

ANHANG 12 ZUORDNUNG DES DIGKOMP ZU DICOSP DIGITALEM KOMPETENZRAHMEN UND DATENERHEBUNG FÜR FACHLICHE DIGITALKOMPETENZ

Wissen	Fähigkeiten/Fertigkeiten	Einstellungen
Programme, Geräte, künstliche Intelligenz oder Roboter kennen Kenntnis der grundlegenden Funktionen und Nutzung verschiedener Geräte, Programme und Netzwerke	Digitale Inhalte nutzen, aufrufen, filtern, beurteilen, erstellen, programmieren und teilen können Sicherer Umgang mit digitalen Technologien	Ethisch verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Technologien Entwicklung einer kritischen Einstellung gegenüber der Gültigkeit, Verlässlichkeit und Wirkung von digital verfügbaren Informationen und Daten
Verständnis, wie digitale Technologien Kommunikation, Kreativität und Innovation fördern können	Digitale Technologien für die aktive Bürgerschaft, soziale Inklusion und Zusammenarbeit mit anderen nutzen können	Entwicklung einer reflektierenden, kritischen, neugierigen und aufgeschlossenen Haltung gegenüber der Interaktion mit digitalen Technologien und Inhalten
Verständnis für zugrundeliegende allgemeine Prinzipien, Regeln und die Logik der sich ständig weiterentwickelnden digitalen Technologien Bewusstsein für damit verbundene Chancen, Grenzen, Wirkungen und Risiken Bewusstsein für die rechtlichen und ethischen Grundsätze, die mit dem Umgang mit digitalen Technologien verbunden sind	Digitale Technologien kreativ für persönliche, gesellschaftliche oder kommerzielle Ziele nutzen können Programme, Geräte, künstliche Intelligenz oder Roboter wirksam nutzen können Digitale Informationen, Inhalte, Daten und Profile verwalten und schützen können	

DK wird in den fünf Kompetenzbereichen des DigKomp folgendermaßen operationalisiert:

DIGITALE FACHKOMPETENZ	
1. Teilkompetenz: Informations- und Datenkompetenz (Informationskompetenz nach LARRAZ)	2. Teilkompetenz: Kommunikation und Zusammenarbeit (Kommunikationskompetenz nach LARRAZ)
1.1. Daten, Infos und digitale Inhalte recherchieren, suchen und filtern. Informationsbedürfnisse erkennen, in digitalen Umgebungen nach Daten, Infos und Inhalten suchen, auf diese zugreifen und zwischen ihnen navigieren, persönliche Suchstrategien erstellen und aktualisieren	2.1. Interaktion mittels digitaler Technologien interagieren mittels verschiedener digitaler Technologien und angemessene digitale Kommunikation in einem gegebenen Kontext verstehen
1.2. Bewertung von Daten, Infos und digitalen Inhalten Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Daten, Infos und digitalen Inhaltsquellen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten	2.2. Austausch von Daten, Infos und digitalen Inhalten mittels digitaler Technologien Wie ein Vermittler handeln, Referenzierungs- und Attributionspraktiken kennen
1.3. Verwaltung von Daten, Information und digitalen Inhalten Daten, Information und Inhalte in digitalen Umfeldern organisieren,	2.3. Sich als Bürger mittels digitaler Technologien engagieren An der Gesellschaft mittels Nutzung privater und öffentlicher digitaler Dienste teilnehmen; Gelegenheiten suchen, sich fortzubilden; sich gesellschaftlich mittels angemessener digitaler Technologien beteiligen;

speichern und abrufen, sie in einem strukturierten Umfeld organisieren und verarbeiten

3. Teilkompetenz: Erstellung digitaler Inhalte (Multimedienkompetenz nach LARRAZ)

3.1. Entwicklung digitaler Inhalte

Digitale Inhalte in verschiedenen Formaten erstellen und bearbeiten;
sich selbst mittels digitaler Medien ausdrücken;

3.2. Integration und Weiterverarbeitung digitaler Inhalte

Ändern, Verfeinern, Verbessern und Integrieren von Infos und Inhalten in einen Wissenbestand, um neue, originale und relevante Inhalte und Wissen zu erstellen;

3.3. Urheberrechte und Lizenzen

Verstehen, wie Urheberrechte und Lizenzen auf Daten, Infos und digitale Inhalte angewandt werden;

