

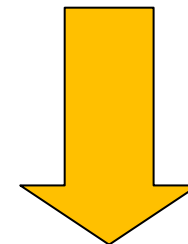
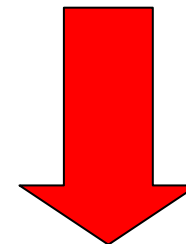
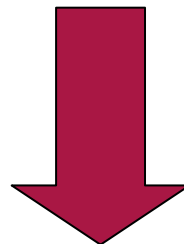
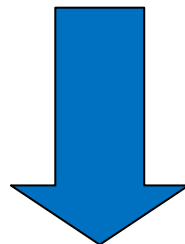
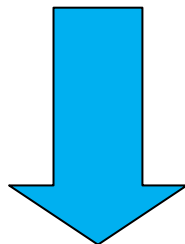
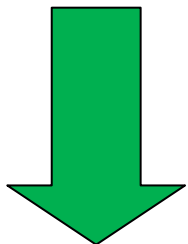


Unterrichtsbeispiele für den Medienkompetenzrahmen NRW

Es gibt eine Vielzahl von Materialien, die geeignet sind die Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW zu fördern und zu erreichen. Dabei kann und sollte man die Kompetenzbereiche nie für sich alleinstehend betrachten. Kompetenzen sind umfassend und verbinden sowohl die Schulfächer als auch die Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens untereinander. Unterrichtsbeispiele erreichen oftmals mehrere Kompetenzbereiche mit unterschiedlich starken Schwerpunkten in den einzelnen Teilkompetenzen.

Die angeführten Unterrichtsbeispiele geben einen ersten Überblick über die Möglichkeiten einer Umsetzung der Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens NRW für die schulinternen Curricula. (Schwerpunkt Grundschule ● | Schwerpunkt Sekundarstufe I ●)

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------





1. Bedienen und Anwenden
1.1 Medienausstattung (Hardware)
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen
1.2 Digitale Werkzeuge
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
1.3 Datenorganisation
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Medienführerschein - wann welche Medien?

3D Druck in der Schule

Handyführerschein

Kinderwebsites für Unterricht und Ganztags

Das Internet ABC

BIPARCOURS die Bildungs App

Liste von Cloudspeichern
Cloud Anwendungen im Unterricht

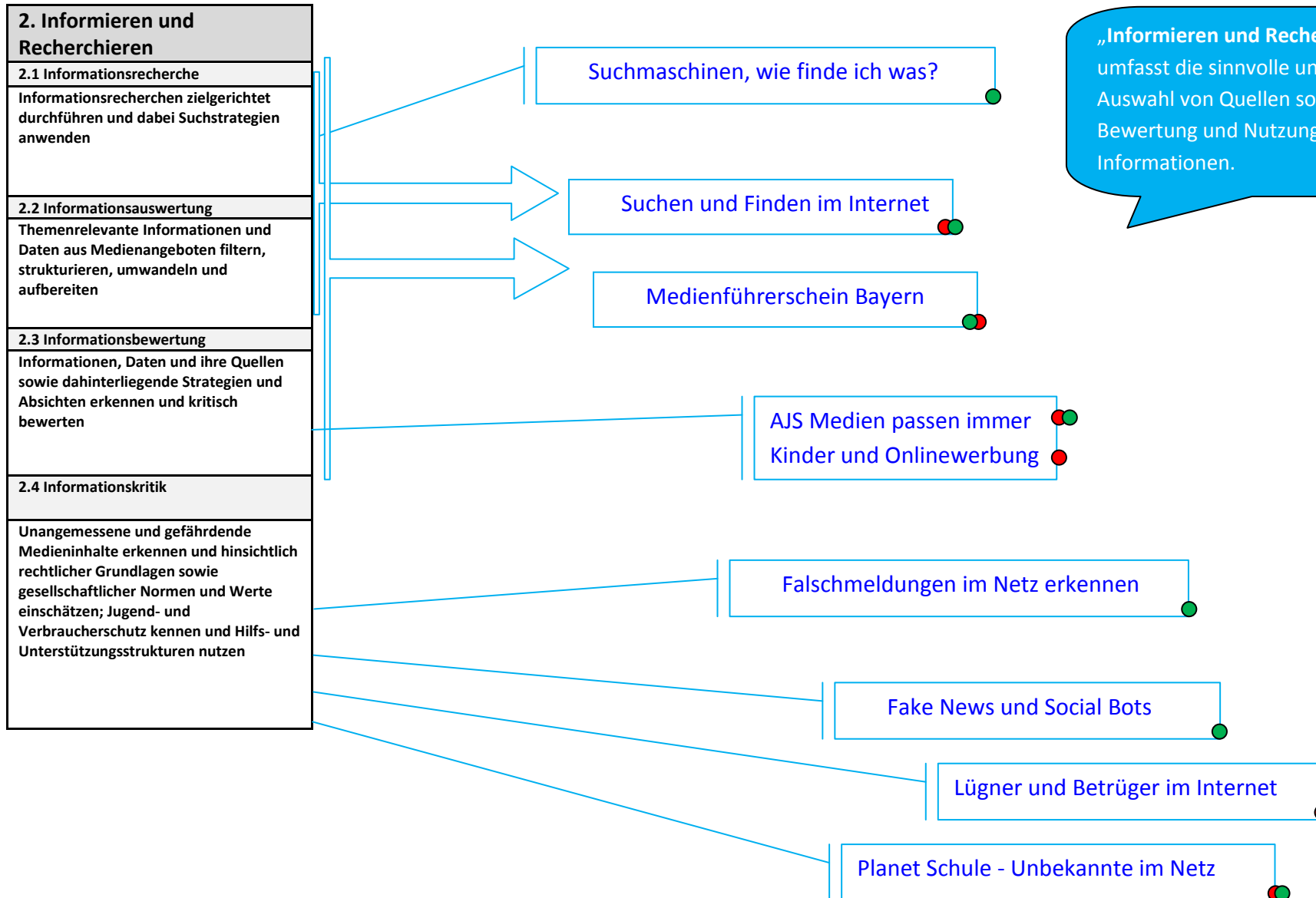
Internet Fibel für die Grundschule

Medienkoffer der Internauten

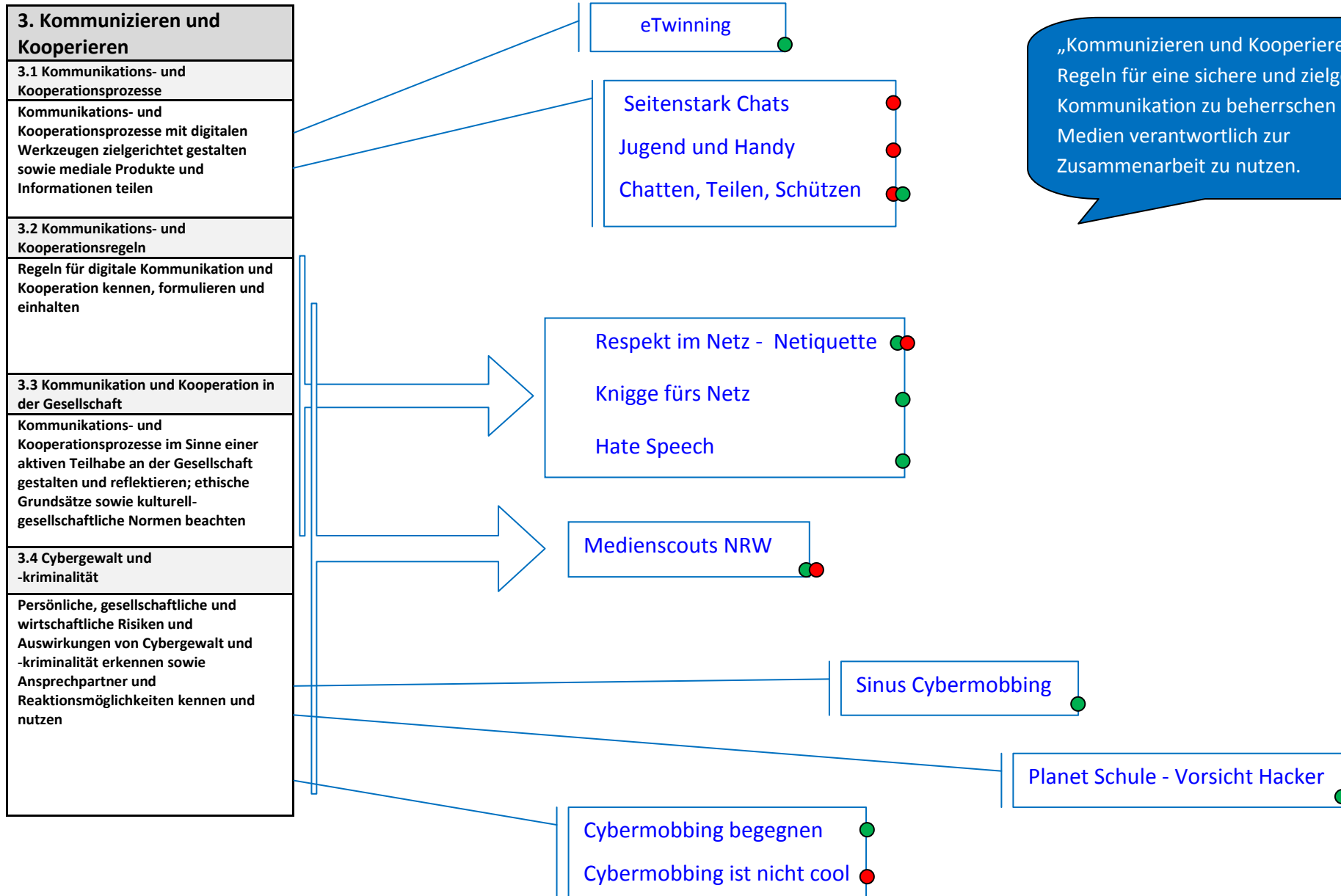
Wettbewerb zur Sicherheit im Netz - Mydigitalworld

Datenschutz geht zur Schule

„Bedienen und Anwenden“ beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.



„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.



„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.



4. Produzieren und Präsentieren
4.1 Medienproduktion und -präsentation
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
4.2 Gestaltungsmittel
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
4.3 Quelldokumentation
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden
4.4 Rechtliche Grundlagen
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

Gestalten von Hörspielen

Videos im Unterricht (Erstellen)

Topshot die Filmbildungs App

Smartphones im Naturwissenschaftlichen Unterricht

Bilder nutzen und zitieren
Creative Commons und Urheberrecht

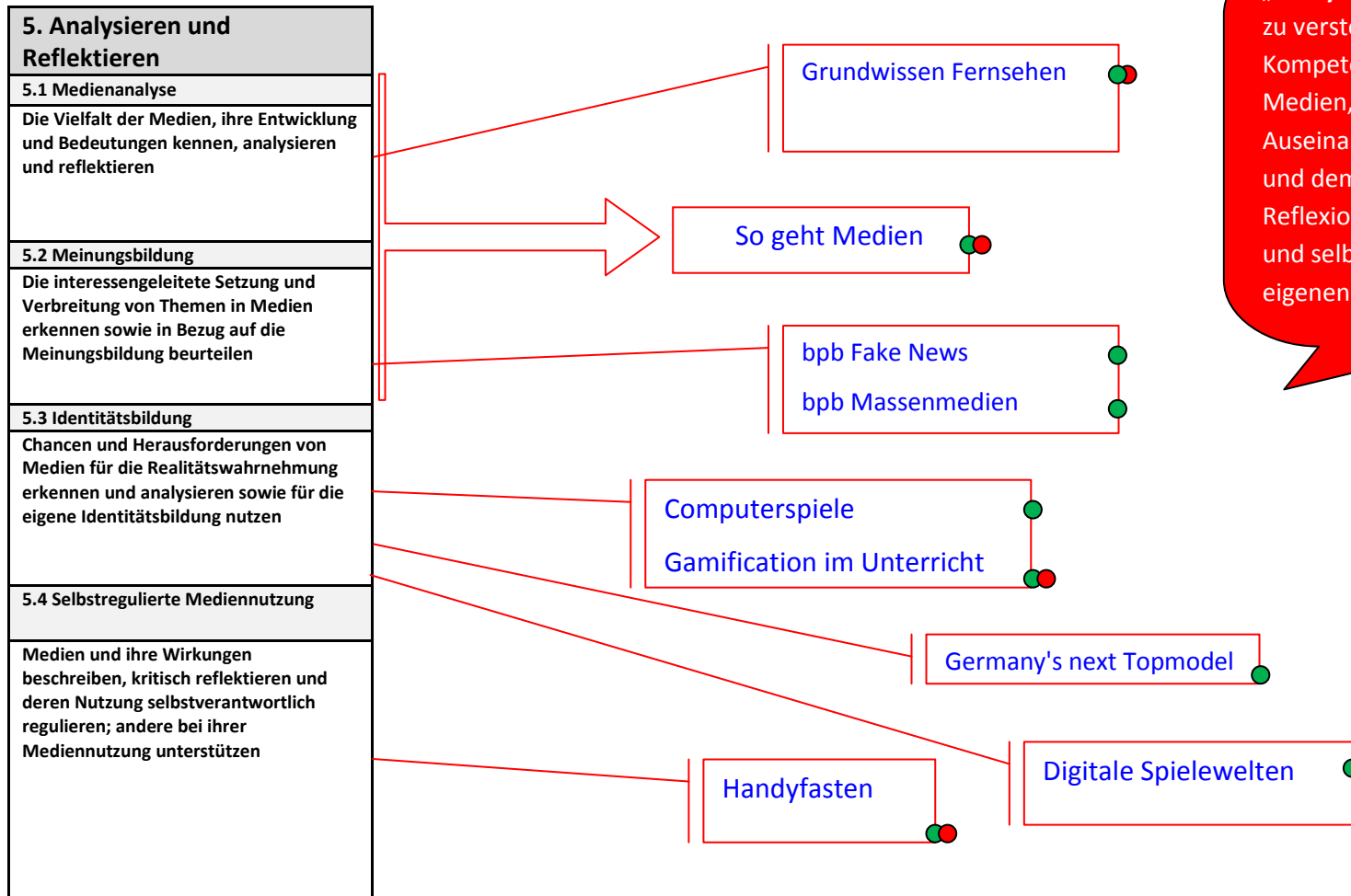
Was darf ich in der Filmbildung?

Edmond NRW

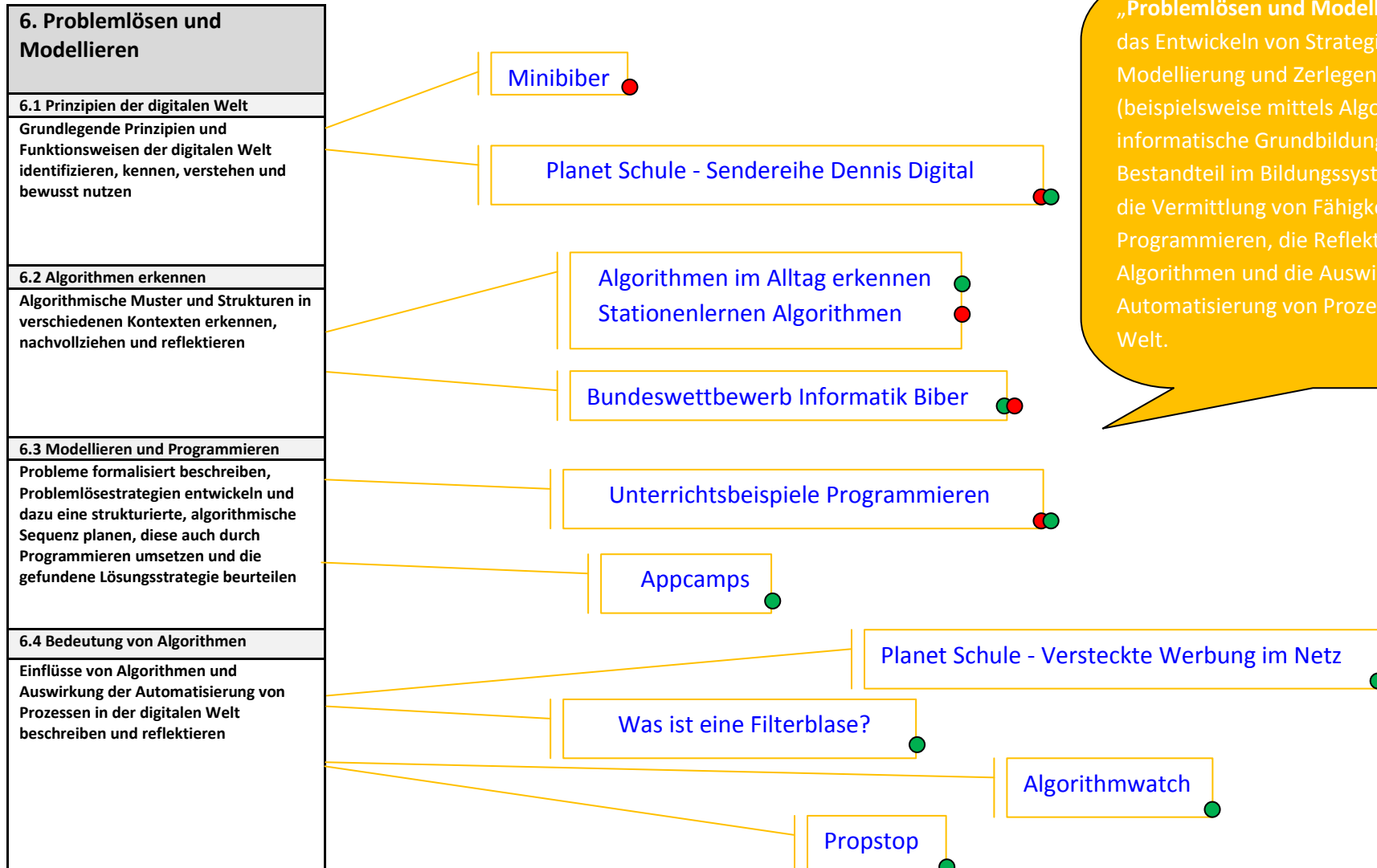
Die Creative Commons Lizenzen

Urheber und Rechtsfragen

„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.



„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.



„Problemlösen und Modellieren“ bezieht sich auf das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen). Es wird eine informatische Grundbildung als elementarer Bestandteil im Bildungssystem verankert, nämlich die Vermittlung von Fähigkeiten im Programmieren, die Reflektion der Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt.