

Kompetenzbereiche und Einzelkompetenzen			
Kompetenzbereich	Definition	Einzelkompetenz	Definition
1. Informations- und Datenkompetenz	Kompetenz, Informationsbedürfnisse zu artikulieren sowie digitale Daten, Informationen und Inhalte zu lokalisieren und abzurufen. Kompetenz, die Relevanz von Quellen und ihrer Inhalte zu beurteilen. Kompetenz, digitale Daten, Informationen und Inhalte zu speichern, zu verwalten und zu organisieren.	1.1 Recherche, Suche und Filterung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten	Kompetenz, Informationsbedürfnisse zu artikulieren, in digitalen Umgebungen nach Daten, Informationen und Inhalten zu suchen, darauf zuzugreifen und zwischen ihnen zu navigieren. Kompetenz, persönliche Suchstrategien zu schaffen und zu aktualisieren.
		1.2 Auswertung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten	Kompetenz, die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Daten-, Informations- und digitalen Inhaltsquellen zu analysieren, zu vergleichen und kritisch zu bewerten. Kompetenz, Daten, Informationen und digitale Inhalte zu analysieren, zu interpretieren und kritisch zu bewerten.
		1.3 Verwaltung von Daten, Informationen und digitalen Inhalten	Kompetenz, Daten, Informationen und Inhalte in digitalen Umgebungen zu organisieren, zu speichern und abzurufen. Kompetenz, sie in einer strukturierten Umgebung zu organisieren und zu verarbeiten.
2. Kommunikations- und Kooperationskompetenz	Kompetenz, mit anderen durch digitale Technologien unter Berücksichtigung der kulturellen und generationsübergreifenden Vielfalt zu interagieren, zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Kompetenz, sich in Organisationen durch öffentliche und private digitale Dienste zu engagieren. Kompetenz, die eigene digitale Identität zu verwalten.	2.1 Interaktion mittels digitaler Technologien	Kompetenz, durch eine Vielzahl digitaler Technologien mit anderen zu interagieren und geeignete digitale Kommunikationsmittel für einen bestimmten Kontext zu erkennen.
		2.2 Austausch mittels digitaler Technologien	Kompetenz, Daten, Informationen und digitale Inhalte durch geeignete digitale Technologien mit anderen zu teilen. Kompetenz, als Vermittler zu agieren, über Referenzierungs- und Attributionspraktiken Bescheid zu wissen.
		2.3 Aktive Teilhabe mittels digitaler Technologien	Kompetenz, sich in Organisationen durch Nutzung öffentlicher und privater digitaler Dienste zu engagieren. Kompetenz, Chancen zur Teilhabe in Organisationen durch geeignete digitale Technologien wahrzunehmen.
		2.4 Zusammenarbeit mittels digitaler Technologien	Kompetenz, digitale Tools und Technologien für kollaborative Prozesse sowie für die gemeinsame Entwicklung von Ressourcen und Wissen zu nutzen.
		2.5 Umgangsformen kennen und einhalten (Netiquette)	Wissen über Verhaltensnormen sowie Know-how beim Einsatz digitaler Technologien und bei der Interaktion in digitalen Umgebungen. Kompetenz, Kommunikationsstrategien an ein spezifisches Publikum anzupassen. Wissen über die kulturelle und generationsübergreifende Vielfalt in digitalen Umgebungen.
		2.6 Verwaltung der digitalen Identität	Kompetenz, eine oder mehrere digitale Identitäten zu erstellen oder zu verwalten, um den eigenen Ruf zu schützen. Kompetenz, mit Daten umzugehen, die mit verschiedenen digitalen Tools, Umgebungen und Diensten erzeugt werden.
3. Entwicklungs- und Gestaltungskompetenz	Kompetenz, digitale Inhalte zu erstellen und zu bearbeiten. Kompetenz, Informationen und Inhalte einer Wissensdomäne unter Berücksichtigung von Urheberrechten und Lizenzen zu verbessern und zu integrieren. Wissen, wie man verständliche Anweisungen für ein Computersystem gestaltet.	3.1 Entwicklung und Produktion von digitalen Inhalten	Kompetenz, digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu erstellen und zu bearbeiten sowie sich mit digitalen Hilfsmitteln auszudrücken.
		3.2 Integration und Gestaltung von digitalen Inhalten	Kompetenz, Informationen und Inhalte zu modifizieren, zu verfeinern, zu verbessern und in eine Wissensdomäne zu integrieren, um neue, originelle und relevante Inhalte und Wissen zu erzeugen.
		3.3 Urheberrecht und Lizenzbestimmungen	Kompetenz, Urheberrechte und Lizenzen auf Daten, Informationen und/oder digitale Inhalte richtig anzuwenden.
		3.4 Programmierung	Kompetenz, eine Folge verständlicher Anweisungen für ein Computersystem zur Lösung eines bestimmten Problems oder zur Ausführung einer bestimmten Aufgabe zu planen und zu entwickeln.
4. Sicherheitskompetenz	Kompetenz, Geräte, Inhalte, persönliche Daten sowie die Privatsphäre in digitalen Umgebungen zu schützen. Kompetenz, die physische und psychische Gesundheit zu schützen. Kompetenz, digitale Technologien für soziales Wohlbefinden und soziale Eingliederung einzusetzen. Wissen über die Verwendung digitaler Technologien und ihrer Auswirkungen auf die Umwelt.	4.1 Schutz von Geräten	Kompetenz, Geräte und digitale Inhalte zu schützen sowie Risiken und Bedrohungen in digitalen Umgebungen zu erkennen. Wissen über Sicherheit und Sicherheitsmaßnahmen unter Berücksichtigung von Zuverlässigkeit und Datenschutz.
		4.2 Schutz von personenbezogenen Daten und der Privatsphäre	Kompetenz, persönliche Daten und die Privatsphäre in digitalen Umgebungen zu schützen. Kompetenz, personenbezogene Daten zu verwenden und weiterzugeben und dabei sich und andere vor möglichen Schäden zu schützen.
		4.3 Schutz von Gesundheit und Wohlbefinden	Kompetenz, Gesundheitsrisiken und Bedrohungen für das physische und psychische Wohlbefinden beim Einsatz digitaler Technologien zu vermeiden. Kompetenz, sich und andere vor möglichen Gefahren in digitalen Umgebungen (z. B. Cyber-Mobbing) zu schützen. Wissen über digitale Technologien für das soziale Wohlbefinden und zur sozialen Eingliederung.
		4.4 Schutz der Umwelt	Wissen über die Verwendung digitaler Technologien und ihrer Auswirkungen auf die Umwelt.
		4.5 Datenschutz (DS-GVO)	Kompetenz, die Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO) richtig anzuwenden.

Kompetenzbereiche und Einzelkompetenzen

5. Problemlösekompetenz	Kompetenz, Bedürfnisse und Probleme in digitalen Umgebungen zu identifizieren sowie konzeptionelle Probleme und Problemsituationen zu lösen. Kompetenz, digitale Tools zur Innovation von Prozessen und Produkten zu nutzen. Kompetenz, bei der digitalen Entwicklung auf dem Laufenden zu bleiben.	5.1 Lösung technischer Probleme	Kompetenz, technische Probleme beim Betrieb von Geräten und in digitalen Umgebungen zu identifizieren und zu lösen (von der Fehlerbehebung bis zur Lösung komplexerer Probleme).
		5.2 Ermittlung von Bedürfnissen und technischen Rückmeldungen	Kompetenz, Bedarfe zu ermitteln und dafür digitale Tools und/oder technologische Problemlösungen zu identifizieren, zu bewerten, auswählen und zu verwenden. Kompetenz, digitale Umgebungen an persönliche Bedürfnisse (z. B. Zugänglichkeit) anzupassen und maßzuschneidern.
		5.3 Kreativer Gebrauch von digitalen Technologien	Kompetenz, digitale Tools und Technologien zur Schaffung von Wissen und zur Innovation von Prozessen und Produkten zu nutzen. Kompetenz, Problemsituationen in digitalen Umgebungen - individuell oder gemeinschaftlich - zu verstehen und zu lösen.
		5.4 Identifizierung digitaler Kompetenzlücken	Kompetenz, zu erkennen, wo die eigene digitale Kompetenz verbessert oder aktualisiert werden muss. Kompetenz, andere bei der Entwicklung ihrer digitalen Kompetenz unterstützen. Kompetenz, Chancen zur Selbstentwicklung zu erkennen und sich über die digitale Entwicklung auf dem Laufenden halten.
		5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	Kompetenz, Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt zu kennen und zu verstehen. Kompetenz, algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools zu erkennen und zu formulieren. Kompetenz, eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems zu planen und anzuwenden.
6. Analyse- und Reflexionskompetenz	Wissen über die Medienvielfalt sowie die Kompetenz, sich mit diesen Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten kritisch auseinanderzusetzen. Kompetenz, Medien selbstbestimmt und selbstreguliert zu nutzen.	6.1 Medien analysieren und bewerten	Kompetenz, Themensetzungen sowie Gestaltungsmittel und deren Wirkung bei digitalen Medienangeboten zu erkennen, zu analysieren und zu bewerten.
		6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	Kompetenz, die Vielfalt und die Potenziale der digitalen Medienlandschaft zu verstehen sowie Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen zu reflektieren.

Kompetenz-Niveaus

Grundlegend	Stufe 1 und 2 (DigComp 2.1)
Anwendungssicher	Stufe 3 und 4 (DigComp 2.1)
Fortgeschritten	Stufe 5 und 6 (DigComp 2.1)
Spezialisiert	Stufe 7 und 8 (DigComp 2.1)