3.4. Programmieren

Eine Reihe von verständlichen Anleitungen für ein Computersystem planen und entwickeln, um ein gegebenes Problem zu. Lösen

5. Teilkompetenz: Problemlösung (Technologiekompetenz nach LARRAZ)

5.1. Technische Probleme lösen

Technische Probleme erkennen bei der Nutzung von digitalen Geräten und Umgebungen und sie lösen von der einfachen Fehlersuche bis hin zur Lösung komplexer Probleme;

5.2. Bedarf analysieren und technische Antworten finden

Digitale Werkzeuge und technologische Antworten finden, bewerten, auswählen und nutzen; Bedarf ermitteln und digitale Werkzeuge und mögliche technologische Antworten zu ihrer Lösung erkennen, bewerten, auswählen und verwenden können; digitale Umgebungen an persönliche Bedürfnisse anpassen können (z. B. barrierefreier Zugang).

5.3. Digitale Technologie kreativ nutzen

Digitale Werkzeuge und Technologien nutzen, um Wissen zu erzeugen und Prozesse und Produkte zu erneuern; sich individuell und kollektiv für eine kognitive Verarbeitung einsetzen, um konzeptionelle Probleme und Problemsituationen in digitalen Umgebungen zu erkennen und zu lösen;

2.4. Zusammenarbeiten mittels digitaler Technologien

Digitale Werkzeuge und Technologie für Prozesse der Zusammenarbeit, für die Ko-Konstruktion und gemeinsame Gestaltung von Daten, Ressourcen und Wissen nutzen;

2.5. Netiquette

Sich bei der Nutzung digitaler Technologien und der Interaktion in digitalen Räumen sich der Verhaltensnormen und des Know-hows bewusst sein, Kommunikationsstrategien an das spezifische Publikum anpassen und sich kultureller und altersbezogener Vielfalt in digitalen Räumen bewusst sein;

2.6. Verwaltung der digitalen Identität

Eine oder mehrere digitale Identitäten einrichten; die eigene Reputation schützen können; Daten handhaben können, die man in verschiedenen Werkzeugen, Umgebungen und Diensten erzeugt hat;

4. Teilkompetenz: Sicherheit (Technologiekompetenz nach LARRAZ)

4.1. Geräte schützen

Geräte und digitale Inhalte schützen; Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen verstehen; Sicherheitsmaßnahmen kennen und Zuverlässigkeit und Datenschutz gebührend berücksichtigen;

4.2. Schutz der Privatsphäre und persönlichen Daten in digitalen Umgebungen; verstehen, wie personenbezogene Daten verwendet und weitergegeben werden, sich selbst und andere vor Schäden schützen können; verstehen, dass digitale Dienste eine „Datenschutzerklärung“ verwenden, um zu informieren, wie personenbezogene Daten verwendet werden.

4.3. Gesundheit und Wohlbefinden schützen

Gesundheitsrisiken und -bedrohungen für körperliches und psychisches Wohlbefinden aufgrund der Nutzung digitaler Technologien vermeiden können; sich selbst und andere vor Gefahren in digitalen Umgebungen schützen können, z.B. vor Cybermobbing; sich der Auswirkungen digitaler Technologien auf soziales Wohlbefinden und soziale Inklusion bewusst sein;

4.4. Die Umwelt schützen

Sich der Wirkung digitaler Technologien und ihrer Nutzung auf die Umwelt bewusst sein

5.4. Erkennen digitaler Kompetenzlücken

Verstehen, wo der eigene digitale Kompetenzbedarf verbessert und aktualisiert werden muss; fähig sein, andere in ihrer digitalen Kompetenzentwicklung zu unterstützen; Gelegenheiten für Fortbildung suchen und sich auf dem neuesten Stand der digitalen Entwicklung halten;

DiCoSP ITEMS FÜR DATENERHEBUNG FACHLICHER DIGITALKOMPETENZEN

FRAGEBOGEN ITEMS TECHNOLOGISCHE KOMPETENZ TK		KODE DIGKOMP SICHERHEIT
G2Q00003 SQ019	Ich kann die Kompetenz von Schüler:innen fördern, sich im digitalen Raum zu schützen	SICH
G2Q00003 SQ004	Ich berücksichtige in meiner beruflichen Praxis Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen (z.B. Nutzung einer datenschutzkonformen Plattform für Online-Beratung)	SICH
G2Q00003 SQ014	Ich achte auf mein digitales Wohlbefinden, indem ich z.B. Grenzen zwischen Freizeit und Arbeit ziehe	SICH
G2Q00003 SQ022	Ich kenne professionelle und rechtliche Standards, um die Qualität meiner digitalen Dienstleistungen gewährleisten zu können	SICH
G2Q00003 SQ021	Ich bin in der Lage, Schulen bei der Prävention von Cybermobbing zu helfen	SICH
G2Q00003 SQ012	Ich setze mich für die Kinderrechte im digitalen Raum ein	SICH
G2Q00004 SQ002	Lernförderung	SICH
G2Q00004 SQ003	Gesundheitsförderung	SICH
G2Q00004 SQ010	Krisenintervention	SICH
G2Q00004 SQ011	Behandlung/Therapie	SICH
G2Q00004 SQ012	Diagnostik	SICH
G200005 SQ002	Ich kann mit Komplexität umgehen, indem ich z.B. abwechseln synchron/asynchron oder online/offline arbeite	SICH
G200005 SQ003	Ich kann Unsicherheiten aushalten und mit Risiken umgehen, indem ich z.B. auch mal eine Online-Beratung durchführe, ohne technisch alles im Griff zu haben	SICH
G200005 SQ005	Ich kann mich selbst gut organisieren angesichts steigender Flexibilität bei Arbeitszeiten und Arbeitsplätzen	SICH
G200005 SQ010	Ich bin überzeugt, dass ich digitale Ressourcen wirksam in meinem Beruf anwenden kann	SICH

FRAGEBOGEN ITEMS TECHNOLOGIEKOMPETENZ TK		KODE DIGKOMP PROBLEMLÖSUNG/ TECHNOLOGISCHE KOMPETENZ
G2Q00003 SQ013	Ich kenne technische Lösungen, um die Vertraulichkeit in der digitalen Beratung zu schützen	PBL
G2Q00003 SQ015	Ich kann assistive Ressourcen anwenden, um die digitale Teilnahme von Schüler:innen mit Beeinträchtigungen zu ermöglichen	PBL
G2Q00003 SQ016	Ich reflektiere meine eigene digitale Praxis selbstkritisch und entwickle sie aktiv weiter	PBL

G2Q00003 SQ023	Ich verstehe die Auswirkungen der Digitalisierung auf die SP Praxis	PBL
G2Q00003 SQ024	Ich kann meine digitalen Anwendungen systematisch evaluieren	PBL
G2Q00004 SQ009	Eigene Fortbildung	PBL
G2Q00004 SQ014	Evaluation von Projekten/Dienstleistungen	PBL
G200005 SQ011	Ich beschäftige mich gern mit technischen Geräten	PBL
G200005 SQ007	Ich lerne gern Neues hinzu	PBL
G200005 SQ001	Ich bin bereit, mich aktiv auf Veränderungen einzulassen (z.B. einen Online-Kalender für Gesprächstermine anzubieten)	PBL
G200005 SQ004	Ich kann bei der Bewältigung einer E-Mail-Flut gut Prioritäten setzen	PBL
G200005 SQ008	Ich kann agil denken, indem ich z.B. meinem Arbeitgeber Vorschläge unterbreite, wie das Dienstleistungsangebot digital verbessert werden kann	PBL
G200005 SQ009	Während des Schullockdowns habe ich trotz vieler Bedenken die Verantwortung für eine digitale Arbeitsweise übernommen	PBL
G200005 SQ012	Ich bemühe mich, online aufgetretene Schwierigkeiten zu analysieren, eine Verbesserung zu finden und diese das nächste Mal auszuprobieren	PBL
G200005 SQ013	Ich spreche konstruktiv Probleme und Konflikte in meinem Arbeitsumfeld in Bezug auf digitale Arbeitsweisen an	PBL
G2Q000064	Ich kann mit digitalen Herausforderungen in meinem Beruf bedarfsgerecht umgehen (Koenner)	PBL
G2Q000065	Ich meistere digitale Anforderungen in meinem Beruf leicht und trage aufgrund meiner hohen Kompetenz zum digitalen Wandel in meinem Arbeitsumfeld bei (Experte)	PBL
G2Q000067	Ich unterstütze mein Arbeitsumfeld darin, digitalbezogene Arbeitsweisen angemessen und bedarfsgerecht anzuwenden (Koordinator)	PNL
G2Q000068	Ich helfe meinen Kolleg:innen gern bei der Lösung digitaler Probleme (Mentor)	PBL

FRAGEBOGEN ITEMS Kommunikationskompetenz KK		KODE DIGKOMP KOMMUNIKATION UND ZUSAMMENARBEIT
G2Q00003 SQ005	Ich weiß, wie ich meine eigene digitale Identität schützen kann	KOMZSA
G2Q00003 SQ006	Ich kann digital kommunizieren (z.B. via Zoom, WhatsApp, Snapchat) entsprechend des Bedarfs meiner Zielgruppe/-person]	KOMZSA
G2Q00003 SQ018	Ich berücksichtige die Bedeutung digitaler Werkzeuge für Jugendliche	KOMZSA
G2Q00003 SQ007	Ich vernetze mich digital mit anderen Partnerorganisationen, um die gesunde Entwicklung von Kindern zu fördern (z.B. Kinder- und Jugendnetzwerke in Österreich)	KOMZSA
G2Q00003 SQ008	Ich kann digitale Werkzeuge (z.B. Etherpad) wirksam bei einer gemeinsamen Fallarbeit mit Kolleg:innen nutzen	KOMZSA
G2Q00004 SQ001	Beratung	KOMZSA
G2Q00004 SQ004	Untertützung von pädagogischem Personal	KOMZSA
G2Q00004 SQ005	Unterstützung von Eltern	KOMZSA
G2Q00004 SQ016	Kollegiale Zusammenarbeit	KOMZSA
G2Q00004 SQ017	Kommunikation mit Zielgruppen	KOMZSA

G200005 SQ006	Es gelingt mir auch in der digitalen Kommunikation, eine persönliche Beziehung aufzubauen	KOMZSA
------------------	---	--------

FRAGEBOGEN ITEMS Informations- und Datenkompetenz IDK		KODE DIGKOMP
G2Q00003 SQ002	Ich kann digitale Fachinformation (z.B. psychologische Datenbanken, finden und auf ihre Qualität hin filtern	IDK
G2Q00003 SQ017	Ich kenne elektronische Testverfahren für Schüler:innen und kann ihre psychometrischen Qualitäten kritisch beurteilen	IDK
G2Q00003 SQ001	Ich kann verschiedene digitale Werkzeuge sicher und kreativ nutzen (z.B. Email, PDF, PPT, Zoom, BigBlueButtonwissenschaftliche Blogs) im Internet	IDK
G2Q00003 SQ020	Ich weiß, welche Informationen über Schüler:innen aufgrund gesetzlicher Vorschriften digital gespeichert werden dürfen	IDK
G2Q00003 SQ003	Ich kann Berichte digital organisieren, speichern, wieder abrufen und versenden	IDK
G2Q00004 SQ013	Erstellung von Berichten	IDK
G2Q00004 SQ015	Administration	IDK

FRAGEBOGEN ITEMS MEDIENKOMPETENZ - MEK/EDICREA		KODE DIGKOMP
G2Q00003 SQ010	Ich kenne mich mit digitalen Urheberrechten und Lizenzen aus	EDICREA/ MEK
G2Q00003 SQ011	Ich kann einfache Programme schreiben, um meine Büroarbeit zu erleichtern	EDICREA/ MEK
G2Q00003 SQ009	Ich kann ein schulpsychologisches Thema digital in verschiedenen Formaten (z.B. PDF, PPT, Video, Audio, Foto, Blog) gestalten und präsentieren, z.B. Anleitungen für Eltern zum Umgang mit schulischem Lockdown	EDICREA/ MEK
G2Q00004 SQ006	Information der Öffentlichkeit zu relevanten Themen	EDICREA/ MEK
G2Q00004 SQ007	Psychoedukation	EDICREA/ MEK
G2Q00004 SQ008	Fortbildung von pädagogischem Personal	EDICREA/ MEK
G2Q000066	Ich führe an meinem Arbeitsplatz gern und häufiger neue digitale Prozeduren oder Werkzeuge ein (Innovator)	EDICREA/ MEK