

**ICDL Professional**

# **DIGITALER UNTERRICHT**

Syllabus 1.0



**Syllabus Dokument**



## Zweck

Dieses Dokument beschreibt den Lehrplan für das ICDL Modul *Digitaler Unterricht*. Der Lehrplan beschreibt anhand der Lernziele die Kenntnisse und Fähigkeiten, die ein Kandidat für dieses Modul besitzen sollte. Der Lehrplan bildet auch die Grundlage für den theoretischen und praktischen Test zu diesem Modul.

## Disclaimer

Obwohl bei der Erstellung dieser Publikation alle Sorgfalt aufgewendet wurde, übernimmt die ICDL Foundation als Herausgeber der englischen Originalversion keine Gewähr für die Vollständigkeit der darin enthaltenen Informationen. Weiterhin übernimmt die ICDL Foundation keine Verantwortung oder Haftung für etwaige Fehler, Auslassungen, Ungenauigkeiten, Verluste oder Schäden, die aufgrund von Informationen, Anweisungen oder Ratschlägen in dieser Veröffentlichung entstehen. Änderungen können von der ICDL Foundation nach eigenem Ermessen und jederzeit ohne vorherige Ankündigung vorgenommen werden.

## Copyright © 1997 – 2020 ICDL Foundation/ICDL Germany

In Zweifelsfällen gilt die Version der ICDL Foundation ([www.icdl.org](http://www.icdl.org)). Dieser Syllabus darf nur in Zusammenhang mit der ICDL Initiative verwendet werden. Im Zusammenhang mit der ICDL Initiative ist dieser Syllabus zur Verwendung und Vervielfältigung freigegeben.

DLGI  
Dienstleistungsgesellschaft für Informatik  
Am Bonner Bogen 6  
53227 Bonn  
Tel.: 0228- 688-448-0 Fax: 0228- 688-448-99

E-Mail: [info@dlgi.de](mailto:info@dlgi.de)  
URL: [www.dlgi.de](http://www.dlgi.de)  
URL: [www.icdl.de](http://www.icdl.de)

# Digitaler Unterricht

Das Modul **Digitaler Unterricht** beinhaltet die Kenntnisse und Fertigkeiten, über die Lehrende verfügen sollten, um digitale Medien pädagogisch effektiv und sinnvoll im Unterricht einzusetzen und zur Leistungsbewertung in den Unterricht einbinden zu können.

## Modulziele

Kandidaten und Kandidatinnen sollen:

