



VOR ORT

HAGEN 25.9.2019

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 Medienanwendung (Hardware) Medienanwendung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit diesen verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerech planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Visuellen und Textuellen 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 Medien spezifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Mediatinginstanzen filtern, strukturieren, 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 Funktionen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen, reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederverbinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert 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 aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; kulturell, 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 beim Produzieren und Präsentieren erkennen und analysieren sowie für die eigene Identifizierung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisieren, beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine algorithmische Strategie durch Programmieren umsetzen und die Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortlichkeiten mit geteilten und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfe- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsrechts (z. B. des Bild-, Urheber- und Nutzungsrechts) für Lizenzierungsgläubigen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Medienanwendung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einfluss von Algorithmen auf die Auswertung der Daten in der Medienanwendung und reflektieren

„Der Medienkompetenzrahmen NRW vor Ort“ ist eine regionale Veranstaltungsreihe, die von der Medienberatung NRW und kommunalen Partnern organisiert wird. Wir möchten den an Schule beteiligten Akteuren die Möglichkeit bieten zu

- Information
- Austausch
- Kooperation und
- Vernetzung

Ob Konkretisierung des Medienkompetenzrahmen NRW, Präsentation von Best-Practice-Beispielen, Anregungen zur Medienkonzeptentwicklung oder Vorstellung potentieller Kooperationspartner - die Chancen und Herausforderungen in der digitalen Welt sind vielfältig - genauso wie die Möglichkeiten einer umfassenden Medienkompetenzförderung mit dem Medienkompetenzrahmen NRW im Fachunterricht oder in außerschulischen Kontexten.

Sie erwartet ein Tag mit spannenden Vorträgen, wissenschaftlichen Inputs und praxisorientierten Hands-On-Phasen. Möchten Sie an unserer Veranstaltung in Hagen teilnehmen?

Dann melden Sie sich an unter https://url.nrw/MB_MKR_Anmeldung_Hagen

Weitere Infos? Finden Sie auf unserer Website www.medienkompetenzrahmen.nrw

VERANSTALTER

Medienberatung NRW

Kompetenzteams NRW Hagen

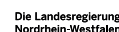
VERANSTALTUNGSORT

Rahel-Varnhagen-Kolleg Hagen
 Schwelmstück 3
 58093 Hagen

ANMELDUNG

Anmeldung unter www.medienkompetenzrahmen.nrw oder direkt unter https://url.nrw/MB_MKR_Anmeldung_Hagen

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



ABLAUF

09:00 - 9:30 Uhr Ankommen, Stehkafee
09:30 - 9:45 Uhr Begrüßung (Schulamt)
09:45 - 10:45 Uhr Vortrag (Andreas Hofmann)
11:00 - 11:30 Uhr Organisatorisches

11:30 - 13:00 Uhr Workshopschiene I
13:00 - 14:00 Uhr Mittagspause
14:00 - 15:30 Uhr Workshopschiene II
15:30 - 15:45 Uhr Verabschiedung / Evaluation

WORKSHOPSCHIENE I

Zeitzeugen: AR im Unterricht? 360° WDR Zeitreisen: VR im Unterricht?	Zielgruppe: Sekundarstufe 1 (ab Jahrgang 8) Christina Lüdeke (Planet Schule)
Phyphox (physical phone experiments)	Zielgruppe: Sekundarstufe 1 Sebastian Staacks (RWTH Aachen)
Werkanalyse mit Hilfe digitaler Werkzeuge im Musikunterricht	Zielgruppe: Sekundarstufe 1 Achim Harhoff (Medienberatung NRW)
BookStack – Digitales Lehrmaterial für heterogene Lerngruppen erstellen	Zielgruppe: Ab Jahrgang 4 Simon Hartman / Philip Rehorst (MB NRW)
Einführung in die Greenscreen Technik	Zielgruppe: Grundschule & Sek 1 Marc Velten (Medien Monster)
Games: Einstieg in die Welt der digitalen Spiele mit Internet ABC	Zielgruppe: Grundschule & Sek 1 Jessica Stratman-Behr (LfM)
Filmkompetenz meets Digitale Bildung: Erklärvideos im Unterricht analysieren und produzieren!	Zielgruppe: Ab Jahrgang 3 Team Film + Schule NRW
BYOD – Mit SuS digitale Medien sinnvoll einsetzen.	Zielgruppe: Grundschule & Sek 1 Lisa Lücking (Moderatorin KT Hagen)

WORKSHOPSCHIENE II

WDR/Planet Schule Programmieren mit der Maus	Zielgruppe: Grundschule & Sek 1 Christina Lüdeke (Planet Schule)
Phyphox (physical phone experiments)	Zielgruppe: Sekundarstufe 1 Sebastian Staacks (RWTH Aachen)
Werkanalyse mit Hilfe digitaler Werkzeuge im Musikunterricht	Zielgruppe: Sekundarstufe 1 Achim Harhoff (Medienberatung NRW)
BookStack – Digitales Lehrmaterial für heterogene Lerngruppen erstellen	Zielgruppe: Ab Jahrgang 4 Simon Hartman / Philip Rehorst (MB NRW)
Einführung in die Greenscreen Technik	Zielgruppe: Grundschule & Sek 1 Marc Velten (Medien Monster)
Niemals ohne Smartphone – klicksafe und Handysektor zum Umgang mit Handys in der Schulen	Zielgruppe: Grundschule & Sek 1 Jessica Stratman-Behr (LfM)
Filmkompetenz meets Digitale Bildung: Erklärvideos im Unterricht analysieren und produzieren!	Zielgruppe: Ab Jahrgang 3 Team Film + Schule NRW
BYOD – Mit SuS digitale Medien sinnvoll einsetzen.	Zielgruppe: Grundschule & Sek 1 Lisa Lücking (Moderatorin KT Hagen)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



INFORMATIONEN/HINWEISE

Ein kostenloser Mittagsimbiss wird angeboten.

Bei vielen angebotenen Workshops ist die Nutzung eines eigenen digitalen Endgerätes für die aktive Teilnahme erforderlich (Smartphone, Tablet oder Laptop). Bitte bringen Sie daher ein mobiles Endgerät mit.
WLAN wird kostenfrei zur Verfügung gestellt.

Parkmöglichkeiten finden Sie auf dem Marktplatz an der Karl-Emst-Osthaus-Straße und umliegend.

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von: