

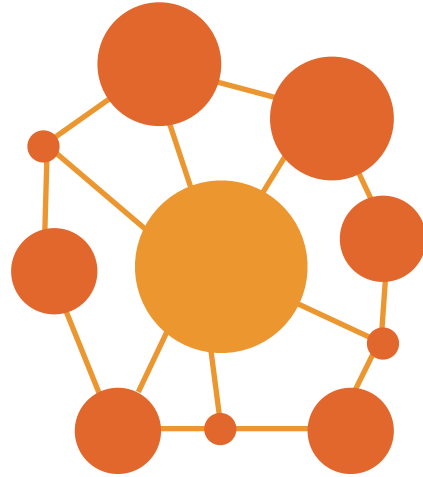




## VORWORT

Wie nur wenige Erfindungen zuvor verändert die **Digitalisierung** nahezu alle Bereiche menschlichen Lebens. Wir alle wandeln uns mit- Zeit zur Reflexion gibt es kaum. Nur eins ist klar: Die Welt, in der unsere Schülerinnen und Schüler leben werden, wird sich radikal von der „alten Welt“ unterscheiden.

Auf welche Art und Weise die Digitalisierung Schule ändern wird, ist noch unklar. Aber dass ein Wandel stattfinden muss, bestreitet kaum jemand. Die **Kultusministerkonferenz** hat mit dem Dokument „**Bildung in der digitalen Welt**“ für alle Schulen Deutschlands ein Raster erstellt, das bei der Transformation behilflich sein soll. Darin sind **Kompetenzen** formuliert, die alle Schülerinnen und Schüler zukünftig erwerben sollen.



Das Land NRW hat diese Strategie zum Anlass genommen, den „**Medienkompetenzrahmen NRW**“ zu erstellen, der ab 2020 verbindlich für alle Schulstufen in NRW gilt.

Nun liegt es an den einzelnen Schulen, die Kompetenzen mit geeigneten Inhalten zum Leben zu erwecken. Diese Materialien sollen dabei helfen, eine eigene Strategie zur Umsetzung der Vorgaben zu entwickeln.

Viel Erfolg bei der weiteren Arbeit

Tobias Hübner



---

# THEMENHEFT MEDIENKOMPETENZ- RAHMEN NRW

---

## INHALT

- 05 *Anleitung*
- 06 *Anknüpfungsmöglichkeiten Biologie*
- 07 *Anknüpfungsmöglichkeiten Chemie*
- 08 *Anknüpfungsmöglichkeiten Deutsch*
- 09 *Anknüpfungsmöglichkeiten Englisch*
- 10 *Anknüpfungsmöglichkeiten Erdkunde*
- 11 *Anknüpfungsmöglichkeiten Ev. Religionslehre*
- 12 *Anknüpfungsmöglichkeiten Französisch*
- 13 *Anknüpfungsmöglichkeiten Geschichte*
- 14 *Anknüpfungsmöglichkeiten Kath. Religionslehre*
- 15 *Anknüpfungsmöglichkeiten Kunst*
- 16 *Anknüpfungsmöglichkeiten Latein*
- 17 *Anknüpfungsmöglichkeiten Mathematik*
- 18 *Anknüpfungsmöglichkeiten Musik*
- 19 *Anknüpfungsmöglichkeiten Physik*
- 20 *Anknüpfungsmöglichkeiten Prakt. Philosophie*
- 21 *Anknüpfungsmöglichkeiten Sport*



---

# THEMENHEFT MEDIENKOMPETENZ- RAHMEN NRW

---

## INHALT

- 22 *Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Bedienen und Anwenden)*
- 24 *Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Informieren und Recherchieren)*
- 26 *Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Kommunizieren und Kooperieren)*
- 28 *Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Produzieren und Präsentieren)*
- 30 *Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Analysieren und Reflektieren)*
- 32 *Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Problemlösen und Modellieren)*
- 34 *Umfragebogen Fachschaften*



## ANLEITUNG

Dieses Heft soll dabei helfen, die Anforderungen des Medienkompetenzrahmens NRW in der eigenen Schule umzusetzen. Dazu eignet sich am besten ein pädagogischer Tag oder ein anderer Tag, an dem alle Lehrkräfte gemeinsam für einige Stunden arbeiten können.

Der Ablauf könnte folgendermaßen aussehen:

- *Information über den Medienkompetenzrahmen NRW*
- *Austeilen der Fächerübersichten an den jeweiligen Fachschaftsvorsitz*
- *Diskussion in den Fachschaften über Kompetenzen, die im jeweiligen Fach vermittelt werden können.*
- *Einsammeln der Ergebnisse*
- *Überprüfung, ob alle Kompetenzen abgedeckt sind (Doppelungen sind kein Problem, sondern dienen der Vertiefung).*
- *Diskussion in der Lehrerkonferenz, wie ggf. nicht abgedeckte Kompetenzen vermittelt werden können (z. B. in Projektwochen, verpflichtende Workshop-Angebote für einzelne Jahrgangsstufen etc.)*
- *Aufnahme der Ergebnisse in den schulinternen Lehrplan*
- *Ggf, Erstellung von Unterrichtsmaterialien - hierzu können die Unterrichtsideen zu den einzelnen Kompetenzen ausgeteilt werden.*



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Biologie

„Die Schülerinnen und Schüler beobachten und beschreiben Phänomene und Vorgänge und unterscheiden dabei Beobachtung und Erklärung.“ (Lehrplan Biologie, S. 17)

==> 2.1 Informationsrecherche

==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

„Die Schülerinnen und Schüler führen qualitative und einfache quantitative Experimente und Untersuchungen durch und protokollieren diese.“ (Lehrplan Biologie, S. 17)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 2.2 Informationsauswertung

==> 4.3 Quellendokumentation

„Die Schülerinnen und Schüler mikroskopieren und stellen Präparate in einer Zeichnung dar.“ (Lehrplan Biologie, S. 17)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

==> 4.3 Gestaltungsmittel

„Die Schülerinnen und Schüler stellen Zusammenhänge zwischen biologischen Sachverhalten und Alltagserscheinungen her und grenzen Alltagsbegriffe von Fachbegriffen ab.“ (Lehrplan Biologie, S. 17)

==> 5.2 Meinungsbildung

==> 2.3 Informationsbewertung

„Die Schülerinnen und Schüler planen, strukturieren, kommunizieren und reflektieren ihre Arbeit auch als Team.“ (Lehrplan Biologie, S. 18)

==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

==> 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

==> 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

„Die Schülerinnen und Schüler veranschaulichen Daten angemessen mit sprachlichen, mathematischen und bildlichen Gestaltungsmitteln.“ (Lehrplan Biologie, S. 18)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 1.3 Datenorganisation

==> 4.3 Quellendokumentation

==> 6.3 Modellieren und Programmieren



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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

### Chemie

„Die Schülerinnen und Schüler beobachten und beschreiben chemische Phänomene und Vorgänge und unterscheiden dabei Beobachtung und Erklärung.“ (Lehrplan Chemie, S. 17)

==> 2.2 Informationsauswertung

==> 2.3 Informationsbewertung

„Die Schülerinnen und Schüler erkennen und entwickeln Fragestellungen, die mit Iife chemischer und naturwissenschaftlicher Kenntnisse und Untersuchungen zu beantworten sind.“ (Lehrplan Chemie, S. 17)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

„Die Schülerinnen und Schüler führen qualitative und einfache quantitative Experimente und Untersuchungen durch und protokollieren diese.“ (Lehrplan Chemie, S. 17)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

==> 4.2 Gestaltungsmittel

„Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in unterschiedlichen Quellen und werten die Daten, Untersuchungsmethoden und Informationen kritisch aus.“ (Lehrplan Chemie, S. 17)

==> 2.1 Informationsrecherche

==> 2.4 Informationskritik

„Die Schülerinnen und Schüler wählen Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen, prüfen sie auf Relevanz und Plausibilität und verarbeiten diese adressaten- und situationsgerecht.“ (Lehrplan Chemie, S. 17)

==> 2.3 Informationsbewertung

==> 2.4 Informationskritik

„Die Schülerinnen und Schüler stellen Hypothesen auf, planen geeignete Untersuchungen und Experimente zur Überprüfung, führen sie unter Beachtung von Sicherheits- und Umweltaspekten durch und werten sie unter Rückbezug auf die Hypothesen aus.“ (Lehrplan Chemie, S. 17)

==> 2.2 Informationsauswertung

==> 2.3 Informationsbewertung

==> 2.4 Informationskritik

„Die Schülerinnen und Schüler stellen Zusammenhänge zwischen chemischen Sachverhalten und Alltagserscheinungen her und grenzen Alltagsbegriffe von Fachbegriffen ab.“ (Lehrplan Chemie, S. 17)

==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

==> 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Deutsch

„Die Schülerinnen und Schüler sollen über einen umfangreichen und differenzierten Wortschatz verfügen.“ (Lehrplan Deutsch, S. 14)

==> **3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse**

==> **3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft**

„Die Schülerinnen und Schüler sollen Wirkungen der Redeweise kennen, beachten und situations- sowie adressatengerecht anwenden.“ (Lehrplan Deutsch, S. 14)

==> **3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse**

„Die Schülerinnen und Schüler sollen Kurzdarstellungen und Referate frei vortragen; ggf. mithilfe eines Stichwortzettels/einer Gliederung.“ (Lehrplan Deutsch, S. 15)

==> **4.1 Medienproduktion und Präsentation**

==> **4.2 Gestaltungsmittel**

==> **4.3 Quellendokumentation**

„Die Schülerinnen und Schüler sollen Medien zur Präsentation und ästhetischen Produktion nutzen.“ (Lehrplan Deutsch, S. 18)

==> **4.1 Medienproduktion und Präsentation**

==> **4.2 Gestaltungsmittel**

„Die Schülerinnen und Schüler sollen zwischen Wirklichkeit und virtuellen Welten in Medien unterscheiden, z. B. Fernsehserien, Computerspiele.“ (Lehrplan Deutsch, S. 18)

==> **5.1 Medienanalyse**

==> **5.2 Meinungsbildung**

==> **5.3 Identitätsbildung**

==> **5.4 Selbstregulierte Mediennutzung**

„Die Schülerinnen und Schüler sollen medienspezifische Formen kennen: z. B. Print- und Online-Zeitungen, infotainment, Hypertexte, Werbekommunikation, Film.“ (Lehrplan Deutsch, S. 18)

==> **2.1 Informationsrecherche**

„Die Schülerinnen und Schüler sollen Informationsmöglichkeiten nutzen: z. B. Informationen zu einem Thema/Problem in unterschiedlichen Medien suchen, vergleichen, auswählen und bewerten (Suchstrategien).“ (Lehrplan Deutsch, S. 18)

==> **2.1 Informationsrecherche**

==> **2.2 Informationsauswertung**

==> **2.3 Informationsbewertung**

==> **2.4 Informationskritik**





## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Englisch

„Schüler können adaptierten und einfachen authentischen Hörtexten und Filmausschnitten (u.a. Werbespots) wesentliche praktische Informationen entnehmen, dazu noch einfache Geschichten und Spielszenen bezogen auf wesentliche Merkmale von Figuren und Handlungsablauf verfolgen.“ (Lehrplan Englisch, S. 23)

==> 2.2 Informationsauswertung

==> 5.1 Medienanalyse

„Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Orientierungswissen zu folgenden Themenfeldern: Persönliche Lebensgestaltung, Ausbildung/ Schule, Teilhabe am gesellschaftlichen Leben, Berufsorientierung.“ (Lehrplan Englisch, S. 25)

==> 2.1 Informationsrecherche

==> 5.3 Identitätsbildung

„Schüler können Unterrichtsergebnisse festhalten (u.a. Tafelbilder abschreiben) und Lernprozesse schriftlich begleiten (u.a. einfache Notizen machen und Cluster anfertigen), einfache Modelltexte (u.a. Sachtexte, kurze Geschichten, Gedichte, dramatische Szenen) umformen und kurze persönliche Alltagstexte schreiben und Sachverhalte aus eigenen Erfahrungshorizont beschreiben und erklären.“ (Lehrplan Englisch, S. 24)

==> 4.2 Gestaltungsmittel

„Schülerinnen und Schüler können für mündliche und schriftliche Gedanken Ideen sammeln und notieren (u.a. als Tabellen, einfache Cluster).“ (Lehrplan Englisch, S. 28)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

„Schüler können umgehen mit Medien: Telefongespräche, Interviews, Dialoge, Gedichte, Reklame, Anzeigen, Briefe.“ (Lehrplan Englisch, S. 28)

==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

==> 5.1 Medienanalyse

==> 5.2 Meinungsbildung

„Schülerinnen und Schüler können eigene Texte nach Vorlagen gestalten und einfache Umformungen vornehmen (u.a. Austauschen, Umstellen, Ausschmücken von Textelementen)“ (Lehrplan Englisch, S. 28)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 4.2 Gestaltungsmittel

„Schülerinnen und Schüler können Texte unter Anleitung korrigieren und überarbeiten.“ (Lehrplan Englisch, S. 28)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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

### Erdkunde

„Schülerinnen und Schüler gewinnen aus Bildern, Graphiken, Klimadiagrammen und Tabellen themenbezogene Informationen.“ (Lehrplan Erdkunde, S. 25)

==> 2.1 Informationsrecherche

==> 2.2 Informationsauswertung

„Schülerinnen und Schüler erstellen aus Zahlenreihen (in Abstimmung mit den Lernfortschritten im Mathematikunterricht) einfach Diagramme.“ (Lehrplan Erdkunde, S. 25)

==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

==> 4.2 Gestaltungsmittel

„Schülerinnen und Schüler recherchieren in Bibliotheken und im Internet, um sich Informationen themenbezogen zu beschaffen.“ (Lehrplan Erdkunde, S. 28)

==> 2.1 Informationsrecherche

==> 2.2 Informationsauswertung

„Schülerinnen und Schüler wenden die Arbeitsschritte zur Erstellung von Kartenskizzen und Diagrammen auch unter Nutzung elektronischer Datenverarbeitungssysteme an.“ (Lehrplan Erdkunde, S. 28)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 1.3 Datenorganisation

„Schülerinnen und Schüler gewinnen Informationen aus Multimedia-Angeboten und aus Internetbasierten Geoinformationsdiensten (WebGIS oder Geodaten-Viewer).“ (Lehrplan Erdkunde, S. 28)

==> 2.1 Informationsrecherche

==> 2.2 Informationsauswertung

==> 2.3 Informationsbewertung



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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

### Evangelische Religionslehre

„Schülerinnen und Schüler identifizieren und beschreiben religiöse Phänomene und Handlungen anhand von Merkmalen.“ (Lehrplan ev. Religion, S. 16)

==> 2.1 Informationsrecherche

„Schülerinnen und Schüler vergleichen gegenwärtige Personen und Aktionen mit biblischer Prophetie.“ (Lehrplan ev. Religion, S. 22)

==> 5.2 Meinungsbildung

==> 5.2 Identitätsbildung

„Schülerinnen und Schüler überprüfen an Beispielen, inwiefern zeitgenössische Personen in der Tradition biblischer Propheten stehen, setzen sich mit Alltagsverhalten auseinander und bewerten es im Kontext von Schöpfungsverantwortung.“ (Lehrplan ev. Religion, S. 22)

==> 5.2 Meinungsbildung

==> 5.2 Identitätsbildung

„Schülerinnen und Schüler vergleichen die evangelische und die katholische Kirche hinsichtlich ihrer Gemeinsamkeiten und Unterschiede, ihres Schrift- und Selbstverständnisses sowie ihrer Praxis.“ (Lehrplan ev. Religion, S. 22)

==> 2.1 Informationsrecherche

==> 2.2 Informationsauswertung

==> 2.3 Informationsbewertung

==> 2.4 Informationskritik

„Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Argumenten für und gegen die Zugehörigkeit zu einer religiösen Gemeinschaft im Diskurs mit anderen auseinander.“ (Lehrplan ev. Religion, S. 22)

==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

==> 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

==> 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Französisch

„Die Schülerinnen und Schüler können Informationsangebote nutzen, u. a. [...] den wichtigsten Meldungen der Nachrichten im Fernsehen und Radio gezielt Informationen entnehmen.“ (Lehrplan Französisch, S. 14)

==> 2.1 Informationsrecherche

==> 2.2 Informationsauswertung

„Die Schülerinnen und Schüler können am kulturellen Leben teilnehmen, u. a. das Wesentliche aus deutlich artikulierten Liedern, Filmpassagen, Liedtexten der Unterhaltungsmusik, Features und Berichten in Jugendzeitschriften verstehen.“ (Lehrplan Französisch, S. 15)

==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

==> 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

==> 5.3 Identitätsbildung

„Die Schülerinnen und Schüler können deutlich gesprochenes Französisch so weit verstehen, dass sie wesentliche Absichten der Partnerin oder des Partners erfassen.“ (Lehrplan Französisch, S. 16)

==> 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

„Die Schülerinnen und Schüler können Französisch in Arbeits- und Kommunikationsprozessen gebrauchen, u. a. Arbeitsergebnisse schriftlich in Stichwortform aufbereiten und dokumentieren und eine Präsentation vorbereiten und vortragen.“ (Lehrplan Französisch, S. 16)

==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

==> 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

==> 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

„Die Schülerinnen und Schüler können kleine, kreative, erkundende und/oder grenzüberschreitende Projekte in kooperativen Arbeitsprozessen durchführen (u.a. E-Mail-Kontakte).“ (Lehrplan Französisch, S. 27)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

==> 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Geschichte

„Die Schülerinnen und Schüler erklären historische Phänomene im Kontext der jeweils zugehörigen Zeitumstände.“ (Lehrplan Geschichte, S. 17)

==> **4.3 Quellendokumentation**

„Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Geschichtskarten, indem sie Thema, dargestellten Raum, Zeit und Legenden erschließen und die enthaltenen Informationen benennen.“ (Lehrplan Geschichte, S. 25)

==> **2.2 Informationsauswertung**

„Die Schülerinnen und Schüler beschaffen selbständig Informationen aus schulischen wie außerschulischen Medien, recherchieren in Bibliotheken und im Internet.“ (Lehrplan Geschichte, S. 28)

==> **2.1 Informationsrecherche**

==> **2.2 Informationsauswertung**

==> **2.3 Informationsbewertung**

„Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen historisierenden Spielfilmen und Dokumentarfilmen und entnehmen einem Film historische Informationen.“ (Lehrplan Geschichte, S. 25)

==> **5.1 Medienanalyse**

==> **5.2 Meinungsbildung**

„Die Schülerinnen und Schüler lesen und erstellen einfache Zeitleisten und Schaubilder zur Darstellung von Zusammenhängen.“ (Lehrplan Geschichte, S. 25)

==> **4.1 Medienproduktion und Präsentation**

==> **4.2 Gestaltungsmittel**

„Die Schülerinnen und Schüler strukturieren und visualisieren einen historischen Gegenstand bzw. Ein Problem mithilfe graphischer Verfahren.“ (Lehrplan Geschichte, S. 26)

==> **4.1 Medienproduktion und Präsentation**

==> **4.2 Gestaltungsmittel**

„Die Schülerinnen und Schüler beschaffen selbstständig Informationen aus schulischen wie außerschulischen Medien, recherchieren in Bibliotheken und im Internet.“ (Lehrplan Geschichte, S. 28)

==> **2.1 Informationsrecherche**

==> **2.2 Informationsauswertung**

==> **2.3 Informationsbewertung**



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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

### Kath. Religionslehre

„Die Schülerinnen und Schüler organisieren für einen begrenzten Zeitraum die Arbeitsprozesse in einer Kleingruppe.“ (Lehrplan Kath. Religionslehre, S. 18)

==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

==> 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

„Die Schülerinnen und Schüler organisieren ein überschaubares Projekt im schulischen Umfeld.“ (Lehrplan Kath. Religionslehre, S. 18)

==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

==> 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

==> 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

„Die Schülerinnen und Schüler setzen religiöse Texte gestalterisch in verschiedenen Ausdrucksformen um.“ (Lehrplan Kath. Religionslehre, S. 18)

==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

==> 4.2 Gestaltungsmittel

„Die Schülerinnen und Schüler stellen biblische Grundlagen der Ethik - Zehn Gebote, Goldene Regel, Nächsten- und Feindesliebe - in Grundzügen dar und zeigen exemplarisch auf, welche Konsequenzen sich daraus für menschliches Handeln ergeben.“ (Lehrplan Kath. Religionslehre, S. 26)

==> 5.2 Meinungsbildung

==> 5.3 Identitätsbildung

„Die Schülerinnen und Schüler stellen in Grundzügen die historische Entstehung verschiedener Weltreligionen dar.“ (Lehrplan Kath. Religionslehre, S. 30)

==> 2.1 Informationsrecherche

==> 2.2 Informationsauswertung

==> 2.3 Informationsbewertung



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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

### Kunst

„Die Schülerinnen und Schüler bewerten unterschiedliche Bildeinwirkungen durch spielerisches experimentelles Erproben verschiedener Flächen-gliederungen.“ (Lehrplan Kunst, S. 21)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

„Die Schülerinnen und Schüler entwerfen und gestalten planvoll aufgabenbezogene Gestaltungen.“ (Lehrplan Kunst, S. 21)

==> 4.2 Gestaltungsmittel

„Die Schülerinnen und Schüler analysieren Farbbeziehungen in Gestaltungen nach Farbgegensatz, Farbverwandtschaft, räumlicher Wirkung.“ (Lehrplan Kunst, S. 21)

==> 5.1 Medienanalyse

==> 5.2 Meinungsbildung

„Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden Farbe-Gegenstandsbeziehungen (Lokalfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, autonome Farbe) und damit verbundene Grundfunktionen in bildnerischen Gestaltungen.“ (Lehrplan Kunst, S. 26)

==> 4.2 Gestaltungsmittel



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Latein

„Die Schülerinnen und Schüler kennen einfache Methoden des erlernenden und wiederholenden Festigens von Vokabeln [...] und können diese unter Nutzung unterschiedlicher Medien (z. B. [...] Lernprogramme) anwenden.“ (Lehrplan Latein, S. 25)

- ==> 1.2 Digitale Werkzeuge
- ==> 1.3 Datenorganisation

„Die Schülerinnen und Schüler können zu ausgewählten Themen Informationen selbständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren, u. a. verschiedene Quellen (z. B. [...] Internet [...]) zum zusätzlichen Informationserwerb nutzen.“ (Lehrplan Latein, S. 41)

- ==> 2.1 Informationsrecherche
- ==> 2.2 Informationsauswertung
- ==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation
- ==> 4.3 Quellendokumentation

„Die Schülerinnen und Schüler können die Darstellung historischer Persönlichkeiten [...] im Text und im Film vergleichen und dazu Stellung nehmen.“ (Lehrplan Latein, S. 63)

- ==> 5.1 Medienanalyse
- ==> 5.2 Meinungsbildung

„Die Schülerinnen und Schüler können Bilder mit lateinischen und deutschen Fachbegriffen beschriften.“ (Lehrplan Latein, S. 61)

- ==> 1.2 Digitale Werkzeuge





## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Mathematik

„Die Schülerinnen und Schüler präsentieren Ideen und Ergebnisse in kurzen Beiträgen.“ (Lehrplan Mathematik, S. 18)

==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

==> 4.2 Gestaltungsmittel

„Schülerinnen und Schüler nutzen mathematische Werkzeuge (Tabellenkalkulation, Geometriesoftware, Funktionsplotter) zum Erkunden und Lösen mathematischer Probleme.“ (Lehrplan Mathematik, S. 18)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

„Schülerinnen und Schüler tragen Daten in elektronischer Form zusammen und stellen sie mit Hilfe einer Tabellenkalkulation dar.“ (Lehrplan Mathematik, S. 26)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 1.3 Datenorganisation

„Schülerinnen und Schüler wählen geeignete Medien für die Dokumentation und Präsentation aus.“ (Lehrplan Mathematik, S. 30)

==> 1.3 Datenorganisation

==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

==> 4.2 Gestaltungsmittel

„Schülerinnen und Schüler nutzen eine Formelsammlung, Lexika, Schulbücher und das Internet zur Informationsbeschaffung.“ (Lehrplan Mathematik, S. 26)

==> 1.1 Medienausstattung (Hardware)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 2.1 Informationsrecherche

„Schülerinnen und Schüler nutzen selbstständig Print- und elektronische Medien zur Informationsbeschaffung.“ (Lehrplan Mathematik, S. 30)

==> 1.1 Medienausstattung (Hardware)

==> 1.2 Digitale Werkzeuge

==> 2.1 Informationsrecherche



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Musik

„Die Schülerinnen und Schüler realisieren einfache vokale und instrumentale Kompositionen und eigene klangliche Gestaltungen auch unter Verwendung digitaler Medien.“ (Lehrplan Musik, S. 18)

- ==> 1.1 Medienausstattung (Hardware)
- ==> 1.2 Digitale Werkzeuge

„Die Schülerinnen und Schüler entwerfen und realisieren einfache bildnerische und choreografische Gestaltungen zu Musik.“ (Lehrplan Musik, S. 19)

- ==> 1.2 Digitale Werkzeuge
- ==> 4.2 Gestaltungsmittel
- ==> 5.3 Identitätsbildung

„Die Schülerinnen und Schüler stellen Klanggestaltungen in grafischen oder elementaren traditionellen Notationen dar.“ (Lehrplan Musik, S. 22)

- ==> 1.2 Digitale Werkzeuge
- ==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

„Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und vergleichen subjektive Höreindrücke.“ (Lehrplan Musik, S. 23)

- ==> 2.2 Informationsauswertung



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Physik

„Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren die Ergebnisse ihrer Tätigkeit in Form von Texten, Skizzen, Zeichnungen, Tabellen oder Diagrammen auch computergestützt.“ (Lehrplan Physik, S. 17)

- ==> 1.2 Digitale Werkzeuge
- ==> 1.3 Datenorganisation
- ==> 2.3 Informationsbewertung
- ==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation

„Die Schülerinnen und Schüler führen qualitative und einfache quantitative Experimente und Untersuchungen durch, protokollieren diese, verallgemeinern und abstrahieren Ergebnisse ihrer Tätigkeit und idealisieren gefundene Messdaten.“ (Lehrplan Physik, S. 17)

- ==> 2.3 Informationsbewertung
- ==> 2.4 Informationskritik
- ==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation
- ==> 4.3 Quellendokumentation

„Die Schülerinnen und Schüler stellen Anwendungsbereiche und Berufsfelder dar, in denen physikalische Kenntnisse bedeutsam sind.“ (Lehrplan Physik, S. 19)

- ==> 1.2 Digitale Werkzeuge
- ==> 2.1 Informationsrecherche
- ==> 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

„Die Schülerinnen und Schüler interpretieren Daten, Trends, Strukturen und Beziehungen, wenden einfache Formen der Mathematisierung auf sie an, erklären diese, ziehen geeignete Schlussfolgerungen und stellen einfache Theorien auf.“ (Lehrplan Physik, S. 17)

- ==> 1.3 Datenorganisation
- ==> 6.2 Algorithmen erkennen
- ==> 6.3 Modellieren und Programmieren
- ==> 6.4 Bedeutung von Algorithmen

„Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in unterschiedlichen Quellen (Print- und elektronische Medien) und werten die Daten, Untersuchungsmethoden und Informationen kritisch aus.“ (Lehrplan Physik, S. 17)

- ==> 2.1 Informationsrecherche
- ==> 2.2 Informationsauswertung
- ==> 2.3 Informationsbewertung
- ==> 2.4 Informationskritik



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Praktische Philosophie

„Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und bewerten den eigenen Umgang mit Medien.“ (Lehrplan Prakt. Philosophie, S. 19)

==> **5.2 Meinungsbildung**

„Die Schülerinnen und Schüler entwickeln Übersicht über unsere Medienwelt und gehen kritisch mit neuen Medien um. (Lehrplan Prakt. Philosophie, S. 22)

==> **1,2 Digitale Werkzeuge**

==> **2.3 Informationsbewertung**

==> **2.4 Informationskritik**

„Die Schülerinnen und Schüler erschließen Darstellungen audiovisueller Medien auf ihren ethischen und übrigen philosophischen Gehalt.“ (Lehrplan Prakt. Philosophie, S. 22)

==> **5.1 Medienanalyse**

==> **5.3 Identitätsbildung**

„Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Bedeutung der Medien und medialen Kulturtechniken und gestalten bewusst das eigene Medienverhalten.“ (Lehrplan Prakt. Philosophie, S. 25)

==> **2.4 Informationskritik**

==> **5.2 Meinungsbildung**

==> **5.4 Selbstregulierte Mediennutzung**

„Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten philosophische Texte und Gedanken.“ (Lehrplan Prakt. Philosophie, S. 25)

==> **2.2 Informationsauswertung**

==> **5.1 Medienanalyse**



## Anknüpfungsmöglichkeiten für die Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen 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
--------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

### Sport

„Die Schülerinnen und Schüler können eine grundlegende Entspannungstechnik (z.B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben“ (Lehrplan Sport, S. 21)

- ==> 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
- ==> 4.1 Medienproduktion und Präsentation
- ==> 4.2 Gestaltungsmittel

„Die Schülerinnen und Schüler können den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen.“ (Lehrplan Sport, S. 31)

- ==> 1.3 Datenorganisation
- ==> 2.3 Informationsbewertung

„Die Schülerinnen und Schüler können Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern.“ (Lehrplan Sport, S. 31)

- ==> 1.2 Digitale Werkzeuge
- ==> 1.3 Datenorganisation



## Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Bedienen und Anwenden)

### *BEDIENEN UND ANWENDEN*

**Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen.**

#### **Mögliche Inhalte:**

- Umgang mit Laptops einüben (Ein- und Ausschalten, Aufbau der Tastatur, wesentliche Bestandteile eines Computers, Ausleihliste für Laptops)
- Bei welchen Arbeiten können mir digitale Werkzeuge helfen?
- Vor- und Nachteile unterschiedlicher Hardware (PC, Laptop, Smartphone, Tablet, Smartwatch etc.)
- Wie viel Zeit sollte ich mit digitalen Medien verbringen?

#### **Mögliche Software:**

- Tipp10 - 10-Finger-Schreibtrainer <https://www.tipp10.com/de/>

### *BEDIENEN UND ANWENDEN*

**Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.**

#### **Mögliche Inhalte:**

- Libre Office-Paket und seine Funktionen erkunden
- Gegenseitige Korrektur von Texten in Libre Office
- Bildbearbeitung mit GIMP
- Moodle-Lernplattform nutzen
- Div. Online-Tools nutzen, z. B. Kahoot,
- Geogebra
- MuseScore
- Biparcours-App
- Grundlagen der Typographie

#### **Mögliche Software:**

- Libre Office
- GIMP
- <https://sketchboard.io>
- paint.net
- Inkscape

*BEDIENEN UND ANWENDEN***Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren****Mögliche Inhalte:**

- Aufbau Dateisystem
- Suchfunktionen in Windows
- Online-Speicherdienste und deren Geschäftsmodell kennen lernen (Dropbox, Google Drive etc.)
- Wie wichtig sind meine Daten? Mit wem möchte ich sie teilen? (Thema Datenschutz)
- Strategien zur Ordnung größerer Dateimengen
- Dateien packen und entpacken

**Mögliche Software:**

- Moodle
- Midnight Commander
- 7Zip <https://www.7-zip.org>

*BEDIENEN UND ANWENDEN***Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten.****Mögliche Inhalte:**

- Diskussion über soziale Netzwerke
- Die „personal brand“ im Internet
- Berufswunsch YouTube
- Broschüre „Datenschutz geht zur Schule“
- Verschlüsselung von Daten

**Mögliche Software:**

- Vera Crypt



## Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Informieren und Recherchieren)

### INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

## Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden.

### Mögliche Inhalte:

- Vertrauenswürdige Quellen im Internet (Tageszeitungen, öffentlich-rechtliche Medienangebote, ausländische Presse wie New York Times)
- YouTube als Medium zur Informationsrecherche - Vor- & Nachteile
- Bibliotheken - überflüssig im digitalen Zeitalter?
- Das Internet zum Austausch mit Experten nutzen (Foren, Kommentare)
- Unterschied zwischen Zitat und Plagiat
- Möglichkeiten der Quellenangabe
- Broschüre „Medienkoffer der Internauten“

### Mögliche Software:

- Moodle
- Duck Duck Go (Suchmaschinen-Alternative zu Google)
- Wikipedia

### INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

## Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.

### Mögliche Inhalte:

- Ein Exzerpt schreiben
- Den Inhalt eines Films zusammenfassen
- Ein Diagramm erstellen
- Auf Grundlage verschiedener Quellen einen Sachtext schreiben

### Mögliche Software:

- Firefox
- Duck Duck Go-Suchmaschine
- Libre Office





- FreeMind (Mindmaps erstellen) [http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main\\_Page](http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page)

#### INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

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

#### Mögliche Inhalte:

- „Fake-News“-Debatte
- Genauere Analyse der Wikipedia-Seite und der Entstehungsgeschichte der Artikel
- Werbung und Lobbyismus in der Schule kritisch hinterfragen
- Free-To-Play-Computerspiele
- Bildmanipulationen, Photoshop
- Journalistische Qualitätskriterien, Unterschied Boulevardpresse - Tageszeitung

#### Mögliche Software:

- Firefox
- GIMP

#### INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

### Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen.

#### Mögliche Inhalte:

- Alterskennzeichnung bei Büchern, Filmen, Computerspielen
- Umgang mit jugendgefährdenden Inhalten im Internet
- „Let`s talk about Porno“

#### Mögliche Software:

- Planet Schule - Unbekannte im Netz (<https://www.planet-schule.de/sf/filme-online.php?reihe=1403&film=9992>)
- GIMP



## Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Kommunizieren und Kooperieren)

### *KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN*

#### **Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen.**

- Ein Erklärvideo erstellen
- Gemeinsam an einem Textdokument arbeiten
- E-Mail
- Tools zur Arbeit in Gruppen. z. B. Slack

#### **Mögliche Software:**

- Slack
- Thunderbird

### *KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN*

#### **Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten**

- Netiquette
- Eine E-Mail schreiben
- Verschlüsselung von Mails
- Verhalten in sozialen Netzwerken
- Wo beginnt Cybermobbing?

#### **Mögliche Software:**

- Thunderbird
- Vera Crypt <https://www.veracrypt.fr/en/Home.html>



*KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN*

**Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten**

**Mögliche Inhalte:**

- Soziale Netzwerke - Chancen & Risiken
- Möglichkeiten politischer Teilhabe (SV, Jugendparlament etc.)
- eine eigene Internetseite mit Wordpress erstellen
- Prinzipien gewaltfreier Kommunikation

**Mögliche Software:**

- Wordpress

*KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN*

**Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen**

**Mögliche Inhalte:**

- Kettenbriefe bei Whats App
- Mobbing im Internet
- evtl. Einbindung in Sexualkunde (Thema: Sexting)
- Wann ist das Herunterladen von Daten illegal?
- Evtl. Polizisten einladen, um über Cyberkriminalität zu informieren
- klicksafe: Was tun bei Cybermobbing?
- Was ist ein sicheres Passwort?

**Mögliche Software:**

- KeePass Passwortmanager



## Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Produzieren und Präsentieren)

### PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

## Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

### Mögliche Inhalte:

- Eine Präsentation mit digitalen Medien (Prezi) für die Klasse vorbereiten
- Eine Kahoot-Umfrage erstellen und in der Klasse durchführen.
- Einen Film mit dem Smartphone erstellen (z. B. mit den dokmal-Materialien)
- Ausgewählte Medieninhalte veröffentlichen (z. B. Schulhomepage)
- einen Podcast erstellen mit Audacity

### Mögliche Software:

- Libre Office
- Prezi
- Kahoot
- Soziale Netzwerke, Youtube, Vimeo, etc.

### PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

## Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

### Mögliche Inhalte:

- Filmanalyse (z. B. mit dokmal)
- Wirkung von Bildern analysieren (z. B. Werbeanzeigen)
- Aufbau von Computerspielen beschreiben
- Kanon-Diskussion führen (was sind die 10 besten Filme, Bücher, Computerspiele etc.).
- Qualitätskriterien für Medienprodukte sammeln und diskutieren
- Podcasts

### Mögliche Software:

- VLC Media Player
- Shotcut Video Editor <https://www.shotcut.org>
- Audacity (Audio-Bearbeitung)
- kodi media center



*PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN*

**Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden**

**Mögliche Inhalte:**

- Zitierregeln
- Urheberrecht

**Mögliche Software:**

- Wordpress
- <http://gutenberg.spiegel.de>

*PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN*

**Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten**

**Mögliche Inhalte:**

- Recht am eigenen Bild
- CC-Lizenzen
- Ablauf des Urheberrechts (Gutenberg-Projekt)
- Bildersuche im Internet (CC-Suche)

**Mögliche Software:**

- GIMP
- <https://search.creativecommons.org/?lang=de>



## Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Analysieren und Reflektieren)

### *ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN*

## **Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren**

### **Mögliche Inhalte:**

- Erfindung des Buchdrucks
- Erfindung des Films
- Malen einer 2-Bilder-Animation (<https://www.youtube.com/watch?v=Q9qyKzs-4kl>)
- Komplexere Animation mit GIMP erstellen (<http://www.instructables.com/id/Make-a-Paper-based-Animation/>)
- Vielfalt der Tageszeitungen erkunden
- Geschichte des Films
- Kanondiskussionen
- Geschichte des Computers
- Open Source Software

### **Mögliche Software:**

- GIMP

### *ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN*

## **Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen**

### **Mögliche Inhalte:**

- Werbung in Schulen
- Product Placement (u. a. in YouTube-Videos)
- Virale Videos
- „Fake News“-Debatte
- Manipulierte Bilder und Videos

### **Mögliche Software:**

- GIMP



*ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN*

**Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen**

**Mögliche Inhalte:**

- Virtuelle Welten in Computerspielen
- Virtual Reality
- Filmanalyse Matrix, Ready Player One etc.
- Filmanalysen
- Photoshop und Körperwahrnehmung (manipulierte Werbeanzeigen)
- selbst Bilder manipulieren mit GIMP

**Mögliche Software:**

- GIMP

*ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN*

**Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen**

**Mögliche Inhalte:**

- Werbung analysieren
- Fake-News
- Konzept der selbstregulierten Mediennutzung
- Medienscouts



## Unterrichtsinhalte & Software zur Einübung der Kompetenzen (Problemlösen und Modellieren und Reflektieren)

### *PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN*

#### **Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen**

##### **Mögliche Inhalte:**

- Aufbau eines Computers besprechen
- Wie funktioniert das Internet?
- Fachbegriffe wie IP-Adresse, Mac-Adresse, DNS-Server etc. erläutern
- Silicon Valley als Zentrum der digitalen Revolution
- Den eigenen Umgang mit digitalen Medien reflektieren

### *PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN*

#### **Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren**

##### **Mögliche Inhalte:**

- Algorithmen in Suchmaschinen (z. B. PageRank bei Google)
- Algorithmen in sozialen Netzwerken
- einfache Algorithmen nachvollziehen (Multiplikationsalgorithmus,
- Verschlüsselung von Texten, Kryptografie
- Basteln eigener Roboter (z. B. LEGO-Mindstorms)
- Coding und Physical Computing mit Mikrocontrollern

##### **Mögliche Software:**

- Scratch





*PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN*

**Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen**

**Mögliche Inhalte:**

- Einfache Programme schreiben mit Python, Scratch etc.
- Einführung informatorischer Grundbegriffe wie Schleife, Variable usw.
- mathematische Knobelaufgaben wie Türme von Hanoi
- Computersimulationen
- Arbeit mit den Materialien von „Computer Science Unplugged“

**Mögliche Software:**

- Python
- Scratch

*PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN*

**Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren**

**Mögliche Inhalte:**

- Diskussion ethisch brisanter Technikthemen wie Gentechnik, autonomes Fahren, Drohnen im Kriegseinsatz etc.
- Wandel der Arbeitswelt durch die Digitalisierung
- Globalisierung
- Gefahren bei der Entsorgung von Elektroschrott
- Gamification



## Umfragebogen Fachschaften

**Fachschaft:** \_\_\_\_\_

Folgende Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW können in unserem Fachunterricht vermittelt werden:

<i>Jahrgangsstufe</i>	<i>Übergeordnetes Unterrichtsthema</i>	<i>Zu vermittelnde Kompetenz</i>	<i>Unterrichtsmaterialien vorhanden?</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>
			<i><input type="radio"/> Ja   <input type="radio"/> Nein</i>

**Unterschrift Fachschaftsvorsitz:** \_\_\_\_\_