



# Bildungspartner NRW

## Unterstützungsangebote kommunaler Bildungs- und Kultureinrichtungen zum Medienkompetenzrahmen NRW

Schülerinnen und Schüler zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln gehört zu den zentralen Aufgaben von Schule. Grundlage ist der Medienkompetenzrahmen NRW. Nicht alle darin festgelegten Kompetenzen können bzw. müssen aber in der Schule gefördert werden. Auch außerhalb der Schule gibt es starke Bildungspartner, die hierzu wertvolle Beiträge leisten und Schulen entlasten können. Deshalb sollten deren Potenziale bei der Beratung von Schulen zur (Weiter-)Entwicklung ihrer Medienkonzepte immer mitgedacht werden.

- Im **Archiv** lernen Schülerinnen und Schüler nicht nur die Besonderheiten und Formen von Archivalien kennen, sondern werden darüber hinaus auch in archivtypische Rechercheverfahren eingeführt und zur quellenkritischen Auswertung angeleitet.
- **Bibliotheken** sind seit jeher starke Partner bei der systematischen Vermittlung von Informations- und Recherchekompetenz. Aber auch im Bereich Leseförderung mit digitalen Medien und Robotik halten sie vielfältige Angebote für Schulen vor.
- Schwerpunkt der **Medienzentren** ist die Bereitstellung aktueller digitaler Bildungsmedien für die aktive Medienarbeit im Unterricht sowie die Beratung und Fortbildung von pädagogischen Lehr- und Fachkräften zum Lernen mit und über Medien und zur (Weiter-)Entwicklung von Medienkonzepten. Darüber hinaus bieten sie bspw. medienpädagogische Lernangebote für Schülerinnen und Schüler an.
- **Volkshochschulen** bieten Jugendlichen kostengünstig europaweit anerkannte IT-Zertifikate, mit denen sie wichtige Bedien- und Anwendungskompetenzen nachweisen und sich so Wettbewerbsvorteile bei Bewerbungen um Ausbildungsplätze und Auslandspraktika verschaffen können. Schulen unterstützen sie bei der Vorbereitung auf die Prüfungen und bei der Prüfungsabnahme durch die Übernahme des organisatorischen und personellen Aufwandes zu günstigen Konditionen. Aufgrund der breiten Palette der in Volkshochschulen vertretenen Professionalitäten stehen darüber hinaus vielfältige weitere Medienprojekte zur Kooperation von VHS und Schule zur Verfügung.

Die im Folgenden aufgeführten Kooperationsmöglichkeiten zeigen bereits weit verbreitete Formen der Zusammenarbeit von Schulen und Bildungspartnereinrichtungen im Kontext des Medienkompetenzrahmens NRW auf. Ausführlich beschrieben sind jeweils die Lernangebote für Schülerinnen und Schüler. Deren konkrete Ausgestaltung vor Ort ist abhängig von den räumlichen, personellen und finanziellen Ressourcen. Durch Absprachen zwischen Einrichtung und Schule bzgl. inhaltlicher Schwerpunkte, Lernvoraussetzungen, Lernanforderungen und anderer Rahmenbedingungen gelingen passgenaue Angebote und deren Einbindung in die fachlichen Curricula und das Medienkonzept.

Website: [www.bildungspartner.nrw](http://www.bildungspartner.nrw)



## Lernangebote für Schülerinnen und Schüler - Kurzübersicht

[Durch Anklicken der Links gelangen Sie zu einer detaillierten Beschreibung des Lernangebots.]

	BEDIENEN UND ANWENDEN	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>Archiv und Schule</b>						
<a href="#">Methodentraining</a>	✓	✓		✓	✓	
<a href="#">Stadtrundgänge mit BIPARCOURS</a>	✓	✓	✓	✓	✓	
<b>Bibliothek und Schule</b>						
<a href="#">Einführung in die Bibliotheksnutzung</a>	✓	✓				
<a href="#">Referats- und Facharbeitsrecherche</a>	✓	✓		✓		
<a href="#">BIPARCOURS-Rallyes in der Bibliothek</a>	✓	✓				
<a href="#">Leseförderung mit digitalen Medien</a>	✓	✓	✓	✓		
<a href="#">Robotik und Programmieren</a>	✓					✓
<a href="#">... weitere Unterstützungsangebote</a>						
<b>Medienzentrum und Schule</b>						
<a href="#">Medienpädagogik</a>	✓	✓	✓	✓	✓	
<a href="#">Medienscouts NRW</a>	✓	✓	✓	✓	✓	
<a href="#">... weitere Unterstützungsangebote</a>						
<b>VHS und Schule</b>						
<a href="#">IT-Zertifikate</a>	✓					
<a href="#">Coding</a>	✓					✓
<a href="#">Film- und Radio</a>	✓	✓	✓	✓	✓	



## Archiv und Schule

**BEDIENEN UND  
ANWENDEN**

**INFORMIEREN UND  
RECHERCHIEREN**

**KOMMUNIZIEREN UND  
KOOPERIEREN**

**PRODUZIEREN UND  
PRÄSENTIEREN**

**ANALYSIEREN UND  
REFLEKTIEREN**

**PROBLEMLÖSEN UND  
MODELLIEREN**

### **Methodentraining: Recherchieren, Lesen und Auswerten historischer Quellen** [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)

#### Recherchieren von Quellen

Schülerinnen und Schüler lernen neben den Quellenbeständen des Archivs und den Besonderheiten und Formen von Archivalien archivtypische Rechercheverfahren (Findbücher/Karteikarte/Datenbanken) und geeignete Recherchestrategien kennen. Viele Archive verfügen auch über eine gut sortierte Bibliothek zu regionalgeschichtlichen Themen, die in die Recherche einbezogen werden kann. Erfolgreiche Recherchewege werden anschließend reflektiert. Im Rahmen einer Einführung in die Facharbeitsrecherche werden zudem die Integration der Rechercheergebnisse in eigene Texte (Zitierweisen, Quellenangaben) und Bild-, Urheber-, Nutzungsrechten thematisiert.

#### Lesen und Auswerten von Quellen

Archivarinnen und Archivare leiten Schülerinnen und Schüler zur quellenkritischen Auswertung an (Frage nach der Herkunft, dem Schreiber und dessen mutmaßlicher Einstellung, Aussagekraft, Einordnung in Entstehungszusammenhang, Analyse des historischen Hintergrunds). Überdies wird greifbar, wie Staat und Gesellschaft bestimmte Dokumente der Vergangenheit auswählen und aufbewahren, andere hingegen von der Aufbewahrung ausschließen oder zugunsten neuer Archivbestände aussortieren und zerstören.

1.1 Medienausstattung  
(Hardware)  
1.2 Digitale Werkzeuge

2.1 Informationsrecherche  
2.2 Informationsauswertung  
2.3 Informationsbewertung

4.3 Quellendokumentation  
4.4 Rechtliche Grundlagen

5.1 Medienanalyse  
5.2 Meinungsbildung  
5.3 Identitätsbildung

### **Historische Stadtrundgänge mit BIPARCOURS** [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)

Schülerinnen und Schüler erstellen mithilfe des Parcours-Creators der App BIPARCOURS einen historischen Stadtrundgang. Dazu recherchieren sie themenrelevante Informationen und Daten im Archiv und im Internet, bewerten die Suchergebnisse, strukturieren sie und bereiten sie unter Beachtung der Bild-, Urheber- und Nutzungsrechte adressatengerecht auf. Sie nutzen Tablets und Smartphones beim Spielen der Parcours von Mitschülerinnen und Mitschülern und tauschen sich darüber aus.

1.1 Medienausstattung  
(Hardware)  
1.2 Digitale Werkzeuge  
1.3 Datenorganisation  
1.4 Datenschutz und  
Informationssicherheit

2.1 Informationsrecherche  
2.2 Informationsauswertung  
2.3 Informationsbewertung  
2.4 Informationskritik

3.1 Kommunikations- und  
Kooperationsprozesse  
3.2 Kommunikations- und  
Kooperationsregeln

4.1 Medienproduktion und  
Präsentation  
4.2 Gestaltungsmittel  
4.3 Quellendokumentation  
4.4 Rechtliche Grundlagen

5.2 Meinungsbildung



## Bibliothek und Schule

**BEDIENEN UND  
ANWENDEN**

**INFORMIEREN UND  
RECHERCHIEREN**

**KOMMUNIZIEREN UND  
KOOPERIEREN**

**PRODUZIEREN UND  
PRÄSENTIEREN**

**ANALYSIEREN UND  
REFLEKTIEREN**

**PROBLEMLÖSEN UND  
MODELLIEREN**

### **Einführung in die Bibliotheksnutzung** [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)

#### Formale Recherche

Schülerinnen und Schüler lernen die vorhandenen Orientierungshilfen (Hinweisschilder, Regalschilder, Fachbodenschilder etc.) und das Prinzip der systematischen Aufstellung in Bibliotheken kennen, um sicher in den Bestandsgruppen navigieren und die gesuchten Bücher über die Signaturen im Regal finden zu können. Je nach Altersstufen erfolgt eine Einführung in die Recherche mithilfe des Computerkatalogs (verschiedene Suchmöglichkeiten im OPAC wie Autorin bzw. Autor, Titel, Stichwort; einfache Suchfunktionen und Suchstrategien).

#### Inhaltliche Recherche

Schülerinnen und Schüler lernen, Sachbüchern, Lexika und Zeitschriften anhand von Klappentexten, Überschriften, Registern, Indizes und Inhaltsverzeichnissen gezielt Informationen zu entnehmen. Solcherlei Angebote umfassen entweder einen konkreten, themengebundenen Rechercheauftrag oder beziehen sich auf unterrichtliche Themen.

1.1 Medienausstattung  
(Hardware)

1.2 Digitale Werkzeuge

2.1 Informationsrecherche

2.2 Informationsauswertung

2.3 Informationsbewertung

### **Einführung in die Referats- und Facharbeitsrecherche** [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)

Neben der grundsätzlichen Einführung in die Suche nach Literatur in den Beständen der Bibliothek erhalten Schülerinnen und Schüler eine Einführung in die Recherche in überregionalen Bibliothekskatalogen und Fach- und Volltextdatenbanken (Digitale Bibliothek, Munzinger u. ä.). Sie umfasst i. d. R. auch die Reflexion der erfolgreichsten Recherchewege und die Bewertung der gefundenen Informationen im Hinblick auf Glaubwürdigkeit der Quelle und Relevanz für das Thema. Außerdem lernen Schülerinnen und Schüler die korrekte Integration von Rechercheergebnissen in eigene Texte (Zitierweisen, Quellenangaben) und den korrekten Umgang mit Bild-, Urheber-, Nutzungsrechten.

1.1 Medienausstattung  
(Hardware)

1.2 Digitale Werkzeuge

2.1 Informationsrecherche

2.2 Informationsauswertung

2.3 Informationsbewertung

4.3 Quellendokumentation

4.4 Rechtliche Grundlagen



**BEDIENEN UND  
ANWENDEN**

**INFORMIEREN UND  
RECHERCHIEREN**

**KOMMUNIZIEREN UND  
KOOPERIEREN**

**PRODUZIEREN UND  
PRÄSENTIEREN**

**ANALYSIEREN UND  
REFLEKTIEREN**

**PROBLEMLÖSEN UND  
MODELLIEREN**

### **BIPARCOURS-Rallyes zur Bibliothekseinführung bzw. für thematische Rundgänge aller Art [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)**

Schülerinnen und Schüler erwerben durch das Absolvieren einer digitalen „Schnitzeljagd“ Kompetenzen zum Umgang mit Tablets. Zur Lösung von Aufgaben nutzen sie verschiedene Funktionen der App.

1.1 Medienausstattung  
(Hardware)  
1.2 Digitale Werkzeuge

2.1 Informationsrecherche

### **Projekte zur Leseförderung mit digitalen Medien [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)**

Schülerinnen und Schüler lesen gemeinsam ein Buch / recherchieren in der Bibliothek zu einem selbstgewählten Thema / entwickeln gemeinsam eine Geschichte und gestalten dazu ein digitales Medienprodukt (z. B. Fotogeschichte, Comic, Kurzfilm, digitaler Parcours, Hörspiel, E-Book, Blog).

1.1 Medienausstattung  
(Hardware)  
1.2 Digitale Werkzeuge

2.1 Informationsrecherche  
2.2 Informationsauswertung  
2.3 Informationsbewertung

[3.1 Kommunikations- und  
Kooperationsprozesse  
3.2 Kommunikations- und  
Kooperationsregeln  
3.3 Kommunikation und  
Kooperation in der  
Gesellschaft]

4.1 Medienproduktion und  
Präsentation  
4.2 Gestaltungsmittel  
4.4 Rechtliche Grundlagen

### **Einführungsworkshops zu Robotik und Programmieren [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)**

Schülerinnen und Schüler lernen ein einfaches Robotik-Tool (z. B. BeeBot, Ozobot, Thymio) und dessen Grundprinzipien der Programmierung kennen. Anschließend werden entsprechende Robotik-Boxen inkl. weiterer Materialien und einfacher Unterrichtsvorschläge für den Unterricht in der Schule ausgeliehen.

1.1 Medienausstattung  
(Hardware)  
1.2 Digitale Werkzeuge

6.3 Modellieren und  
Programmieren



### **Weitere Unterstützungsangebote von Bibliotheken:**

Bereitstellung digitaler Medien für den Unterricht: Hörbücher, E-Books, elektronische Zeitschriften, DVDs, CDs, Games, ...

Zusammenstellung und Verleih von Robotik-Boxen

Unterstützung und Beratung der Schulen bei der Einrichtung einer Schulbibliothek

Bereitstellung von Schülerarbeitsplätzen in der Bibliothek (PC, Internet)

Bereitstellung von Makerspaces mit Geräten zur Digitalisierung, 3D-Drucker, 3-D-Scanner, Schneideplotter, ...

Green	Blue	White	White	White	White
Green	White	White	White	White	Yellow
Green	Blue	Dark Blue	Pink	White	Yellow
Green	Blue	Dark Blue	Pink	White	White
Green	White	White	Pink	White	White

[\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)



## Medienzentrum und Schule

BEDIENEN UND  
ANWENDEN

INFORMIEREN UND  
RECHERCHIEREN

KOMMUNIZIEREN UND  
KOOPERIEREN

PRODUZIEREN UND  
PRÄSENTIEREN

ANALYSIEREN UND  
REFLEKTIEREN

PROBLEMLÖSEN UND  
MODELLIEREN

### Medienpädagogische Lernangebote [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)

**Internet und Sicherheit:** Schülerinnen und Schüler erarbeiten wesentliche Grundlagen einer sicheren Internetnutzung. Themen sind bspw. Abzocke im Netz, Anti-Viren-Schutz, sicheres Mailing und Chatten, Suchmaschinennutzung, Datenschutz und Urheberrecht, Pornografie, Sexting und Cyber-Grooming.

1.2 Digitale Werkzeuge  
1.4 Datenschutz und  
Informationssicherheit

2.1 Informationsrecherche  
2.2 Informationsauswertung  
2.3 Informationsbewertung  
2.4 Informationskritik

3.1 Kommunikations- und  
Kooperationsprozesse  
3.2 Kommunikations- und  
Kooperationsregeln  
3.3 Kommunikation und  
Kooperation in der  
Gesellschaft  
3.4 Cybergewalt und –  
kriminalität

4.4 Rechtliche Grundlagen

**Soziale Netzwerke:** Schülerinnen und Schüler setzen sich z. B. mit WhatsApp oder Facebook auseinander. Neben Grundlagenwissen werden allgemeine Geschäftsbedingungen, Urheberrecht und Recht am eigenen Bild und der Datenschutz thematisiert sowie Handlungsstrategien im Umgang mit problematischen Themen wie Cybermobbing, Hatespeech und fremden Kontakten im Netz erarbeitet. Die Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen von sozialen Netzwerken soll eine kritisch reflektierte Nutzung bei den Jugendlichen fördern.

1.2 Digitale Werkzeuge  
1.4 Datenschutz und  
Informationssicherheit

2.3 Informationsbewertung  
2.4 Informationskritik

3.1 Kommunikations- und  
Kooperationsprozesse  
3.2 Kommunikations- und  
Kooperationsregeln  
3.3 Kommunikation und  
Kooperation in der  
Gesellschaft

4.4 Rechtliche Grundlagen

5.1 Medienanalyse  
5.2 Meinungsbildung  
5.3 Identitätsbildung  
5.4 Selbstregulierte  
Mediennutzung



### 3.4 Cybergewalt und – kriminalität

**Digitale Spiele:** Schülerinnen und Schüler informieren sich über digitale Spiele und reflektieren kritisch die eigene Nutzung. Aspekte wie exzessive Nutzung von digitalen Spielen, Gewaltdarstellungen in Spielen, Kostenfallen, Altersbeschränkungen und Nutzungsdauer werden gemeinsam erarbeitet und diskutiert.

#### 1.2 Digitale Werkzeuge

3.1 Kommunikations- und  
Kooperationsprozesse  
3.2 Kommunikations- und  
Kooperationsregeln

4.2 Gestaltungsmittel  
4.4 Rechtliche Grundlagen

5.1 Medienanalyse  
5.3 Identitätsbildung  
5.4 Selbstregulierte  
Mediennutzung

**Smartphone:** Schülerinnen und Schüler lernen das Handy von seiner kreativen Seite kennen und schauen sich dessen Nutzung im Vergleich an. Sie beschäftigen sich mit Kostenfallen und sinnvollen Nutzungsmöglichkeiten. Auch (Cyber)Mobbing über das Handy ist zentrales Thema. Gemeinsam werden Lösungsansätze im Umgang damit entwickelt.

#### 1.2 Digitale Werkzeuge 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

3.1 Kommunikations- und  
Kooperationsprozesse  
3.2 Kommunikations- und  
Kooperationsregeln  
3.3 Kommunikation und  
Kooperation in der  
Gesellschaft  
3.4 Cybergewalt und –  
kriminalität

4.4 Rechtliche Grundlagen

5.1 Medienanalyse  
5.4 Selbstregulierte  
Mediennutzung





## Qualifizierung der Medienscouts NRW [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)

Bei der Ausbildung zum Medienscout erweitern Schülerinnen und Schüler ihre eigene Medienkompetenz und bauen entsprechendes Wissen, Handlungsmöglichkeiten sowie Reflexionsvermögen für einen sicheren, kreativen, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Medienumgang auf. Entsprechend des Peer-to-Peer-Ansatzes werden sie zu Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartnern für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler in Medienfragen und bilden neue Medienscouts aus. Unterstützung erhalten die Medienscouts von Beratungslehrern, die ebenfalls an der Ausbildung teilnehmen. Die Beratungslehrer Medien begleiten die Medienscouts. Gemeinsam mit ihnen entwickeln sie ein Konzept zur Einführung der Medienscouts an ihrer Schule.

1.1 Medienausstattung  
(Hardware)  
1.2 Digitale Werkzeuge  
1.3 Datenorganisation  
1.4 Datenschutz und  
Informationssicherheit

2.1 Informationsrecherche  
2.2 Informationsauswertung  
2.3 Informationsbewertung  
2.4 Informationskritik

3.1 Kommunikations- und  
Kooperationsprozesse  
3.2 Kommunikations- und  
Kooperationsregeln  
3.3 Kommunikation und  
Kooperation  
in der Gesellschaft  
3.4 Cybergewalt und –  
kriminalität

4.1 Medienproduktion und  
Präsentation  
4.2 Gestaltungsmittel  
4.3 Quellendokumentation  
4.4 Rechtliche Grundlagen

5.1 Medienanalyse  
5.2 Meinungsbildung  
5.3 Identitätsbildung  
5.4 Selbstregulierte  
Mediennutzung



## Weitere Unterstützungsangebote von Medienzentren:

Bereitstellung von lizenzierten Bildungsmedien über EDMOND NRW

Mediensichtungsveranstaltungen und Einführungen zu EDMOND NRW für Lehrerinnen und Lehrer

Verleih von Technik für schulische Medienprojekte (z. B. Tablets, Mikrofone, Digitalkameras, DVD-Player)

Verleih thematischer Medienboxen (z. B. Trickboxx-Boxen, GPS-Koffer, Hörspiel- und Radiokoffer)

Foto- und Videowerkstatt mit betreuten Schnittplätzen

MediaLabs/ Digitale Klassenzimmer für Lehrerinnen und Lehrer zum Kennenlernen und Ausprobieren von Werkzeugen, Materialien, Projekten und Konzepten

Beratung und Fortbildung von Lehrkräften zu Medientechnik, -pädagogik, -didaktik, -produktion, Medienkonzept, Coding und Robotik

Netzwerk Filmbildung mit Filmfortbildungen und anderen Veranstaltungen

Vermittlung von Medienpädagogen, -innen für Projekte zur aktiven Medienarbeit mit Schülerinnen und Schülern sowie Hilfestellung bei der Finanzierung

Planung, Organisation und Durchführung von Elternabenden zu Fragen der Mediennutzung (z. B. Internetsicherheit, Social Media, Computerspiele)

Green	Blue	White	Pink	White	White
Green	Blue	White	Pink	White	Yellow
Green	White	White	Pink	White	White
Green	Blue	White	Pink	Red	White
Green	White	White	White	White	White
Green	Blue	Blue	Pink	Red	Yellow
Green	Blue	Blue	Pink	Red	Yellow
Green	White	White	Pink	Red	White
Green	White	White	Pink	Red	White
Green	Blue	Blue	White	Red	White

[\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)



## VHS und Schule

**BEDIENEN UND  
ANWENDEN**

**INFORMIEREN UND  
RECHERCHIEREN**

**KOMMUNIZIEREN UND  
KOOPERIEREN**

**PRODUZIEREN UND  
PRÄSENTIEREN**

**ANALYSIEREN UND  
REFLEKTIEREN**

**PROBLEMLÖSEN UND  
MODELLIEREN**

### **IT-Zertifikate:<sup>1</sup> AGs zur Prüfungsvorbereitung** [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)

Möchten Schulen im Rahmen der Arbeit mit dem Medienkompetenzrahmen NRW schnell auf Grundfertigkeiten im Kompetenzbereich „Bedienen und Anwenden“ aufbauen, können mit Unterstützung durch qualifizierte Kursleiterinnen und Kursleiter der VHS in schulinternen AGs, Kursen und Projekten (z. B. im Rahmen des Ganztags) schon ab Klasse 5 Bedien- und Anwendungskompetenzen kompakt geschult und anschließend im Unterricht genutzt, vertieft und erweitert werden. Darüber hinaus haben Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, die im Unterricht erworbenen Bedien- und Anwendungskompetenzen in einer externen Prüfung nachzuweisen. Bei der Prüfungsabnahme unterstützen die Volkshochschulen Schulen durch die Übernahme des organisatorischen und personellen Aufwandes zu günstigen Konditionen.

#### 1.1 Medienausstattung

(Hardware)

#### 1.2 Digitale Werkzeuge

[1.3 Datenorganisation]

[1.4 Datenschutz und  
Informationssicherheit]

---

<sup>1</sup> europaweit anerkannte Zertifikate: Xpert Basiszertifikat IT-Kompetenz/ European Computer Passport „Xpert“ (Xpert ECP)/ ECDL



**BEDIENEN UND  
ANWENDEN**

**INFORMIEREN UND  
RECHERCHIEREN**

**KOMMUNIZIEREN UND  
KOOPERIEREN**

**PRODUZIEREN UND  
PRÄSENTIEREN**

**ANALYSIEREN UND  
REFLEKTIEREN**

**PROBLEMLÖSEN UND  
MODELLIEREN**

### **Coding-Projekte** [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)

In AGs, an Projekttagen oder im Rahmen von Workshops lernen Schülerinnen und Schüler bspw. Roboter zu bauen und zu programmieren, Computerspiele und Animationen selbst zu entwickeln, eigene Apps zu programmieren und Webseiten zu erstellen.

- 1.1 Medianausstattung (Hardware)
- 1.2 Digitale Werkzeuge

- 6.1 Prinzipien der digitalen Welt
- 6.2 Algorithmen erkennen
- 6.3 Modellieren und Programmieren

### **Film- und Radioprojekte** [\[zurück zur Kurzübersicht\]](#)

Schülerinnen und Schüler berichten mit journalistischen Methoden von Erfahrungen und Erlebnissen aus ihrem unmittelbaren Lebensumfeld und über Themen, die sie bewegen. Mit einfachen Mitteln produzieren sie dazu Medienbeiträge, die mit anderen geteilt werden. Der Umgang mit Aufnahme- und Wiedergabetechnik und Bearbeitungssoftware werden ebenso geschult wie unterschiedliche Moderations- und Interviewtechniken und der Einsatz unterschiedlicher Gestaltungsmittel. Zudem setzen sich die Schülerinnen mit Regeln und Empfehlungen zum Verhalten als Reporter, redaktionellen Leitlinien und rechtlichen Aspekten auseinander.

- 1.1 Medianausstattung (Hardware)
- 1.2 Digitale Werkzeuge
- 1.3 Datenorganisation

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

- 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
- 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

- 4.1 Medienproduktion und Präsentation
- 4.2 Gestaltungsmittel
- 4.4 Rechtliche Grundlagen

- 5.1 Medienanalyse
- 5.2 Meinungsbildung
- 5.3 Identitätsbildung