

Leitbild zum Medienkonzept der Focus-Schule

Unsere Schülerinnen und Schüler sollen Kenntnisse und Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben, die ihnen ein sachgerechtes, selbstbestimmtes und kreatives Handeln im Umgang mit den sie umgebenden Medien ermöglichen. (Q2; S. 15)

Prämissen, Intentionen und Zielsetzungen

Die Förderung von Medienkompetenz ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Kinder und Jugendliche sollen zu selbstbestimmtem und eigenverantwortlichem Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medienwelt befähigt werden. Dies ist nicht nur Voraussetzung für einen wirksamen Kinder- und Jugendmedienschutz, sondern zugleich auch die Grundlage zur Teilhabe an der digitalen Gesellschaft und eine Schlüsselqualifikation für lebenslanges Lernen. (Q3; S. 3)

Die Entwicklung eines Medienkonzeptes an der Focus-Schule muss sich neben der Entwicklung der Medienkompetenzen für die Schülerinnen und Schüler der Primarstufe und Sekundarstufe 1 im Allgemeinen auch besonders an den spezifischen Unterstützungsbedarfen unserer Schülerinnen und Schüler im Klassenunterricht der Focus-Schule, als auch im Unterricht der Schülerinnen und Schüler im Gemeinsamen Lernen an jeder Regelschulform orientieren. Dabei sind nicht nur die Unterstützungsbedarfe der sehbehinderten und blinden Schülerinnen und Schüler, sondern auch unserer Schülerinnen und Schüler mit weiterem Unterstützungsbedarf in den Förderschwerpunkten Lernen, emotionale und soziale Entwicklung, geistige Entwicklung, körperliche und motorische Entwicklung und Autismus zu berücksichtigen.

Die Unterstützung unserer Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung von Medienkompetenzen erfolgt vor dem Hintergrund, mehr Chancengleichheit in der schulischen Bildung und in der dortigen beruflichen Vorbereitung sicher zu stellen. Dabei sind im Förderschwerpunkt Sehen die vielfältigen Aspekte des erweiterten Curriculums besonders in der Förderung der Medienkompetenz z.B. durch die Nutzung entsprechender Hilfsmittel und adaptiver Techniken zu berücksichtigen.

Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in die Lernprozesse unserer sehbehinderten und blinden Schülerinnen und Schüler zu integrieren. Sie erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Die Erstellung des Medienkonzeptes ist wesentlicher Teil der Schulprogrammarbeit.

Dem Schulträger kann dieses Konzept als Orientierung für den Medienentwicklungsplan dienen – Investitionen können somit langfristig geplant werden.

Die Gestaltung und Fortschreibung des Medienkonzeptes ist ein Prozess, der auf verschiedenen planerischen und organisatorischen Ebenen der Focus-Schule erfolgt und im Prozess stets mit allen Beteiligten abgestimmt werden muss. Dabei sind die Fachkonferenzen wesentlich bei der Entwicklung und Fortschreibung des Medienkonzeptes beteiligt.

Für Schülerinnen, Schüler und Eltern bedeutet das schulische Medienkonzept Verlässlichkeit bei einem Erwerb verschiedener Medienkompetenzen. Es ist z.B. nicht mehr von einzelnen Fachlehrerinnen oder Fachlehrern abhängig, welche Inhalte vermittelt werden, sondern von gemeinsam festgelegten Standards z.B. über gleiche Basiskompetenzen (Nutzung eines bestimmten Textverarbeitungsstandards oder eines bestimmten Browsers).

Die Lehrkräfte erfahren durch die getroffenen Vereinbarungen zu Kriterien und Standards bezüglich der Inhalte, Methoden und Materialien wesentliche Arbeitserleichterungen bei Unterrichtsplanungen und -durchführungen. (Q1)

Neben der Entwicklung eines Unterrichtskonzeptes zum systematischen Einsatz von Medien im Unterricht muss das Medienkonzept Aussagen zum Ausbildungsbedarf und zur Fortbildung der Lehrkräfte und des übrigen pädagogischen Personals an der Focus-Schule beinhalten.

Diese Zielsetzungen setzen eine stets zeitgemäße und angemessen vollständige Medienausstattung und Medienunterhaltung (Wartung, Reparaturen, Upgrades, etc.) der Schulen voraus.

