



VOR ORT (online)

10.06.2021

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

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 verantwortungsgemäß umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherche 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 adressatengerechte planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Visuellen und Textens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Medien Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt spezifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kritisch, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenspezifische Informationen und Daten aus Mediatinginstanzen filtern, analysieren, 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 Medienbildung Die interessegeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und deren in verschiedenen Kontexten, insbesondere in sozialen Medien, erkennen
1.3 Datensicherheit Informationen und Daten sicher speichern, wiedergeben und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturieren 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 digitalen Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; kulturelle, gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identifizierung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisieren, lösen, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine algorithmische Strategie entwickeln; diese durch Programm umsetzen und die Lösungstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsrollen mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und im sozialen Netzwerkeinstellen; gesellschaftliche Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfe- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybersicherheit und Anonymität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cyberangriffen und -kriminalität erkennen sowie diese vermeiden; Anonymität, Ausdrucksfreiheit und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsrechts (z. B. des Bild-, Urheber- und Markenrechts) für Laien* verständlich machen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Medienberufung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Medienberufung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen auf die Wahrnehmung von Medien und die Identitätsbildung beschreiben und reflektieren

Der Medienkompetenzrahmen NRW ist das anerkannte Instrument zur Förderung der Medienkompetenz in der Schule. Der Kompetenzrahmen dient als Orientierung für die Verankerung der verbindlichen Anforderungen in den Bildungs- und Lehrplänen. Gleichzeitig bildet der Medienkompetenzrahmen NRW die Grundlage für das schuleigene Medienkonzept und hilft, das Lehren und Lernen in der digitalen Welt erfolgreich zu gestalten.

Mit der zweiten Ausgabe des „Medienkompetenzrahmen NRW vor Ort (online)“ wurde die Veranstaltung auf eine rein digitale Ebene gebracht. Dadurch kann die Informationsweitergabe, der Austausch, die Kooperation und die Vernetzung über die eigenen regionalen Grenzen hinaus stattfinden, wodurch neue Perspektiven geschaffen und gewinnbringende Erkenntnisse ermöglicht werden.

VERANSTALTER

Medienberatung NRW
Kompetensteams NRW Bielefeld
Bielefeld Bildungsregion

VERANSTALTUNGORT

Online-Plattform

ANMELDUNG

Details zu Workshops und Anmeldung unter www.medienpass.nrw.de oder direkt <https://tinyurl.com/2jts3c9f>

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



ABLAUF

09:00 Uhr	Ankommen	11:00 Uhr	Workshopschiene I
09:30 Uhr	Begrüßung	12:00 Uhr	Mittagspause
09:45 Uhr	Keynote	13:30 Uhr	Workshopschiene II
		14:30 Uhr	Abschluss, Feedback und Verabschiedung

WORKSHOPSCHIENE I

BIPARCOURS - Die Bildungs App	Lara-Maria Myller, Ronja Terjung, Johannes Versante (Bildungspartner NRW)
Cybermobbing: Definition, Prävention und Intervention	Jessica Stratman-Behr (Medientrainerin (-Ausbilderin) und Referentin im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW)
Digitales Classroom Management	Anke Holbrügge (sSL Queller Schule und Mitglied Medienteam)
Distanzunterricht in der Pandemie	Patricia Drewes (Moderatorin Kompetenzteam Bielefeld und Didaktische Leitung Gymnasium Bethel)
Einstieg in die Filmanalyse mit digitalen Lernmitteln von FILM+SCHULE NRW	Maike Niermeyer, Jelka Luckfiel (FILM+SCHULE NRW)
Feedback auf Distanz	Anna Teichmann, Julia Soeffner (Education Y, Pacemaker Initiative)
Mediensucht (Sekundarstufe)	Susann Vetter (selbstständige Medienpädagogin)
Schule digital	Christina Lüdecke (mct Medienagentur Dortmund)
Schule und Urheberrecht	Stephan Kemper (Medienberatung NRW)
Schüleraktivierende Formate in Logineo LMS	Florian Emrich (Medienberater Kompetenzteam Leverkusen)

WORKSHOPSCHIENE II

BIPARCOURS - Die Bildungs App	Lara-Maria Myller, Ronja Terjung, Johannes Versante (Bildungspartner NRW)
Cybermobbing: Definition, Prävention und Intervention	Jessica Stratman-Behr (Medientrainerin (-Ausbilderin) und Referentin im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW)
LogineoLMS-Kurse für den ganzen Jahrgang/die ganze Schule – Arbeiterleichterung und Deputatsschonung	Dominik Braus (SL Queller Schule und Schuladmin)
iPad von Grund auf	Ralf Kampmann (Moderator Kompetenzteam Bielefeld)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

WORKSHOPSCHIENE II

Einstieg in die Filmanalyse mit digitalen Lernmitteln von FILM+SCHULE NRW	Maike Niermeyer, Jelka Luckfiel (FILM+SCHULE NRW)
Feedback auf Distanz	Anna Teichmann, Julia Soeffner (Education Y, Pacemaker Initiative)
Mediensucht (Primarstufe)	Susann Vetter (selbstständige Medienpädagogin)
Schule digital	Christina Lüdecke (mct Medienagentur Dortmund)
Kollaboratives Lernen in Präsenz und Distanz	Dr. Nina Bücker (Lehrerin Inda-Gymnasium Aachen)
Kollaborative Tools in Logineo LMS integrieren	Florian Emrich (Medienberater Kompetenzteam Leverkusen)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von: