

Medien- konzept- entwicklung an Schulen!



Medienkompetenz an Schulen in NRW

Kultusministerkonferenz: „Bildung in der digitalen Welt“

gemeinsamer Kompetenzrahmen für Umgang mit Medien (Dezember 2016)







Medienkompetenzrahmen NRW an KMK-Strategie angepasst

verbindliche Grundlage für Medienkonzeptentwicklung in der Schule in NRW (BASS 16-13 Nr. 4 „Unterstützung für das Lernen mit Medien“)

Überarbeitung der Medienkonzepte an Schulen bis spätestens zum Schuljahresende 2019/2020

Medienkonzepte sind Grundlage für Antragstellung der Schulträger für IT-Investitionen ("Gute Schule 2020" / "Digitalpakt Schule" der Bundesregierung)

www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Schulverwaltung/Schulmail/Archiv-2018/180626/index.html

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

1. Bezug zum Leitbild
2. Spezifischer Beitrag zur Medienkompetenzförderung
3. Erforderliche Technische Ausstattung
4. Fortbildungsbedarfe
5. Prozessbeschreibung
6. Kooperationspartner

1. Wie verändern sich durch die Digitalisierung Rahmenbedingungen, Inhalte und Methoden sowie Erwartungen an unsere Einrichtung?
2. Was ist uns pädagogisch wichtig zu thematisieren und in welchen Kontexten bietet sich das an?
3. Wo liegen Chancen der Digitalisierung für die Verbesserung der Arbeit der Einrichtung?
4. Welche Materialien brauchen wir für diese pädagogische Aufgabe?
5. Welche technische Ausstattung wäre erforderlich?
6. Wer kann uns Fortbildung anbieten und uns unterstützen?

Kooperation Schule und außerschulische Partner ...

...im Fachunterricht

(Geocaching in Erdkunde)

... am Nachmittag / im Ganztag

(Radio-AG, Spieletester)

... in Projektwoche

(Videoprojekt zur Stadtteilerkundung, Thementag Cybermobbing)

... im Bereich der Fortbildung

(externes Know-How, pädagogischer Tag, aktive Medienarbeit z.B. Schulradio, Elternarbeit)

... in Einrichtungen der Jugendhilfe

(Außerschulische Projekte im Medienpass NRW dokumentieren)



AJS-Arbeitshilfe / Praxisbeispiele:

- Respektvoll miteinander online und offline
- Fotostory Gewalt
- Gute Geheimnisse / schlechte Geheimnisse
- Hänsel & Gretel 2.0.
- Facebook-Ampel / OK – Nicht-OK
- ...



Cyber-Mobbing: Ziele von Prävention

Förderung von Medienkompetenz: für Internet-Kommunikation und Datenschutz sensibilisieren, verantwortungsvollen Umgang mit Medien lernen, über Persönlichkeits- und Urheberrechte informieren, eigene Mediennutzung reflektieren

Förderung von Sozialkompetenz: für persönliche Grenzen sensibilisieren, Empathiefähigkeit steigern, Respekt und Wertschätzung fördern, Konflikt- und Feedback-Kultur etablieren, Umgang mit Wut üben, Zivilcourage stärken

Hilfstrukturen aufbauen: gewünschte Umgangsformen im Netz benennen, Hilfsangebote kennen lernen, Verhaltenskodex entwickeln



Medien-
konzept

Cyber-Mobbing

Gewalt-
präventions-
konzept





Arbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz
Nordrhein-Westfalen

Vielen Dank!

Matthias Felling

felling@mail.ajs.nrw.de



Tel. 0221.92 13 92-0

www.ajs.nrw.de