



MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

- Das Kompetenzmodell **»Kompetenzen in der digitalen Welt«** der Kultusministerkonferenz aus dem Jahr 2016 hat neue Anforderungen an schulisches Lernen formuliert.
- Kompetenzerwerb als zentrale Aufgabe des schulischen Lernens setzt voraus, dass Schülerinnen und Schüler selbst aktiv werden können.
- Im Fokus steht nicht das Erledigen oder gar Abarbeiten von Arbeitsaufträgen, sondern der Erwerb der Kompetenz.
- Entscheidend ist also nicht, etwas "gemacht" zu haben, sondern etwas erklären oder anwenden zu können.



MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

Die digitale Welt bietet große Chancen für die Entwicklung von Schule und Unterricht. Unsere Gesellschaft bewältigt den digitalen Wandel erfolgreich, wenn es ihr gelingt, frühzeitig die Potenziale und Talente unserer Kinder und Jugendlichen zur Entfaltung zu bringen.

Wir wollen unsere Kinder und Jugendliche fit für die digitale Welt machen und unseren Schülerinnen und Schülern kreative und partizipative digitale Instrumente anbieten, um aktiver, selbstständiger und effektiver zu lernen.

Dafür hat das Land NRW mit dem **Medienkompetenzrahmen eine klare Orientierung für die schulische Bildung erarbeitet.**



Der **Medienkompetenzrahmen NRW** ist das zentrale Instrument für eine systematische Medienkompetenzvermittlung und enthält Elemente informatischer Grundbildung.

Er bildet den verbindlichen Orientierungsrahmen für die Weiterentwicklung der bestehenden schulischen Medienkonzepte.

Die Medienkonzepte der Schulen liefern die pädagogische Begründung für die Antragstellungen bei den Schulträgern für die IT-Ausstattung.

Aufgabe der Schulen ist es, auf der Grundlage des **Medienkompetenzrahmens NRW** ihre Fachcurricula in den Unterrichtsfächern weiterzuentwickeln.

Kompetenzbereiche



1. Bedienen und Anwenden

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



2. Informieren und recherchieren

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.



3. Kommunizieren und kooperieren

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

Kompetenzbereiche



4. Produzieren und präsentieren

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



5. 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 einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.



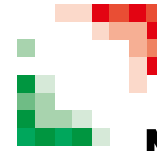
6. Problemlösen und modellieren

... verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.



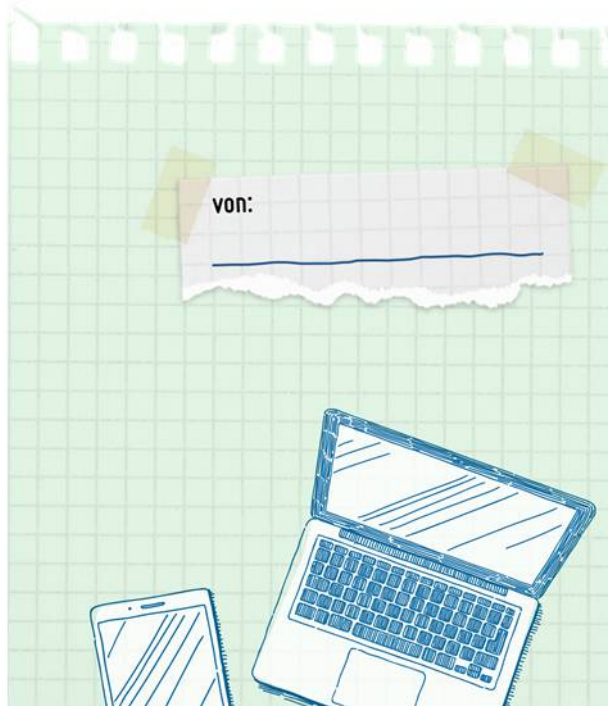
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

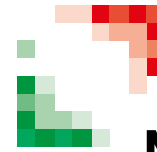




MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

 MEDIENPASS NRW



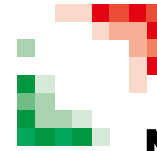


3. Ich trete in Kontakt mit anderen.



- Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.
- Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.
- Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.
- Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.



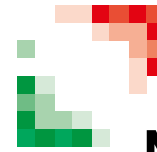


6. Ich lerne programmieren.



- Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.
- Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist, dadurch funktionieren Geräte und Computer.
- Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.
- Folgendes habe ich selbst programmiert:





**MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW**



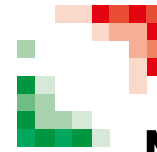
Ich lerne programmieren.

Beispiel Klasse 3/4, Sachunterricht

SCHULWORKSHOP DIGITALWERKSTATT - CODING: SCRATCH – LABYRINTH

In diesem Schulworkshop erstellen die Kinder online ein Spiel, in dem man die Spielfigur durch ein Labyrinth steuern kann, um zu einem Ziel zu gelangen. Falls die Spielfigur an die Wände des Labyrinths anstößt, muss von vorn begonnen werden.

Der Schulworkshop hat zum Ziel, den Schüler/innen eine Einführung in die grundlegenden Konzepte des Programmierens zu geben und sie auf spielerische und motivierende Art und Weise näher zu bringen.



**MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW**



2. Informieren und recherchieren

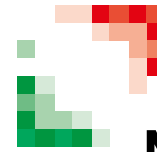
2.3 Informationsbewertung



Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Beispiel ab Klasse 9: Wie bewerte ich Inhalte im Internet?

- Handelt es sich bei dieser Nachricht um Fake News?
- Nimm dein Nachrichten-Beispiel mithilfe der Checkliste unter die Lupe.
- Dokumentiere deine Recherche, damit du dein Ergebnis später begründen kannst.



MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW



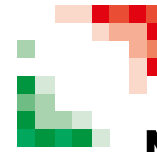
1. Wer steckt hinter der Nachricht?

- Ist die Autorin/der Autor seriös, also kann man ihm vertrauen?
- Ist die Herausgeberin/der Herausgeber vertrauenswürdig?
- Gibt es ein Impressum?
- Wer finanziert das Nachrichtenangebot?



2. In welcher Art und Weise wurde die Nachricht geschrieben und veröffentlicht?

- Welches Format hat die Internetseite?
- Handelt es sich um ein seriöses Nachrichtenangebot?
- Ist die Nachricht professionell geschrieben?



MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW



3. Stimmen die Fakten?

- Werden Quellen angegeben oder nur Behauptungen gemacht?



4. Wurden Bilder manipuliert?

- Werden Bilder aus dem Zusammenhang gerissen?
- Werden die Bilder auch in anderen Nachrichten verwendet?
- Sind die Bilder bearbeitet worden?

5. Überprüfe, ob das Beispiel auf sogenannten Hoax-Datenbanken bereits als Fake entlarvt wurde.



**MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW**



Vielen Dank!