Die Lehrkräfte benötigen dazu umfassende Möglichkeiten der medialen Qualifizierung durch Aus- und Fortbildungsangebote z.B. der Kompetenzteams für Lehrerfortbildung auf lokaler Ebene oder entsprechende Angebote des Schulträgers und anderer Träger.

Unterrichtsentwicklung

Der Bereich Unterrichtsentwicklung teilt sich in die Themenfelder „Lernen mit Medien“ und „Leben mit Medien“.

Im Lernbereich „Lernen mit Medien“ werden die digitalen Medien als Werkzeuge im Rahmen der fünf Kompetenzbereiche "Bedienen/Anwenden", "Informieren/Recherchieren", "Kommunizieren/Kooperieren", "Produzieren/Präsentieren" und "Analysieren/Reflektieren" eingesetzt.

Dabei sollen sowohl z.B. Bedienkompetenzen als auch Methodenkompetenzen erworben werden. Durch die Anbindung an fachliche Themen (auch fächer- und klassenübergreifend) kann der Lernprozess der Schülerinnen und Schüler individuell gestaltet werden.

Um diesen Kompetenzerwerb systematisch in der Focus-Schule zu verankern, legen die Fachkonferenzen in ihren Konzepten fest, welche Kompetenzen in welcher Jahrgangsstufe und in welchen Fächern erworben werden sollen. (Q1)

Im Rahmen des Medienkonzeptes entwickelt die Focus-Schule in verschiedene Altersstufen/Jahrgangsstufen den Einsatz „Neuer Medien“ im Unterricht und unter Berücksichtigung des erweiterten Curriculums auch Ausblicke in die Nutzung „Neuer Medien“ im Bereich des „Gemeinsamen Lernens“ bei Sehbehinderung und Blindheit.

Folgende altersgemäße Bereiche müssen bei der Entwicklung und Fortschreibung des Medienkonzeptes berücksichtigt werden:

- vorschulische Förderung (Frühförderung)
- Primarstufe (Schulhaus der Focus-Schule / Gemeinsames Lernen)
- Sekundarstufe 1 (Schulhaus der Focus-Schule / Gemeinsames Lernen)
- Sekundarstufe 2 (Gemeinsames Lernen)
- Beratung & Diagnostik (Beratungsstelle Sehen der Focus-Schule)

In der Focus-Schule ist der unterrichtliche Einsatz „Neuer Medien“ den spezifischen Anforderungen bei verschiedenen Unterstützungsbedarfen im Förderschwerpunkt Sehen (verschieden Ausprägungen von Sehbehinderungen; Blindheit) durch allgemeinübliche und spezielle Hardware und allgemeinübliche und spezielle Software sowie differenzierte Adaptionsverfahren anzupassen.

Weitere Anforderungen bei zusätzlich bestehenden Unterstützungsbedarfen in den Förderschwerpunkten Lernen, körperliche und motorische Entwicklung, etc. sind zusätzlich zu beachten und den Anforderungen und Zielen den unterrichtlichen Inhalten anzupassen. Dazu müssen ggfs. auch die spezifischen, individualisierten und differenzierten Unterstützungsaspekte in den Bildungsgängen Lernen und geistige Entwicklung beachtet werden.

Dabei sind dem Förderschwerpunkt Sehen entsprechend die Anforderungen an die zukünftigen Arbeitsplätze für sehgeschädigte Menschen (Software und Hardware) zu berücksichtigen. Auch Aspekte wie lebenspraktische Förderung und das Freizeitverhalten spielen eine wichtige Rolle, um zukünftig selbstständiges und eigenverantwortliches Leben in einer zunehmend digitalisierten Welt zu ermöglichen.

Hier bilden neben der Vermittlung fachlicher Inhalte (z.B. Hardware-, Softwarekenntnisse, Netzwerke, Internet, Hilfsmittel, schulische und berufliche Anwendungen, Smart-Home, Spiele) auch die sozialen, rechtlichen, politischen und kulturellen Inhalte einen wesentlichen Bestandteil fundierter Medienerziehung in Schule. Letztendlich sind alle Konzepte an der inklusiven Entwicklung aller gesellschaftlichen Bereiche (z.B. vorschulische, schulische, berufliche) auszurichten.

Im Lernbereich „Leben mit Medien“ werden alle Aspekte zum lebenspraktischen Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien und ihre Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt thematisiert. Viele Inhalte aus diesem Lernbereich können in unterschiedlichen Jahrgangsstufen aufgegriffen und auf einem jeweils altersangemessenen Niveau auch fächerübergreifend behandelt werden. Verbindliche Absprachen müssen hierzu über das schulinterne Curriculum und/oder das erweiterte Curriculum entwickelt werden, um fächerübergreifendes Lernen zu planen, zu organisieren und schließlich nachhaltig zu fördern.

Ausstattung

Um die Ziele des Medienkonzeptes erreichen zu können, sind Mindeststandards in der Ausstattung zu erfüllen, die sich an den Tatsachen im Unterstützungsbedarf der Schülerinnen und Schüler der Focus-Schule in allen dort vorhandenen Förderbereichen (Sehen, Blindheit, Lernen, Geistige Entwicklung, körperlich-motorische Entwicklung, emotionale und soziale Entwicklung und Autismus) orientieren.

Dabei sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze (LAN und WLAN), ein schneller Internetzugang als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien (Hardware: Pads, Tablets, Laptops, Desktops, geeignete Bildschirme und Lesegeräte, Tastaturen und andere Eingabegeräte wie z.B. Braillezeilen, Smart-Boards, Beamer, etc.; Software: Zoomtext, etc.) notwendige Grundvoraussetzungen für einen angemessenen Unterricht.

Die entsprechende Ausstattungsplanung bezüglich der einzelnen Fächer erfolgt durch die Fachkonferenzen. Der Anschaffungsbedarf für andere Arbeitsbereiche der Focus-Schule (Frühförderung, Vorschulgruppe, Gemeinsames Lernen, Diagnostik und Beratung) wird über die jeweiligen Teamkonferenzen Frühförderung, Gemeinsames Lernen, Beratung ermittelt.

Die im Medienkonzept formulierte Bedarfsanalyse dient als Grundlage für den Medienentwicklungsplan, der mit dem LWL als Schulträger abgestimmt wird.

Tragbare und nachhaltige Vereinbarungen innerhalb der schulischen Gremien und mit dem Schulträger LWL zur Anschaffung neuer Hardware und Software und deren Bereitstellung in der Focus-Schule sind entsprechend der technischen und pädagogischen Entwicklungen im Rahmen regelmäßiger Evaluationsphasen zu berücksichtigen. (Q1)

Fortbildungsplanung

Digitale Medien begünstigen offene Unterrichtsformen und ermöglichen den Schülerinnen und Schülern mehr Selbsttätigkeit. Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss regelmäßig die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer gefördert werden.

Sie benötigen einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten sie Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben. Auch der Fortbildungsbedarf wird im Medienkonzept erhoben und aktualisiert, um neue Entwicklungen aufzunehmen. (Q1)

Evaluation

Die Anwendung digitaler Medien ist geprägt von stetigen Neuentwicklungen und Veränderungen – und zwar nicht nur auf der technischen Ebene, sondern auch im Hinblick auf die methodischen und didaktischen Gestaltungsmöglichkeiten des Unterrichts.

Auch veränderte und sich verändernde Rahmenbedingungen haben Auswirkungen auf das Medienkonzept. So ergeben sich schließlich neue Anforderungen aus den Kernlehrplänen.

Fachkonferenzen übernehmen die Verantwortung für einen fachlich und methodisch qualifizierten systematischen Kompetenzerwerb auf der Basis gemeinsamer Standards.

Ein Medienkonzept kann daher allenfalls einen gegenwärtigen Sachstand widerspiegeln und stellt lediglich eine Momentaufnahme in einem (sich stets verändernden) Prozess dar.

Ein Medienkonzept bedarf somit regelmäßig einer Evaluation und Fortschreibung, in der aktuelle Entwicklungen und sich verändernde Tatsachen Berücksichtigung finden. (Q1)

Mitwirkende

Der Schulleitung kommt bei der Erstellung des Medienkonzepts eine Schlüsselfunktion zu. Sie initiiert und verantwortet den Arbeitsprozess, stimmt den Zeitplan ab und regelt Absprachen zwischen den Fachkonferenzen und allen anderen schulischen Gremien. In die Auswertung und Evaluation ist die Schulleitung aktiv eingebunden.

Die Schulleitung verantwortet das Medienkonzept gegenüber dem Schulträger. Die Implementierung und Fortschreibung des Medienkonzepts wird daher von der Schulleitung der Focus-Schule explizit als Schulentwicklungsaufgabe verstanden und entsprechend vertreten.

Sie wird dabei regelmäßig unterstützt von der AG Medien und der Steuergruppe Schulentwicklung.

Um die „Vor-Ort-Unterstützung“ sorgt sich der „First-Level-Supporter“ im Rahmen seiner Möglichkeiten u.a. um die Soft- und Hardware im Schüler- und Lehrernetzwerk.

Die Fachkonferenzen sind besonders eingebunden, denn die Medienkonzeptarbeit beginnt im alltäglichen (Fach-) Unterricht. Die Ergebnisse aus den Fachkonferenzen werden anschließend in einer Koordinierungsgruppe aller Fachkonferenzleitungen zusammengeführt und in das schulische Medienkonzept eingearbeitet. (Q1)

Maßnahmen zur Umsetzung im Schuljahr 2017/2018

Zur Konzeptentwicklung kommen die Fachkonferenzen zusammen und tauschen sich anhand konkreter Unterrichtsarbeit über Unterrichtsziele, Unterrichtsmethoden und verwendete Materialien/Medien aus.

Diese Sammlung bewährter Unterrichtssequenzen wird als Grundstock der weiteren Arbeit genutzt.

Bereits praktizierten Lehr- und Lernformen werden Alternativen mit digitalen Medien gegenübergestellt. Bereits genutzte analoge und digitale Medien werden um entsprechende digitale Medien ergänzt. - Notwendiger Fortbildungsbedarf wird im fortlaufenden Prozess erfasst.

Da schon Teilkonzepte in der Focus-Schule entwickelt wurden, werden diese als Grundlage der zukünftigen Konzeptentwicklung berücksichtigt, um

- die Erreichung formulierter Ziele durch Mediennutzung zu effektiveren
- die Möglichkeiten der Zielerreichung für die Schülerinnen und Schüler zu erweitern
- bereits formulierte fachspezifische Unterrichtsziele ggf. durch medienpädagogische Zielsetzungen zu ergänzen
- Lehr- und Lernformen ggf. zu variieren und in offenen Unterrichtssituationen den Medieneinsatz überhaupt erst zu ermöglichen
- Möglichkeiten des Selbstlernens durch mediale Unterstützung zu fördern.

Aus den so überarbeiteten Plänen ergeben sich wiederum neue Aussagen und Vereinbarungen zu Zielen, Methoden, Fortbildungs- sowie zum Ausstattungsbedarf.

Mögliche Leitfragen

- Welche Kernlehrplan-Kompetenzen werden innerhalb des Unterrichts erreicht, welche fachspezifischen Ziele werden verfolgt?
- Wo ergeben sich konkrete Anknüpfungspunkte zum Lernen mit Medien?
- Welche Methodenkompetenzen sollen die Schülerinnen und Schüler erwerben?
- Welche Lehr- und Lernformen sollen umgesetzt werden?
- Welche Medienkompetenzen sollen die Schülerinnen und Schüler in diesem Unterricht erwerben?

Die Ergebnisse der Fachkonferenzen werden in dem Formular "Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung" erfasst:

Bestandsaufnahme und Bedarfsermittlung der Fachkonferenz 

Jahrgang: _____ Fach: _____

Thema	Inhalte oder Methoden	KLP-Kompetenz	Lern-tätigkeiten	Medien	
				Bisher	Zukünftig

Zur Umsetzung notwendiger Bedarf:	
Ausstattung	Fortbildung


Qualität für Menschen


Für die Menschen. Für Westfalen-Lippe.


Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen

Die Medienberatung NRW ist ein Angebot des LVR-Zentrums für Medien und Bildung und des LWL-Medienzentrums für Westfalen.

Benutzte Quellen:

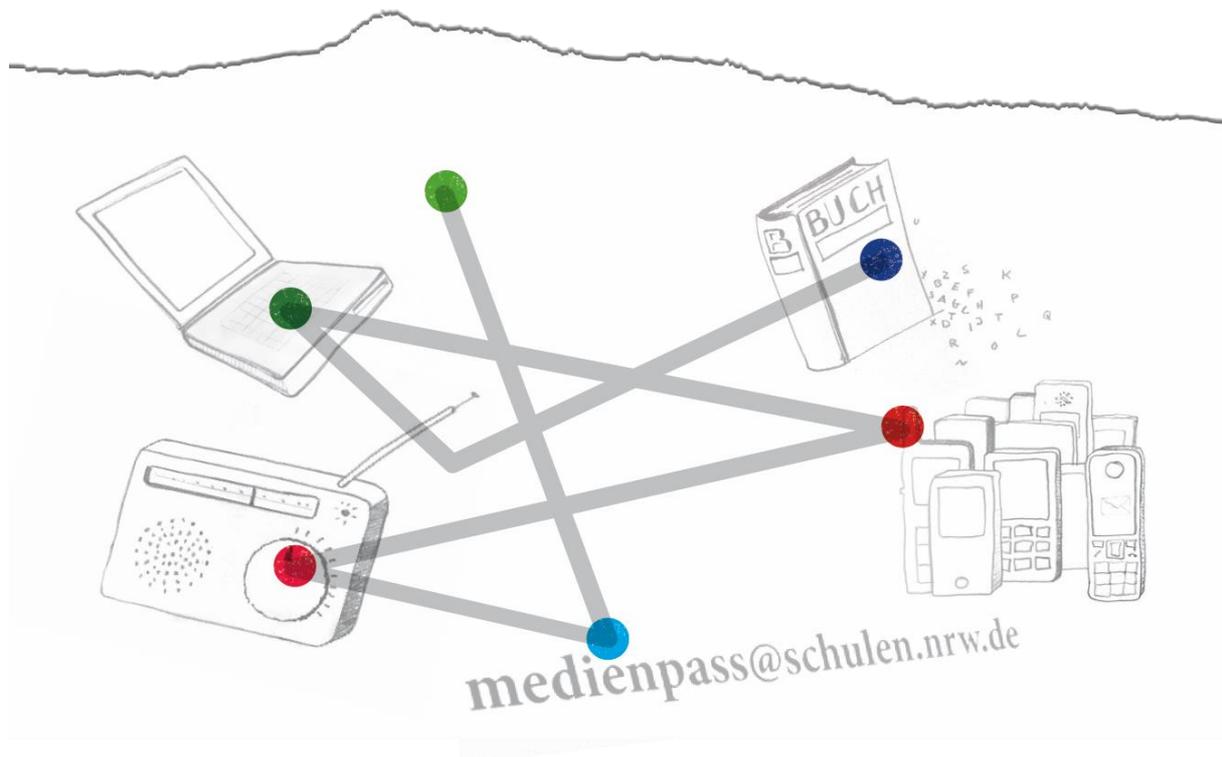
Hg. LVR-Zentrum für Medien und Bildung - Medienproduktion Sachgebiet Audio, Video, Multimedia, Düsseldorf 2017; www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/ bezeichnet im Fließtext als „Q1“

Hg. Stadt Dortmund, Fachbereich Schule, Regionales Bildungsbüro, Medienzentrum, Konzepterstellung: Mechthild Becker Dr. Detlef Garbe, Klaus Korff, Wilfred Paschvoss, Dortmund 2006 bezeichnet im Fließtext als „Q2“

Hg. Medienberatung NRW - LVR-Zentrum für Medien und Bildung LWL-Medienzentrum für Westfalen, Düsseldorf 2014 bezeichnet im Fließtext als „Q3“

Gelsenkirchen, den 08.03.2018
Steuergruppe Schulentwicklung der Focus-Schule
AG Medien der Focus-Schule

 **MEDIENPASS NRW**



DER KOMPETENZRAHMEN

Teilhabe in der digitalen Gesellschaft setzt Medienkompetenz voraus. Ziel der Initiative „Medienpass NRW“ ist es, allen Kindern und Jugendlichen in unserem Land eine kompetente, aktive und kritische Mediennutzung zu ermöglichen. Dieser Kompetenzrahmen bietet Eltern und Lehrkräften Orientierung, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche verfügen sollten. Zugrunde liegt ihm ein umfassendes Verständnis von Medienkompetenz, von selbstbestimmtem und eigenverantwortlichem Umgang mit Medien:

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

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Nutzung digitaler wie analoger Quellen sowie die kritische Bewertung von Informationen.

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.

„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienprodukts einzusetzen.

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Teilkompetenz das Wissen um die wirtschaftliche, politische und kulturelle Bedeutung von Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten.

Entstanden ist der Kompetenzrahmen im Dialog mit Bürgerinnen und Bürgern, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Wissenschaftlern. Mehr über die Initiative „Medienpass NRW“, ihre Angebote und Materialien finden Sie auf der Webseite www.medienpass.nrw.de.

Wir wünschen viel Freude und Erfolg mit dem Medienpass NRW!

Ihre Initiative „Medienpass NRW“



Die Landesregierung NRW

>lfm:

Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LFM)



Medienberatung NRW

STUFE 1

Elementarbereich, pädagogische Anregungen

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Kindern wird die Möglichkeit gegeben, Grundkenntnisse zur Nutzung technischer Geräte zu erwerben	Kinder werden angeregt, sich mit Hilfe von Medien zu informieren.	Kinder werden zur medial gestützten Kommunikation angeregt.	Kinder stellen unter Begleitung einfache Medienprodukte her.	Kinder werden bei der Verarbeitung von Medien-eindrücken unterstützt.

Kinder erhalten die Gelegenheit, ...

analoge und digitale Medien (z. B. Telefon, Handykamera oder Computer) kennen zu lernen und zu nutzen.	Medien (z.B. Bilderbüchern, Radiobeiträgen, Fernsehens-dungen) Informationen zu entnehmen und selbstständig wiederzugeben	ein Telefon zu nutzen und zielgerichtet Gespräche zu führen.	Medien kreativ zu nutzen, um eigene Ideen und Themen darzustellen (z. B. Fotocollage, Daumenkino, Hörspiel).	ihre Medienerlebnisse durch Erzählungen, Bilder und Rollenspiele zu verarbeiten und Schutzmöglichkeiten (z. B. Erwachsene als Ansprechpartner oder Abschalten des Fernsehgeräts) kennen zu lernen.
--	---	--	--	--

STUFE 2

Schülerinnen und Schüler der Grundschule; Kompetenzerwartungen am Ende Klasse 4

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Die Schülerinnen und Schüler...

nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.	formulieren ihren Wissensbedarf.	beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).	beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).	beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.
wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.	recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.	wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z. B. Chat, E-Mail) an.	beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z. B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.
wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).	entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handy-Clip).	vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.
wenden Basisfunktionen des Internets an (z. B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.	nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.	beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

STUFE 3

Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I, Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.	Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.

Die Schülerinnen und Schüler...

wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).	recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken	verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.	entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation Audio-/ Videobeitrag).	beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.
wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.	gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).	diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.)	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.
wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).	beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.
beschreiben technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).	erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).	nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	kennen Grundregeln des Urheberrechts.

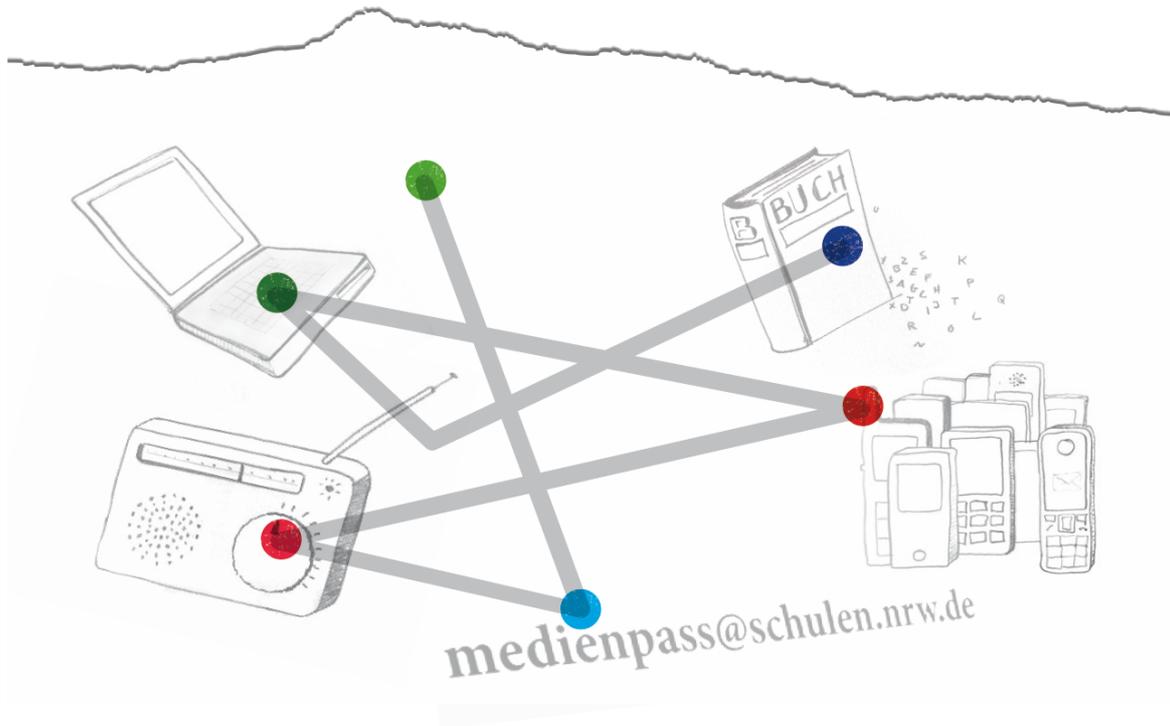
STUFE 4

Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I, Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 10

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Schülerinnen und Schüler haben fundierte Kenntnisse digitaler Medien.	Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch, analysieren Informationen und verarbeiten sie weiter.	Schülerinnen und Schüler analysieren Meinungsbildungsprozesse und kommunizieren adressatengerecht, verantwortungsbewusst und sicher.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren Medienprojekte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler bewerten mediale Darbietungsformen und ihre Wirkung.

Die Schülerinnen und Schüler...

bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung).	führen fundierte Medienrecherchen durch.	beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z. B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren)	entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).	analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).
wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.	wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an.	erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.	analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.
wenden Tabellenkalkulationsprogramme an.	vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.	kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z. B. Impressumspflicht); erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.	präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme.	kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.
wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an.	filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.	analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.	geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation.	kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.



DER KOMPETENZRAHMEN

Teilhabe in der digitalen Gesellschaft setzt Medienkompetenz voraus. Ziel der Initiative „Medienpass NRW“ ist es, allen Kindern und Jugendlichen in unserem Land eine kompetente, aktive und kritische Mediennutzung zu ermöglichen. Dieser Kompetenzrahmen bietet Eltern und Lehrkräften Orientierung, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche verfügen sollten. Zugrunde liegt ihm ein umfassendes Verständnis von Medienkompetenz, von selbstbestimmtem und eigenverantwortlichem Umgang mit Medien:

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

„Informieren und Recherchieren“ umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Nutzung digitaler wie analoger Quellen sowie die kritische Bewertung von Informationen.

„Kommunizieren und Kooperieren“ heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen.

„Produzieren und Präsentieren“ bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienprodukts einzusetzen.

„Analysieren und Reflektieren“ ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Teilkompetenz das Wissen um die wirtschaftliche, politische und kulturelle Bedeutung von Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten.

Entstanden ist der Kompetenzrahmen im Dialog mit Bürgerinnen und Bürgern, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Wissenschaftlern. Mehr über die Initiative „Medienpass NRW“, ihre Angebote und Materialien finden Sie auf der Webseite www.medienpass.nrw.de.

Wir wünschen viel Freude und Erfolg mit dem Medienpass NRW!

Ihre Initiative „Medienpass NRW“



Die Landesregierung NRW



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)



Medienberatung NRW

Beispielpläne

Vorschulisches Lernen / Basale Kenntnisse

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren

Primarstufe / Basale Kenntnisse (Jahrgänge 1/2)

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren

Primarstufe / ... Kenntnisse (Jahrgänge 3/4)

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren

Sekundarstufe 1 / ... Kenntnisse (Jahrgänge 5/6)

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren

Sekundarstufe 1 / ... Kenntnisse (Jahrgänge 7/8)

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren

Sekundastufe 1 / ... Kenntnisse (Jahrgänge 9/10)

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren

Liste offener Punkte (LOP)

- Evaluation
- Fortbildung der Lehrkräfte
- Einbindung der Eltern
- Zusammenarbeit mit Betreuung, OGS und ÜMI
- Unterstützung durch Schulaufsicht BR Münster , Schulträger LWL und Fachdienste LWL
- ...
- ...
- ...