- Konzepte für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht kennen und anwenden können,
- Anwendungen und digitale Medien für den Unterricht finden, erstellen und evaluieren können,
- IT-Sicherheitsaspekte und rechtliche Rahmenbedingungen beim Einsatz von digitalen Medien im Unterricht kennen und beachten,
- virtuelle Lernumgebungen einsetzen können.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Kompetenzziel
1 Grundlagen	1.1 Vorteile und Nutzen	1.1.1	Verstehen, dass digitale Medien im Unterricht die Verwendung von Computern und anderen digitalen Geräten, Netzwerken, Anwendungen und digitale Inhalte umfasst.
		1.1.2	Nutzen von digitalen Medien für den Unterricht kennen.
		1.1.3	Nutzen digitaler Medien für das Lernen kennen.
		1.1.4	Nutzen digitaler Medien für die Leistungsbewertung kennen.
		1.1.5	Probleme kennen, die den Einsatz digitaler Medien im Unterricht behindern können.
2 Planung	1.2 Pädagogik und digitale Medien	1.2.1	Verstehen, wie digitale Medien unterschiedliche Lernstile unterstützen können.
		1.2.2	Verstehen, wie digitale Medien unterschiedliche Lehr- und Lernstrategien unterstützen können.
		1.2.3	Verstehen, wie digitale Medien unterschiedliche Lernumgebungen bereichern können.
2 Planung	2.1 Unterrichtsplanung	2.1.1	Wissen, wie der Einsatz digitaler Medien im Unterricht geplant werden sollte.
		2.1.2	Verstehen, dass der Einsatz digitaler Medien im Unterricht die sachgerechte Auswahl dieser Medien und Technologien erfordert.
		2.1.3	Planungsschritte für die Vorbereitung eines Unterrichts mit digitalen Medien anwenden können.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Kompetenzziel
		2.1.4	Verstehen, dass es wichtig ist, dass alle Schüler gleichberechtigten Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien haben. Möglichkeiten zur Verbesserung der Zugänglichkeit kennen.
		2.1.5	Einen Stundenentwurf für eine Unterrichtseinheit mit digitalen Medien erstellen können.
	2.2 <i>Schutz, Sicherheit und Wohlergehen</i>	2.2.1	Das Konzept einer Richtlinie zur korrekten Nutzung (AUP) verstehen.
		2.2.2	Verstehen, dass es wichtig ist, Schülern und Eltern den sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet zu vermitteln. Einige Risiken im Umgang mit dem Internet aufzeigen können.
		2.2.3	Wissen, wie man sich vor Risiken beim Umgang mit dem Internet schützen kann.
		2.2.4	Die Bedeutung des Datenschutzes beim Umgang mit Schülerdaten, und die Rolle und Verantwortung des Lehrers bei der Umsetzung von Datenschutzrichtlinien verstehen.
		2.2.5	Methoden zum Schutz von Daten auf Computern und anderen mobilen Geräten kennen.
		2.2.6	Sicherstellen, dass Lehrende und Lernende den Umgang mit Computern und anderen digitalen Geräten positiv erleben.
<b>3 Digitale Medien auswählen</b>	3.1 <i>Digitale Medien zum Lehren und Lernen</i>	3.1.1	Unterschiedliche Arten digitalen Inhaltes und ihre Haupteigenschaften für den Einsatz im Unterricht kennen.
		3.1.2	Mittel und Wege der internetgestützten Kommunikation für Lehrende und Lernende kennen, und deren Haupteigenschaften erläutern können.
		3.1.3	Mittel und Wege zur Online-Zusammenarbeit für Lehrende und Lernende kennen, und deren Haupteigenschaften erläutern können.
		3.1.4	Anwendungssoftware wie z.B. Office-Software zum Lehren und Lernen kennen, und deren Haupteigenschaften erläutern können.
		3.1.5	Bild-, Audio- und Video-Werkzeuge zum Lehren und Lernen kennen, und deren Haupteigenschaften erläutern können.
	3.2 <i>IKT-gestützte Ressourcen zur Leistungsbewertung</i>	3.2.1	Digitale Medien zur Unterstützung der Leistungsbewertung kennen, und deren Haupteigenschaften erläutern können.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Kompetenzziel
		3.2.2	Online-Umfragetools kennen, und deren Haupteigenschaften erläutern können.
		3.2.3	Verstehen, was ein Digitales Portfolio ist, und entsprechende Tools kennen. Haupteigenschaften erläutern können.
		3.2.4	Verstehen, wie digitale Medien für die gemeinsame (kollaborative) Beurteilung und Einstufung eingesetzt werden können.
		3.2.5	Tools kennen, die Organisation und Verwaltung der Schule unterstützen können, und deren Haupteigenschaften erläutern können.
	<b>3.3 Quellennutzung und Evaluation</b>	3.3.1	Arten von digitalen Inhalten für den Unterricht mit ihren Haupteigenschaften kennen.
		3.3.2	Verstehen, dass es wichtig ist, digitale Medien und Inhalte systematisch zu evaluieren. Z.B. mit Hilfe einer Bewertungsmatrix oder einer Checkliste.
		3.3.3	Verstehen, dass es für Lehrende und Lernende wichtig ist, digitale Inhalte kritisch zu bewerten.
		3.3.4	Geeignete Kriterien zur Evaluation digitaler Medien und Inhalte für den Einsatz im Unterricht kennen.
		3.3.5	Verstehen, was die Begriffe Copyright, Urheberrecht, Plagiat, Creative Commons, Lizenz bedeuten. Wissen, dass Fremdquellen genannt werden müssen, und wann eine Genehmigung für die Nutzung von Fremdquellen einzuholen ist.
		3.3.6	Verstehen, dass es wichtig ist, lizenzierte Software zu verwenden. Software-Lizenz-Arten kennen und erklären können.
		3.3.7	Beurteilen können, ob digitale Quellen zur Unterstützung des Unterrichts, des Lernens und der Leistungsbewertung geeignet sind.
<b>4 Lernumgebung verwalten</b>	<b>4.1 Technologien für den Einsatz im Unterricht</b>	4.1.1	Das Konzept eines interaktiven Whiteboards verstehen, und die Haupteigenschaften erläutern können.
		4.1.2	Den Zweck eines Beamers für den Einsatz im Unterricht verstehen, und seine Haupteigenschaften erläutern können.
		4.1.3	Den Zweck eines Visualizer für den Einsatz im Unterricht verstehen, und seine Haupteigenschaften erläutern können.
		4.1.4	Die Methode der Bildschirmübertragung kennen. Haupteigenschaften erläutern können.

Kategorie	Wissensgebiet	Ref.	Kompetenzziel
		4.1.5	Das Konzept mobilen Lernens verstehen. Haupteigenschaften erläutern können.
		4.1.6	Wissen, was man unter Bring Your Own Device (BYOD) versteht.
		4.1.7	Geräteausstattungen für die Erstellung und Verwendung von Bild-, Audio- und Videodateien kennen, die für den pädagogischen Einsatz geeignet sind.
	4.2 Virtuelle Lernplattformen	4.2.1	Das Konzept virtueller Lernumgebungen (VLE) verstehen, und ihre Haupteigenschaften kennen.
		4.2.2	Einen Kurs in einer virtuellen Lernumgebung erstellen und wieder entfernen können.
		4.2.3	NutzerInnen in virtuellen Lernumgebungen anlegen, zuweisen, entfernen können.
		4.2.4	Inhalte einer virtuellen Lernumgebung hinzufügen und wieder löschen können.
		4.2.5	Wissen, wie in einer Virtuellen Lernumgebung kommuniziert und zusammengearbeitet wird. Entsprechende Funktionen erstellen, bearbeiten, entfernen können, z.B. Forum, Wiki, Chat.