

Medienkompetenzrahmen vor Ort

25. September 2019 • Rahel-Varnhagen-Kolleg in Hagen

Direkt zur Anmeldung? → https://url.nrw/MB_MKR_Anmeldung_Hagen

Workshops am Vormittag 11:30 Uhr bis 13:00 Uhr

Zeitzeugen und 360° Zeitreisen: Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) im Unterricht?

Christina Lüdeke

Wie fühlte es sich an in der NS-Zeit aufzuwachsen? Wie erlebten Kinder den Zweiten Weltkrieg? Wie war Leben und Überleben in Auschwitz? Zeitzeugen berichten sehr persönlich und können Schülerinnen und Schüler so emotional berühren. Doch die Chance, diese Menschen in den Unterricht einzuladen, schwindet von Jahr zu Jahr.

Mit neuen digitalen Angeboten will der WDR die Erzählungen von Zeitzeuginnen und Zeitzeugen langfristig bewahren. Mit einer Augmented-Reality-App und Virtual-Reality-Videos werden sie neu erfahrbar. Bei der App zum Beispiel nimmt die Kamera eines Smartphones die Umgebung des Nutzers auf, etwa ein Klassenzimmer. Als Hologramm erscheint die Zeitzeugin dann in einem braunen Sessel zwischen den Schultischen.

OG 3

MKR: 2.2, 2.3, 5.1, 5.3, 5.4

Filmkompetenz meets Digitale Bildung: Erklärvideos im Unterricht

Film und Schule NRW

Erklärvideos sind vor allem über das partizipative Videoportal YouTube zu einem milliardenfach genutzten Format geworden. Aus didaktischer und pädagogischer Perspektive können hochwertige Erklärvideos jungen wie alten Menschen beim Lernen und Verstehen helfen, andere wiederum bedürfen der kritischen Reflexion. Das kann und sollte auch im Unterricht geschehen. Der Workshop bietet den direkten Einstieg in die digitale Filmarbeit mit Erklärvideos im Unterricht. Sie werden gängige Erklärvideo-Formate kennen lernen und selbst mit einfachen Mitteln ein Erklärvideo produzieren. Die Produktion von Erklärvideos vereint viele Aspekte zeitgemäßer Unterrichtsentwicklung: Neben einer intensiven Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsthema wird gleichzeitig Medienkompetenz gefördert – und das in kreativer Gruppenarbeit und nach dem Prinzip „Lernen durch Lehren.“

OG 4

MKR: 4.1, 4.2, 4.3, 4.4

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

Games: Einstieg in die Welt der digitalen Spiele mit dem Internet ABC

Jessica Stratmann-Behr

Kinder spielen gerne, auch online. Noch mehr Spaß macht es gemeinsam mit Freunden! Die Zeit ist schnell vergessen, wenn gezockt und oft auch dabei gechattet wird. Ob Fortnite Battle Royale, FiFa oder einfache Spiele-Apps. Welche Risiken und Chancen verbergen sich hinter den Angeboten und wie können Schule und Eltern Kinder sicher durch die bunte Welt der Spiele und Angebote begleiten? Welche Rolle spielen Altersvorgaben und Werbung dabei? Der Workshop stellt Materialien und Lernmodule von Internet ABC zum Einsatz in der Schule vor. Es stehen praktische Übungen im Mittelpunkt sowie die Vorstellung kreativer Materialien und Lernmodule für den Einsatz in der Schule, mit dessen Hilfe Risiken und Chancen von digitalen Spielen im Unterricht thematisiert werden können.

OG

MKR: 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 6.1

Einführung in die Greenscreen-Technik

Marc Velten

Die Greenscreen-Technik ist fester Bestandteil unseres medialen Alltags. Von der Nachrichtensendung bis zur aufwendigen Filmlandschaft eines Blockbusters wird diese Technik (engl. chroma keying) verwendet. Doch auch im pädagogischen Alltag lässt sich diese Technik vielfältig einsetzen. Neben Film- und Fotoprojekten kann diese in verschiedensten gestalterischen Zusammenhängen genutzt werden.

OG 13

MKR: 2.3, 4.1, 4.2, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3

PhyPhox (physical phone experiments)

Sebastian Staacks

Phyphox ermöglicht es Ihnen, mit den Sensoren eines Smartphones zu experimentieren. So können Sie z.B. mit dem Beschleunigungssensor die Frequenz eines Pendels ermitteln, oder den Dopplereffekt mit dem Mikrofon des Handys messen. Die aufgenommenen Daten können in vielen gängigen Formaten exportiert und dann geteilt werden.

OG 2

MKR: 1.1, 1.2, 1.3, 6.1

Werkanalyse mit Hilfe digitaler Werkzeuge im Musikunterricht

Achim Harhoff

Die Digitaltechnik hat dem Musikunterricht Werkzeuge in die Hand gegeben, mit denen Schülerinnen und Schüler musikalische Werke analytisch sezieren können. Anwendungsbeispiele für alle Schulstufen und in unterschiedlichen auch technischen Schwierigkeitsgraden sollen vorgestellt und ausprobiert werden. Dabei werden Lösungen für iOS, Android, Windows und Linux vorgestellt.

OG 12

MKR: 1.2, 1.3, 4.2, 6.1

BYOD – Mit SuS digitale Medien sinnvoll einsetzen.

Lisa Lücking

In diesem Workshop werden vier Stationen angeboten, die Ideen zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht aufzeigen. Zu den Themen digitale Lernspiele (LearningApps), digitale Quizze (kahoot, Plickers), QR-Codes sowie digitale Messwerterfassung kann jeder Teilnehmende seine Lernzeit selbst einteilen. Nach einer kurzen allgemeinen Einführung ins Thema „Bring Your Own Device“ erhalten Sie Zeit, um auszuprobieren und zu stöbern.

OG 14

MKR: 1.2, 1.3, 3.1

BookStack – Digitales Lehrmaterial für heterogene Lerngruppen erstellen

Simon Hartmann, Philip Rehorst

In diesem Workshop wird am Beispiel von BookStack vorgeführt und erlernt, wie Lehrerinnen und Lehrer, die Textbearbeitung und einfache Webanwendungen beherrschen, ihren Unterricht digital aufbereiten können und ihren Schülerinnen und Schülern gezielte Unterstützungsangebote bereitstellen können.

OG 21

MKR: 1.2, 1.3, 1.4, 4.3, 4.4, 6.1

Workshops am Nachmittag 14:00 Uhr bis 15:30 Uhr

WDR / Planet Schule: Programmieren mit der Maus

Christina Lüdeke

Mit „Programmieren mit der Maus“ (<https://programmieren.wdrmaus.de/>) lassen sich bereits Grundschulkindern spielerisch ans Programmieren heranzuführen. Das Angebot basiert auf Scratch, einer Open-Source-Software für Kinder und Jugendliche. Dabei werden die Kinder zunächst durch mehrere Lernspiele geführt, in denen sie verschiedene Programmierkonzepte kennen lernen. Anschließend können sie eigene kleine Programme gestalten. Kernzielgruppe des Angebots sind die Klassenstufen 3 und 4. Zum Einsatz von „Programmieren mit der Maus“ im Grundschulunterricht entwickelt Planet Schule Begleitmaterial in drei Niveaustufen und detaillierte Handreichungen. So können auch Lehrkräfte ohne eigene Vorerfahrung im Programmieren das Angebot nutzen. Ein downloadbares Spiel auf Papier vermittelt darüber hinaus grundlegendes Wissen über das Programmieren. Dieses Spiel kann zum Einstieg in die Lerneinheit genutzt werden.

OG 3

MKR: 1.2, 6.1, 6.2, 6.3

Niemals ohne Smartphone – Klicksafe und Handysektor zum Umgang mit Handys nutzen

Jessica Stratmann-Behr

Handys, Smartphones und Apps erhalten immer früher Einzug in das Leben von Kindern und Jugendlichen. Entsprechend sind auch Lehrerinnen und Lehrer täglich mit Smartphones konfrontiert. Unter den Tischen wird geschattet, Tafelbilder werden abfotografiert oder es klingelt und brummt. Oft wird das Smartphone dabei als störendes Gerät wahrgenommen. Dabei sind die Möglichkeiten, das Gerät in den Unterricht einzubinden, vielfältiger denn je. Der Workshop stellt Materialien von Klicksafe und Handysektor vor, wie der Umgang mit dem Handy im Unterricht thematisiert werden kann. Dabei stehen praktische Übungen zu Themen wie „Always on“ oder „Klassenchat“ im Mittelpunkt sowie die Vorstellung kreativer Reflektions- und Nutzungsmöglichkeiten.

OG

MKR: 1.1, 1.2, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 5.3, 5.4

BYOD – Mit SuS digitale Medien sinnvoll einsetzen.

Lisa Lücking

In diesem Workshop werden vier Stationen angeboten, die Ideen zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht aufzeigen. Zu den Themen digitale Lernspiele (LearningApps), digitale Quizze (kahoot, Plickers), QR-Codes sowie digitale Messwerterfassung kann jeder Teilnehmende seine Lernzeit selbst einteilen. Nach einer kurzen allgemeinen Einführung ins Thema „Bring Your Own Device“ erhalten Sie Zeit, um auszuprobieren und zu stöbern.

OG 14

MKR: 1.2, 1.3, 3.1

Werkanalyse mit Hilfe digitaler Werkzeuge im Musikunterricht

Achim Harhoff

Die Digitaltechnik hat dem Musikunterricht Werkzeuge in die Hand gegeben, mit denen Schülerinnen und Schüler musikalische Werke analytisch sezieren können. Anwendungsbeispiele für alle Schulstufen und in unterschiedlichen auch technischen Schwierigkeitsgraden sollen vorgestellt und ausprobiert werden. Dabei werden Lösungen für iOS, Android, Windows und Linux vorgestellt.

OG 12

MKR: 1.2, 1.3, 4.2, 6.1

PhyPhox (physical phone experiments)

Sebastian Staacks

Phyphox ermöglicht es Ihnen, mit den Sensoren eines Smartphones zu experimentieren. So können Sie z.B. mit dem Beschleunigungssensor die Frequenz eines Pendels ermitteln, oder den Dopplereffekt mit dem Mikrophon des Handys messen. Die aufgenommenen Daten können in vielen gängigen Formaten exportiert und dann geteilt werden.

OG 2

MKR: 1.1, 1.2, 1.3, 6.1

BookStack – Digitales Lehrmaterial für heterogene Lerngruppen erstellen

Simon Hartmann, Philip Rehorst

In diesem Workshop wird am Beispiel von BookStack vorgeführt und erlernt, wie Lehrerinnen und Lehrer, die Textbearbeitung und einfache Webanwendungen beherrschen, ihren Unterricht digital aufbereiten können und ihren Schülerinnen und Schülern gezielte Unterstützungsangebote bereitstellen können.

OG 21

MKR: 1.2, 1.3, 1.4, 4.3, 4.4, 6.1

Filmkompetenz meets Digitale Bildung: Erklärvideos im Unterricht

Film und Schule NRW

Erklärvideos sind vor allem über das partizipative Videoportal YouTube zu einem milliardenfach genutzten Format geworden. Aus didaktischer und pädagogischer Perspektive können hochwertige Erklärvideos jungen wie alten Menschen beim Lernen und Verstehen helfen, andere wiederum bedürfen der kritischen Reflexion. Das kann und sollte auch im Unterricht geschehen. Der Workshop bietet den direkten Einstieg in die digitale Filmarbeit mit Erklärvideos im Unterricht. Sie werden gängige Erklärvideo-Formate kennen lernen und selbst mit einfachen Mitteln ein Erklärvideo produzieren. Die Produktion von Erklärvideos vereint viele Aspekte zeitgemäßer Unterrichtsentwicklung: Neben einer intensiven Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsthema wird gleichzeitig Medienkompetenz gefördert – und das in kreativer Gruppenarbeit und nach dem Prinzip „Lernen durch Lehren.“

OG 4

MKR: 4.1, 4.2, 4.3, 4.4

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

Einführung in die Greenscreen-Technik

Marc Velten

Die Greenscreen-Technik ist fester Bestandteil unseres medialen Alltags. Von der Nachrichtensendung bis zur aufwendigen Filmlandschaft eines Blockbusters wird diese Technik (engl. chroma keying) verwendet. Doch auch im pädagogischen Alltag lässt sich diese Technik vielfältig einsetzen. Neben Film- und Fotoprojekten kann diese in verschiedensten gestalterischen Zusammenhängen genutzt werden.

OG 13

MKR: 2.3, 4.1, 4.2, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3

INFORMATIONEN/HINWEISE

Der Medienkompetenzrahmen vor Ort in Hagen wird organisiert durch die Medienberatung NRW und das Kompetenzteam der Stadt Hagen.

Weitere Informationen erhalten Sie auf www.medienkompetenzrahmen.nrw und [KT Hagen](#).

Hier geht's zur kostenlosen Anmeldung → https://url.nrw/MB_MKR_Anmeldung_Hagen



Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von: