

Neviem o tejto kompetencii.

4.2 Hodnotenie - Analyzovanie dôkazov

Používanie digitálnych technológií na zber a analýzu dôkazov o vzdelávacích procesoch a vzdelávacích výstupoch študentov.

Viem, že digitálne technológie dokážu zachytiť vzdelávacie procesy a výstupy študentov (napr. digitálne kvízy, online ankety, formuláre, hodnotiace platformy).

Vyskúšal(-a) som využiť digitálne technológie na zachytenie dôkazov o individuálnej a/alebo skupinovej vzdelávacej činnosti svojich študentov (napr. digitálne kvízy, online ankety, prieskumy).

Využívam rôzne digitálne technológie na zber a analýzu dôkazov o individuálnych a/alebo skupinových vzdelávacích výstupoch a vzdelávacích procesoch študentov (napr. online ankety, formuláre, prieskumy, vzdelávacia analytika, tabuľky).

Vyberám si digitálne technológie, ktoré uľahčujú prezentáciu a analýzu údajov o vzdelávaní na podporu úvah o mojich vyučovacích postupoch a o učení sa mojich študentov (napr. zaznamenávanie a vizuálne zobrazovanie údajov, automaticky vytvorené grafy, nástroje myšlienkových máp, digitálne prehľady).

Premýšľam o svojich študentoch a zapájam ich do zberu a analýzy údajov o ich učení sa, ktoré sa môžu využiť pri plánovaní ich budúceho štúdia (napr. záznamy o reflektívnom učení sa, softvér na stanovovanie osobných cieľov).

Iniciujem a podporujem stratégie a postupy s cieľom pomôcť svojej škole a jej širšej komunite využívať digitálne technológie na získavanie dôkazov o vzdelávaní a využívať údaje

z hodnotení na podporu rozhodovania na účel výkonu cielených zásahov (napr. pedagogické rozhodnutia, administratívne rozhodnutia, ako je dochádzka študentov, a údaje o učení sa študentov, ako sú známky).

Neviem o tejto kompetencii.

4.3 Hodnotenie - Spätaná väzba a plánovanie

Využívanie digitálnych technológií na poskytovanie spätnej väzby študentom, uľahčenie plánovania ďalších činností.

Viem, že digitálne technológie sa môžu využívať na poskytovanie spätnej väzby študentom vrátane automatickej spätnej väzby (napr. blogy, online ankety, online formuláre, aplikácie využívajúce umelú inteligenciu).

Skúsil(-a) som využiť digitálne technológie, ktoré podporujú začlenenie spätnej väzby a uvažovania o učení sa študentov (napr. blogy, wiki, spätaná väzba na základe videa, digitálna anotácia k zadaniam).

Využívam rôzne digitálne technológie na poskytovanie včasnej spätnej väzby študentom vrátane automatickej spätnej väzby (napr. softvérové aplikácie s automatickou spätnou väzbou, online testy s automatickým bodovaním, online ankety s automatickým vizuálnym vyjadrením výsledkov).

Vyberám si digitálne technológie, ktoré môžu pomôcť pri poskytovaní, prijímaní a analýze spätnej väzby, s cieľom priebežne získavať informácie užitočné pre výučbu a zlepšovať tvorbu vzdelávacích aktivít (napr. online ankety a prieskumy, prehľady na spravovanie známok a spätnej väzby, elektronické portfóliá, spätaná väzba v závislosti od kontextu).

Premýšľam o svojich študentoch a zapájam ich do využívania digitálnych technológií na zber a analýzu spätnej väzby na účely plánovania ďalšej činnosti (napr. spoločné dokumenty, blogy, nástroje myšlienkových máp, záznamy o reflektívnom učení sa, študijné denníky, elektronické portfóliá).

Iniciujem a podporujem na našej škole a v jej širšej komunite stratégiu využívania digitálnych technológií, ktoré uľahčujú poskytovanie, prijímanie a analýzu spätnej väzby na podporu plánovania ďalších činností (napr. elektronické portfóliá, spätaná väzba závislá od kontextu, digitálne rozprávania príbehov).

Neviem o tejto kompetencii.

Oblasť 5 – Posilňovanie postavenia študentov

Využívanie digitálnych technológií môže učiteľom pomáhať pri vytváraní inovatívnych vzdelávacích skúseností, vďaka čomu sa študenti môžu aktívnejšie zapájať. Učitelia môžu digitálne technológie využívať na prispôsobenie vzdelávania a jeho úpravu podľa úrovni, záujmov a potrieb jednotlivých študentov. Je však dôležité predchádzať prehĺbovaniu nerovnosti, napríklad pokiaľ ide o prístup študentov k technológiám alebo nedostatok zručností. Kľúčová je dostupnosť pre všetkých študentov vrátane študentov s osobitnými vzdelávacími potrebami.

Tvrdenia o úrovni spôsobilosti sú zoradené podľa zvyšujúceho sa **zamerania na individuálne vzdelávacie potreby študentov**.

5.1 Posilňovanie postavenia študentov - Dostupnosť a začlenenie

Zabezpečenie prístupu k digitálnym zdrojom a vzdelávacím činnostiam pre všetkých študentov, pri zohľadnení akýchkoľvek kontextových, fyzických či kognitívnych obmedzení ich využívania.

Viem o potenciálnych obmedzeniach a prekážkach, s ktorými sa študenti v súvislosti s digitálnymi technológiami môžu stretnúť (napr. obmedzený prístup k digitálnym zariadeniam a/alebo internetovému pripojeniu, poruchy učenia).

Vyskúšal(-a) som digitálne technológie, ktoré je možné prispôbiť podľa situácie a potrieb študentov (napr. zariadenia študentov, prístup k infraštruktúre, rodinné pomery, osobitné potreby študentov).

Využívam rôzne digitálne technológie na podporu spravodlivého a inkluzívneho vzdelávania pre všetkých mojich študentov (napr. prispôsobiteľné a podporné technológie ako čítače obrazovky, alternatívne typy klávesníc, zabudované nástroje dostupnosti).

Vyberám a pri tvorbe vzdelávacích aktivít využívam digitálne technológie na rozvoj inkluzívnych činností vzdelávania a dostupných zdrojov podľa potrieb a schopností mojich študentov (napr. začleňovanie rôznych nástrojov, využívanie dostupného usporiadania, štruktúry a jazyka).

Uvažujem o výučbe a učení sa s použitím digitálnych technológií a prepracúvam výučbu a učenie sa s použitím digitálnych technológií s cieľom zabezpečiť dostupné a inkluzívne prístupy, ktoré zodpovedajú potrebám a schopnostiam všetkých mojich študentov vrátane študentov s osobitnými vzdelávacími potrebami (napr. prezentovanie informácií viacerými spôsobmi, úprava funkcií dostupnosti, ako je veľkosť a rozloženie písma, rozvoj digitálnych zručností študentov).

Iniciujem a podporujem stratégie v záujme rovnakého prístupu k vzdelávaniu a k začleňovaniu do neho prostredníctvom digitálnych technológií na mojej škole a v jej širšej komunite (napr. poobedňajšie laboratória digitálnych technológií pre študentov a rodičov, spolupráca s priemyslom v prípade dostupnej infraštruktúry).

Neviem o tejto kompetencii.

5.2 Posilňovanie postavenia študentov - Diferenciácia a personalizácia

Využívanie digitálnych technológií na riešenie rôznych vzdelávacích potrieb a schopností tým, že sa študentom umožní napredovať na rôznych úrovniach a rôznymi rýchlosťami a sledovať individuálne vzdelávacie dráhy a ciele.

Viem, že digitálne technológie sa dajú využívať na diferencovanie a personalizovanie vzdelávania (napr. prispôbiť pokyny tak, aby zodpovedali potrebám rôznych skupín študentov, poskytovanie individuálnej podpory študentom).

Vyskúšal(-a) som digitálne technológie, ktoré umožňujú diferencovanie a personalizáciu vzdelávania (napr. online kvízy s personalizovanou spätnou väzbou, vzdelávacie hry s úrovňami obtiažnosti, online vzdelávacie prostredia s prispôsobiteľným materiálom).

Využívam rôzne digitálne technológie vo výučbe a učení sa s cieľom prispôbiť sa individuálnym vzdelávacím potrebám (napr. vytváranie zoznamov skladieb pre samostatne vedené vzdelávacie činnosti, diferencované praktické činnosti, automatická individuálna spätná väzba).

Pri tvorbe vzdelávacích aktivít vyberám a využívam digitálne technológie na základe ich funkcií s cieľom vytvárať personalizované vzdelávacie prostredia (napr. partnerské doučovanie, dynamické sledovanie a riadenie vzdelávacích potrieb všetkých študentov).

Premýšľam o svojej výučbe a navrhujem (prepracúvam) svoju výučbu tak, aby som zapájal(-a) svojich študentov do navrhovania ich vlastnej vzdelávacej dráhy pomocou digitálnych technológií, ktoré sú najvhodnejšie pre ich vzdelávacie potreby (napr. študenti využívajú online nástroje na stanovovanie svojich učebných cieľov, na monitorovanie pokroku a prehodnotenie vzdelávania a sumatívnych hodnotení, ktorými sa preukazuje ich úroveň zvládnutia).

Iniciujem a podporujem využívanie digitálnych technológií spôsobmi, ktoré umožňujú diferencovanie a personalizovanie skúseností študentov so vzdelávaním na mojej škole a v jej širšej komunite (napr. záujmová skupina pre učiteľov, v rámci ktorej si vymieňajú osvedčené postupy, online platforma so zdrojmi a naživo vysielanými hodinami).

Neviem o tejto kompetencii.

5.3 Posilňovanie postavenia študentov - Aktívne sa zapájajúci študenti

Využívanie digitálnych technológií na podporu aktívneho a tvorivého zapojenia študentov do vzdelávania.

Viem, že môžem využívať digitálne technológie na zapojenie študentov do aktívneho učenia sa (napr. hry, interaktívne aktivity, virtuálne svety, simulácie).

Skúsil(-a) som využiť digitálne technológie s cieľom zapojiť študentov do aktívneho učenia sa (napr. využívanie blogov a wiki, elektronických portfólií, virtuálnej a rozšírenej reality).

Využívam rôzne digitálne technológie s cieľom zapojiť študentov do aktívneho učenia sa (napr. študenti skúmajú virtuálne objekty, partnerská kontrola, diskusie v rámci tzv. skladačky, online diskusie).

Vyberám si a využívam digitálne technológie pri tvorbe vzdelávacích aktivít s cieľom podporiť aktívne zapojenie študentov do individuálneho a spoločného vzdelávania (napr. spoločné písanie, hry a simulácie, virtuálna a rozšírená realita, štruktúrované tímové vzdelávanie).

Navrhujem (a prepracúvam) vzdelávacie činnosti na základe spätnej väzby od študentov a spoluvytváram nové spôsoby, ako im umožniť interakciu a aktívne využívanie digitálnych technológií (napr. zapájanie študentov do praktických aktivít, empirické učenie, online diskusie, partnerský koučing a výučba, budovanie ich učenia a vytváranie artefaktov, elektronické portfóliá).

Iniciujem a podporujem v mojej škole a jej širšej komunite digitálne vylepšené priestory na vzdelávanie, kde sa študenti môžu aktívne zapájať do vzdelávacích činností (napr. priestor pre tvorcov, robotika, programovanie, aplikácie umelej inteligencie).

Neviem o tejto kompetencii.

5.4 Posilňovanie postavenia študentov - Zmiešané učenie

Využívanie digitálnych zdrojov a nástrojov, online vzdelávacích prostredí a platforiem na zabezpečenie vzdelávania študentov v triede aj mimo nej.

Viem, že digitálne technológie sa môžu využívať na skombinovanie prezenčného vzdelávania s dištančným, synchrónnym a asynchrónnym vzdelávaním (napr. digitálne zdroje, online stretnutia, skupiny na sociálnych sieťach).

Skúsil(-a) som využiť digitálne technológie, ktoré uľahčujú vzdelávanie v triede aj mimo nej (napr. nástroje na webové schôdze, online vzdelávacie prostredie, diskusné fóra, chaty, virtuálne svety).

Používam rôzne digitálne nástroje a platformy na podporu prístupov k dištančnému vzdelávaniu a zmiešanému učeniu, prostredníctvom ktorých sa zlepšujú vzdelávacie procesy a výstupy študentov (napr. videolekcie, aplikácie sociálnych médií, vzdelávacie zdroje).

Analyzujem digitálne technológie na základe ich funkcií a využívam ich pri tvorbe vzdelávacích aktivít na podporu dištančného vzdelávania a zmiešaného učenia (napr. online nástroje spolupráce, chaty, fóra, blogy, sociálne siete).

Premýšľam o výučbe a vzdelávaní v súvislosti s dištančným vzdelávaním a zmiešaným učením a prepracúvam výučbu a vzdelávanie v súvislosti s dištančným vzdelávaním a zmiešaným učením, aby som zabezpečil(-a) aktívne zapojenie svojich študentov do procesu vzdelávania v triede aj mimo nej (napr. online vzdelávanie, hybridné vzdelávanie, virtuálne laboratória, online nástroje spolupráce, synchrónne a asynchrónne činnosti, individuálna a tímová práca).

Prispievam za svoju školu k návrhu stratégie dištančného a zmiešaného učenia a podporujem jej vykonávanie s cieľom uľahčiť inovatívne a inkluzívne prístupy k vzdelávaniu v

škole aj mimo nej (napr. zabezpečenie prístupu k infraštruktúre a zariadeniam, podpora rodičov a študentov, pravidelná výmena informácií, kódex správania pre online správanie a normy, správa a bezpečnosť osobných údajov, komunikačné postupy).

Neviem o tejto kompetencii.

Oblasť 6 – Rozvíjanie digitálnej kompetencie študentov

Digitálna kompetencia učiteľov je dôležitá na podporu a uľahčovanie rozvoja digitálnej kompetencie ich študentov.

Tvrdenia o úrovni spôsobilosti sú zoradené podľa vzostupnej úrovne **zapojenia študentov a zložitosti digitálnej kompetencie v rámci činností vzdelávania.**

6.1 Rozvíjanie digitálnej kompetencie študentov - Informačná a údajová gramotnosť

Začleňovanie činností vzdelávania, ktoré od študentov vyžadujú používanie digitálnych technológií na vyhľadávanie, hodnotenie a riadenie informácií a údajov v digitálnych prostrediach

Poznám činnosti a zdroje vzdelávania, ktoré môžu zvýšiť informačnú a údajovú gramotnosť študentov (napr. vyhľadávanie digitálnych informácií, vyhodnocovanie vyhladaných informácií, čítanie grafov, čítanie a chápanie údajov).

Vyskúšal(-a) som činnosti vzdelávania, ktoré študentov podnecujú k tomu, aby vyhľadávali, vyhodnocovali a riadili informácie a údaje v digitálnom prostredí (napr. stanovenie kritérií vyhľadávania, porovnávanie rôznych zdrojov, výklad údajov).

Zavádzam rôzne činnosti vzdelávania, ktoré od študentov vyžadujú kritické vyhľadávanie, vyhodnocovanie a riadenie informácií a údajov z rôznych digitálnych prostredí, a to podľa ich vzdelávacích potrieb (napr. stanovenie kritérií výberu, identifikovanie nepresností, chýbajúcich informácií alebo predpojatosti, krížová kontrola rôznych zdrojov na posúdenie hodnovernosti, riadenie dezinformácií, rasizmu a xenofóbie).

Vzdelávanie navrhujem tak, aby študentov podnecovalo ku kritickému vyhľadávaniu, vyhodnocovaniu a riadeniu informácií a údajov (napr. analýza výberu informačného média, zdroja, účelu, transparentnosti algoritmov používaných na rozhodovanie o tom, aký druh informácií a údajov bude výsledkom vyhľadávania).

Riadam iniciatívy založené na projektoch, v rámci ktorých sa študenti, ako príjemcovia aj ako tvorcovia obsahu, zapájajú do procesu kritického vyhľadávania, vyhodnocovania a riadenia informácií a údajov (napr. redakčná úprava školského informačného bulletinu, organizácia prístupu k informáciám a údajom za použitia taxonómií a kategórií).

So študentmi spoločne prispievame k vytváraniu stratégií, ktoré podporujú spôsoby používania digitálnych technológií na zlepšenie informačnej a údajovej gramotnosti v celej škole a v jej širšej komunite (napr. workshopy, diskusie, zážitkové aktivity).

Neviem o tejto kompetencii.

6.2 Rozvíjanie digitálnej kompetencie študentov - Komunikácia a spolupráca

Zavádzanie činností vzdelávania, ktoré od študentov vyžadujú, aby komunikovali a spolupracovali s použitím digitálnych technológií.

Viem o činnostiach vzdelávania, ktoré dokážu zlepšiť digitálnu komunikáciu a spoluprácu študentov (napr. používaním e-mailu, rýchlych správ, sociálnych sietí atď. na komunikáciu s učiteľmi a rovesníkmi).

Vyskúšal(-a) som činnosti vzdelávania, ktoré študentov podnecujú k tomu, aby komunikovali a spolupracovali s učiteľmi a medzi sebou s použitím digitálnych technológií (napr. použitie stretnutí online, diskusných fór).

Zavádzam rôzne činnosti vzdelávania, ktoré od študentov vyžadujú, aby komunikovali a spolupracovali v digitálnom kontexte na základe svojich vzdelávacích potrieb (napr. použitie vhodného média na digitálnu komunikáciu študentov, použitie digitálnych nástrojov najlepšie podporujúcich spoluprácu študentov, riadenie zdieľaného online priestoru, úprava dokumentov zdieľaných online).

Vzdelávanie navrhujem tak, aby študentov podnecovalo k využívaniu digitálnych technológií na komunikáciu a spoluprácu pri súčasnom dodržiavaní noriem správania a komunikácie (napr. rešpektovanie názorov a rozmanitosti ostatných pri súčasnom prispievaní k tímovej práci, zdieľanie správ cez multikultúrne siete, vytváranie pozitívnych prepojení a budovanie kontaktov).

Uvažujem o vhodnosti svojich vyučovacích postupov s cieľom podporovať digitálnu komunikáciu a spoluprácu študentov a náležite ich prispôbujem (napr. výmena osvedčených postupov s kolegami, diskusia so študentmi o potrebách v oblasti komunikácie a spolupráce, skúmanie nových digitálnych nástrojov).

So študentmi spoločne iniciujeme a podporujeme siete digitálnej komunikácie a spolupráce s inými školami a zainteresovanými stranami v oblasti vzdelávania (na vnútroštátnej a medzinárodnej úrovni) na výmenu vzdelávacích skúseností, činností a na realizáciu spoločných projektov (napr. účasť na iniciatívach v oblasti vzdelávania a/alebo ich spoločná tvorba, súťaže).

Neviem o tejto kompetencii.

6.3 Rozvíjanie digitálnej kompetencie študentov - Tvorba obsahu

Začleňovanie činností vzdelávania, ktoré od študentov vyžadujú vyjadriť sa vytvorením digitálnych artefaktov.

Poznám činnosti vzdelávania, ktoré podnecujú študentov k tomu, aby sa vyjadrili prostredníctvom digitálnych prostriedkov (napr. vo forme textu, fotografií, obrázkov, prezentácií).

Vyskúšal(-a) som činnosti vzdelávania, ktoré študentov podnecujú k tomu, aby vytvárali a upravovali digitálny obsah (napr. text, prezentácie, zvukové nahrávky, videonahrávky).

Zavádzam rôzne činnosti vzdelávania, ktoré od študentov vyžadujú, aby kreatívne vyjadrili a sprostredkovali svoje nápady pomocou vhodných digitálnych nástrojov (napr. vizualizácie, simulácie, digitálne príbehy).

Vzdelávanie navrhujem s cieľom zapojiť študentov do procesov kreatívneho navrhovania, aby tvorili (pretvárali) kvalitný digitálny obsah a zároveň dodržiavali pravidlá v oblasti autorských práv a licencií (napr. vedenie študentov k tomu, aby si prešli procesom návrhu v oblasti vývoja obsahu, uľahčenie výberu vhodných digitálnych nástrojov pre študentov, vedenie študentov k porozumeniu autorských práv, udeľovania licencií a uvádzania autorov použitých diel).

Uvažujem o činnostiach vzdelávania a navrhujem (prepracúvam) ich s cieľom rozvíjať digitálny prejav študentov a ich tvorenie (pretváranie) obsahu, pričom podporujem postupy v oblasti zdieľania (napr. digitálne príbehy, elektronické portfóliá).

So študentmi spoločne iniciujeme a podporujeme stratégie v celej škole a v jej širšej komunite, ktoré študentom umožňujú zapájať sa do navrhovania, vývoja a uverejňovania ich digitálnych (pretvorených) diel, ktoré sa zdieľajú novými spôsobmi (napr. spoločná tvorba mobilných aplikácií, udržiavanie priestorov pre tvorcov, podpora zvukového a obrazového vysielania).

Neviem o tejto kompetencii.

6.4 Rozvíjanie digitálnej kompetencie študentov - Bezpečnosť a pohoda

Posilňovanie postavenia študentov tak, aby bezpečne využívali digitálne technológie, a súčasne zmiernovanie rizík s cieľom zabezpečiť fyzickú, psychickú a sociálnu pohodu.

Poznám činnosti vzdelávania, ktoré podnecujú študentov, aby digitálne technológie používali bezpečne (napr. ako chrániť osobné údaje, čítať podmienky používania, zabraňovať sociálnemu vylúčeniu, predchádzať násiliu v digitálnych prostrediach).

Vyskúšal(-a) som činnosti vzdelávania, ktoré študentom umožňujú zvážiť dôsledky používania digitálnych technológií na bezpečnosť a pohodu (napr. identifikovanie neprimeraného správania, diskusia o otázkach nadmerného používania/závislosti).

Zavádzam rôzne činnosti vzdelávania, ktoré študentov podporujú v tom, aby konali zodpovedným a etickým spôsobom pri vytváraní a spotrebovaní digitálnych informácií (napr. prispôsobenie nastavení sociálnych médií, ochrana osobných údajov a súkromia, nastavenie silných hesiel, blokovanie a nahlasovanie osôb, z ktorých nemajú dobrý pocit).

Vzdelávanie navrhujem s cieľom pomôcť študentom rozvíjať stratégie zodpovedného a etického používania technológií, chrániť ich povesť a podporovať sociálnu pohodu (napr. vyváženie činností na internete a mimo neho, rozoznanie kybernetického šikanovania/sextovania/rasizmu atď. v digitálnych prostrediach a vysporiadanie sa s nimi).

Uvažujem o činnostiach vzdelávania a tvorím (prepracúvam) ich na základe neustáleho vývoja v oblasti rizík a hrozieb na internete, aby mohli študenti dodržiavať a prijímať pozitívne postupy, ktoré prispievajú k ich fyzickej, psychickej a sociálnej pohode, ako aj k fyzickej,

psychickej a sociálnej pohode ich rovesníkov (napr. ako spoločnosti zhromažďujú a využívajú údaje o jednotlivcoch, ako sociálne médiá vplyvajú na emocionálne a sociálne vzťahy).

So študentmi spoločne prispievame k vytváraniu takej kultúry v našej škole a jej širšej komunite, v ktorej sa otvorene diskutuje o negatívnych a pozitívnych použitíach digitálnych technológií a podporujú sa v nej spôsoby predchádzania rizikám a ohrozeniam (napr. zážitkové workshopy týkajúce sa online bezpečnosti, koučing týkajúci sa digitálnej pohody pre rovesníkov, učiteľov a rodičov).

Neviem o tejto kompetencii.

6.5 Rozvíjanie digitálnej kompetencie študentov - Zodpovedné používanie

Posilňovanie postavenia študentov tak, aby zodpovedne a eticky využívali digitálne technológie a zároveň riadili vlastnú digitálnu identitu, digitálnu stopu a digitálnu povesť.

Viem o činnostiach vzdelávania zameraných na posilnenie postavenia študentov tak, aby rozumeli právnym a etickým dôsledkom používania digitálnych technológií (napr. poskytovanie citlivých informácií o sebe a iných osobách, riadenie nastavení ochrany osobných údajov v online aplikáciách).

Vyskúšal(-a) som činnosti vzdelávania, ktoré podporujú porozumenie študentov týkajúce sa právnych a etických dôsledkov používania digitálnych technológií (napr. zdieľanie digitálneho obsahu chráneného autorskými právami, akceptovanie povolení pri inštalácii aplikácií).

Zavádzam rôzne digitálne činnosti vzdelávania, ktoré od študentov vyžadujú, aby konali zodpovedným a etickým spôsobom, ako spotrebiteľia aj tvorcovia digitálnych informácií a obsahu (napr. kritické posudzovanie informácií na internete, reakcia na dezinformácie, pozitívne správanie na internete, dodržiavanie nariadení o ochrane údajov a pravidiel týkajúcich sa autorského práva, rešpektovanie rozmanitosti a rozličných názorov).

Tvorím vzdelávacie aktivity s cieľom poskytovať študentom príležitosti na riadenie ich digitálnej identity a povesti (napr. sledovanie svojej digitálnej stopy, riadenie svojej digitálnej identity, informovanosť o podmienkach používania rôznych médií a aplikácií, riadenie nastavení aplikácií).

Uvažujem o svojich činnostiach vzdelávania a navrhujem (pretváram) ich s cieľom umožniť študentom zvažovať etický aspekt a možný vplyv vlastného digitálneho správania v autentických situáciách (napr. zváženie, ako môže niečo, čo uverejnia na internete, niekoho zraniť, úctivé zverejňovanie rozdielnych názorov v komentári, aktivizmus na internete).

So študentmi spoločne iniciujeme a podporujeme stratégie v celej škole a v jej širšej komunite, ktoré podporujú etické a zodpovedné používanie digitálnych technológií zamestnancami, študentmi a rodičmi (napr. workshopy, koučing rovesníkov, učiteľov a rodičov).

Neviem o tejto kompetencii.

6.6 Rozvíjanie digitálnej kompetencie študentov - Riešenie problémov

Začleňovanie činností vzdelávania, ktoré od študentov vyžadujú používanie digitálnych technológií na porozumenie a riešenie problémov.

Viem o činnostiach vzdelávania, ktoré podnecujú študentov k tomu, aby digitálne technológie používali na porozumenie problémov a ich riešenie (napr. použitie vyhľadávača, pomocné funkcie, aplikácie na zaznamenávanie a organizáciu informácií na analýzu).

Vyskúšal(-a) som činnosti vzdelávania, ktoré študentov podnecujú, aby digitálne technológie používali na pochopenie a riešenie problémov (napr. brainstorming, mapovanie, používanie vizualizačných nástrojov na rozbor problému a vytvorenie možného riešenia).

Zavádzam rôzne činnosti vzdelávania, ktoré študentom umožňujú uplatňovať postupy na riešenie problémov podporené digitálnymi technológiami (napr. vyhľadávanie a organizácia informácií, analýza, vyvodenie a prognózovanie výsledkov, odvodzovanie analógií a formulácia myšlienok).

Tvorím vzdelávacie aktivity tak, aby som študentom umožnil(-a) hľadať rôzne inovatívne a tvorivé riešenia, ktoré sa majú uplatniť v nových situáciách a súvislostiach (napr. vytváranie/testovanie nových nápadov a riešení, simulácia, modelovanie).

Uvažujem o svojom vyučovaní a navrhujem (pretváram) činnosti vyučovania a vzdelávania s cieľom umožniť spoločnú tvorbu postupov na riešenie problémov so svojimi študentmi a hľadanie riešení, ktorých súčasťou sú digitálne technológie (napr. znázorňovanie abstraktných modelov, odstraňovanie chýb, delenie problémov na malé časti).

So študentmi spoločne prispievame k skúmaniu a tvorbe inovatívnych a tvorivých riešení výziev z reálneho sveta v rámci našej školy a mimo nej (napr. sociálne, environmentálne alebo technologické výzvy).

Neviem o tejto kompetencii.