KOMPETENZRAHMEN- MEDIENPASS NRW (Stand: 22.03.2019)

HJK Hermann-Josef-Kolleg Gymnasium Steinfeld

Planungsraster zur Medienkonzepterstellung

1. Bedienen und Anwenden
1.1 Medienausstattung (Hardware)
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen
Jg. 5 alle Fächer: Actionbound-Schulrallye
Jg. 5 Erdkunde: Topographie Deutschland mit der App Seterra (Kennenlernen der iPads, Arbeiten mit dem Beamer)
Jg. 5 Kunst: Farbenlehre Farbkreis mit Alltagsgegenständen legen und Fotografieren/Präsentieren, Airdrop und Airplay nutzen
Jg. 5 Politik: Kindernachrichtenbeiträge erstellen mit der Kamera-App
Jg. 7 Einführungswoche iPads (Einführung in Keynote, Pages)
1.2 Digitale Werkzeuge
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
Jg. 6 Medienworkshop (2. Hj.)
Jg. 6 Biologie: Dokumentation verschiedener Geräusche zum Thema „Hören“ (Oszilloskop am iPad)
Jg. 7 Kunst: Kunstheft führen mit Pages bzw. BookCreator zur Dokumentation
Jg. 7 Chemie: Dokumentation chemischer Experimente (Video, Ton, Pages)
Jg. 8 Musik: Aufnahmetechnik „Eigene Rockmusik“
1.3 Datenorganisation
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren
Jg. 7 Mathe: Zugriff auf angelegte Dateien auf Schulserver, Ordner auf iPad-Apps anlegen (z.B. Ordnerstruktur GoodReader)
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten
Jg. 5 und 6 Prävention Medienscouts

2. Informieren und Recherchieren
2.1 Informationsrecherche
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden
Jg. 5 Deutsch: „Tierbeschreibung“, „Gegenstandsbeschreibung“ (Internetrecherche)
Jg. 5 Biologie: internet-abc „Suchen und Finden“ (**https://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/suchen-und-finden-im-internet/**) zum Thema „Haustiere“, evtl. Surfschein (**https://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein/**)
Jg. 7 Physik: Recherche zum Thema „Energiequellen“
Jg. 7 bzw. 9 Kunst: Schönheitsideale aufdecken https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/konstruierte-schoenheitsideale-in-gesellschaft-und-medien-bin-ich-schoen-bin-ich-sexy/
2.2 Informationsauswertung
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
Jg. 5 Biologie: internet-abc („Suchen und Finden im Internet“)
Jg. 5-7 Politik: Quellenanalyse https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/informationen-aus-dem-netz-einstieg-in-die-quellenanalyse/
Jg. 6 Sport: FairPlay-Rallye **http://www.sportunterricht.de/fairplay/rallyefair.html**
Jg. 7-9 Politik: Recht am eigenen Bild und Open Content https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/urheberrecht-rechtliche-grundlagen-und-open-content/
Jg. 7-9. Kunst: Jg. 7-9 Politik: Recht am eigenen Bild und Open Content https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/urheberrecht-rechtliche-grundlagen-und-open-content/
2.3 Informationsbewertung
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten
Jg. 6 Politik: „So geht Medien“ (Fake News)
Jg. 8 Deutsch: Thema „Zeitung“
Jg. 7-9 Einsatz der Medienscouts
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
Jg. 8 Musik: Musiker und Bands in ihren Auftritten bewerten (z.B. bei YouTube)
Jg. 9 Deutsch: „Rolle der Medien“
Jg. 7-9 Politik: Pornografie im Netz erkennen **https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/pornografie-im-netz-alles-porno-oder-was/**

3. Kommunizieren und Kooperieren
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen
Jg. 6 Politik: Kommunikation über Messenger-Dienste, Regeln (Einbindung der Medienscouts)
Vortrag Polizei
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
Jg. 6 Kunst: Comic erstellen zum Thema Bilderklau https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/erstellung-eines-eigenen-comics-zum-thema-text-oder-bilderklau/
Jg. 7 Religion: Thema „Kein Kind mehr…" (Regeln zur Mediennutzung ausarbeiten) Kooperation mit Deutsch und Politik
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
Jg. 8 Religion: Ethik, Thema „Wahrheit"
3.4 Cybergewalt und -kriminalität
Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen
Jg. 6-7 Vorträge Polizei
Jg. 8 Musik: Musikkonsum im Internet, illegales Streamen und Downloaden von Musik und Filmen
Jg. 8-9 Deutsch: Lektüre/Sachtexte zu Chancen und Risiken des Internets/ Cybermobbing (z.B. Like me – Jeder Klick zählt, Sachtexte)
Jg. 7-9 Einsatz der Medienscouts

4. Produzieren und Präsentieren
4.1 Medienproduktion und -präsentation
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
Jg. 5-9 alle Fächer
Jg. 5-9 alle Fächer: Erklärvideos https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/erklaervideos-im-unterricht/
Jg. 5 Politik: Kindernachrichtensendung produzieren mit der KameraApp und I-Movie
4.2 Gestaltungsmittel
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u>
Jg. 5-9 alle Fächer
Jg. 5 Kunst: Trailer produzieren mit Imovie zu einer Künstlerbiografie oder einer eigenen Geschichte
Jg. 7 Kunst: Grafisches Gestalten mit einer Zeichen-App, z.B. Sketches School
4.3 Quellendokumentation
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden
Jg. 7 Geschichte: Wissenschaftliches Zitieren (Thema „Französische Revolution“, „Deutsches Kaiserreich“)
Jg. 7-9 alle Fächer: Quellenangaben bei Referaten
Jg. 6-9 alle Facher: Die Hausaufgabenhelfer (1 Unterrichtsstunde) https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/der-hausaufgabenhelfer-faecherbezogene-linktipps-fuer-die-hausaufgaben/
4.4 Rechtliche Grundlagen
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten
Jg. 7 Sport: Recht am eigenen Bild bei Foto- und Videoaufnahmen im Sportunterricht (zu Beginn jedes Schuljahres mit Dokumentation im Klassenbuch)
Jg. 8 Musik: Urheber- und Nutzungsrechte bei Musik aus dem Internet
Jg. 7-9 alle Fächer: Filme, Videos, Musik – was ist erlaubt? https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/filme-videos-und-musik-was-ist-erlaubt/
Jg. 8 Wirtschaftslehre: Was ist eine Abmahnung? https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/verletzung-des-urheberrechts-was-ist-eine-abmahnung/

5. Analysieren und Reflektieren
5.1 Medienanalyse
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren <u>Jahrgangsstufe/Fach</u>
Jg. 5 Politik: Grundwissen Fernsehen https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/grundwissen-fernsehen-was-kinder-ueber-ihr-liebstes-medium-wissen-sollten/
Jg. 8 Deutsch: „Zeitung“
5.2 Meinungsbildung
Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen
Jg. 6 Politik: Thema „Fake news“ (https://so-geht-medien.de)
Jg. 6 Politik: Hoaxes/Kettenbriefe https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/hoaxes-kettenbriefe-und-shitstorms-merkmale-erkennen-und-handlungsstrategien-erarbeiten/
Jg. 9.2 Geschichte: Thema „Future technique“
5.3 Identitätsbildung
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen
Jg. 8 Biologie: „Schönheitsideale“
Jg. 9 Kunst: Selfies als Unterrichtsgegenstand im Rahmen von Selbstporträts, Hinterfragen der eigenen Inszenierung durch Instagram & Co. (Cindy Sherman) https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/be-yourselfie-einfluss-von-beauty-filtern-und-digitalen-schoenheitsbildern-auf-vorstellung-von-schoen/
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen
Jg. 8 Vortrag Polizei
Jg. 7-9 Politik: Gamification https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/unterrichtsmaterialien/detail/gamification-im-unterricht/
Jg. 9 Religion: Thema „Sucht“

6. Problemlösen und Modellieren
6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
Didaktisch und methodisch ausgestaltete Lernmaterialien, die das Prinzip des entdeckenden Lernens verfolgen und so den Bezug zur Informatik sicherstellen. Eingebettet als Sequenzen „Programmieren mit Numbers“ in Unterrichtsreihen des Mathematik und Physikunterrichts der jeweiligen Jahrgänge.
u.a. Jg. 6 Mathematik: Zahlenmauern „Programmieren mit Numbers“ Jg. 7 - 9 Mathematik: Darstellung von Daten mit Numbers
6.2 Algorithmen erkennen
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren Jg. 7 Mathematik: Erstellen eines Rechentrainiers mit der App Numbers nach einer Vorlage und mit Lösungshinweisen Jg. 8 Mathematik: Berechnung der Quadratwurzel nach dem Verfahren von Heron
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 Jg. 8-9 Mathematik: Programmieren mit Scratch Jg. 8 - 9 Mathematik: Binominalverteilung; Zahlen im Zehnersystem als Zahl im Dualsystem „übersetzen“
6.4 Bedeutung von Algorithmen
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren
Jg. 7-9 Mathematik und Physik