

Umsetzung der Kompetenzstufen des Medienkompetenzrahmens NRW im Unterricht

1. Bedienen und Anwenden

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p style="text-align: center;"><u>Medienausstattung (Hardware)</u></p> <p>Die SuS kennen verschiedene digitale Geräte und wissen, wie man sie anwendet.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzung des Tablets im offenen Anfang • In Kleingruppenförderung • Individuelle Nutzung in den einzelnen Fächern <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse aus den E-Klassen
<p>Ziel: Tablet Ein-/Ausschalten, Tastatur und Maus bedienen können, Lautstärke regeln, Startbildschirm bedienen, Apps starten und schließen</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Digitale Werkzeuge</u></p> <p>Die SuS können die Apps und Programme der Geräte bedienen.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzen von Lern-Apps im Unterricht <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse aus den E-Klassen
<p>Ziel: Sachgerechte und zielgerichtete Bedienung einer oder mehrerer Apps</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Datenorganisation</u></p> <p>Die SuS können Dateien sicher speichern und wiederfinden.</p>	<p>Klasse 3/4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im offenen Anfang, in der Freiarbeit • Selbstverfasste Texte, beispielsweise zu sachunterrichtlichen Themen, Geschichten etc. • Texte für die Schülerzeitung • Förderband • Förderunterricht
<p>Ziel: Speicherung einer Datei in einem festgelegten Ordner; diese Datei eigenständig wiederfinden, öffnen und drucken können</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Datenschutz und Informationssicherheit</u></p> <p>Die SuS erkennen, dass persönlichen Daten ihnen gehören. Sie schützen sich, indem sie diese nicht unüberlegt ins Netz stellen.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Unterricht parallel zur Einführung der App „Anton“ in Bezug auf den Benutzernamen • Im Unterricht parallel zur Einführung der Plattform „Antolin“ in Bezug auf den Benutzernamen und das Passwort

	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none">• Im Unterricht parallel zur Einführung verschiedener Apps• Lerneinheit zum sicheren Surfen im Netz (z.B. mit dem Internet ABC Modul „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich“)
<p>Ziel: Bewusstsein für den Umgang mit persönlichen und fremden Daten entwickeln (Umgang mit eigenen Passwörtern, persönlichen Dateien) Gefahren im Netz kennen.</p>	

2. Informieren und Recherchieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p style="text-align: center;"><u>Informationsrecherche</u></p> <p>Die SuS kennen Suchmaschinen und wissen, was sie dort eingeben.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachunterricht: Kindersuchmaschinen nutzen zur Erstellung von Lernplakaten (Thema: Igel und Zootiere sowie eigene Themen) <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sachunterricht: Kindersuchmaschinen nutzen zur Erstellung von Lernplakaten und bei Expertenarbeiten nutzen (Thema: NRW, Wale sowie eigene Themen) • Internet ABC Modul 1 „Suchen und Finden im Internet“
<p>Ziel: Suchstrategien zur Informationsrecherche in Kindersuchmaschinen entwickeln.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Informationsauswertung</u></p> <p>Die SuS können aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der Frag Finn App passende Bilder zu vorgegebenen Themen des Sachunterrichts finden <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deutsch und Sachunterricht: Überfliegendes Lesen von Texten aus dem Internet, Schlüsselwörter erkennen • Textverarbeitungsprogramm (Microsoft Word) zur Erstellung eines Lernplakates nutzen (Texte hineinkopieren, Bilder einfügen Schriftart und -größe ändern etc.) • Die App Book Creator nutzen, um ein Buch zu einem selbst gewählten oder vorgegebenen Thema zu erstellen (Texte hineinkopieren, Bilder einfügen Schriftart und -größe ändern etc.)
<p>Ziel: Aus altersgemäßen, digitalen Medien wichtige Informationen entnehmen und mit eigenen Worten wiedergeben.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Informationsbewertung</u></p> <p>Sie SuS können zwischen Werbung und Information unterscheiden.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deutsch und Sachunterricht: Vergleich von Texten mit Lenkung (z.B. Markennamen kommen vor) und neutralen Texte • Thema „Werbung“, dazu das Internet ABC

	<p>(Modul 3 "Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen) nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeitungsprojekt
<p>Ziel: Wissen über mögliche Beeinflussung erlangen durch kritisches Hinterfragen verschiedener Informationsquellen.</p>	
<p><u>Informationskritik</u></p> <p>Die SuS wissen, wann und wo sie sich Hilfe holen können, wenn ihnen etwas im Internet Angst macht.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gespräche über Internetseiten und ihre Wirkung, Jugend- und Verbraucherschutzrichtlinien besprechen, den Nutzen von Filtern besprechen (z.B. Add-Blocker, Kindersicherung) • Internet ABC Modul 3 „Lügner und Betrüger im Internet“
<p>Ziel: Kenntnisse der Stellen, die Hilfe anbieten.</p>	

3. Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p><u>Kommunikations- u. Kooperationsprozesse</u> SuS können digitale Geräte nutzen, um sich mit anderen auszutauschen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angelehnt an das Unterrichtsthema „Briefe“ die E-Mail als elektronische Post kennenlernen (digitale Postkarte versenden (Sendung mit der Maus) • Internet ABC Modul 2 „E-Mail und Newsletter – Post für dich“ • Über den Schulserver E-Mails an Eltern oder Klassenkameraden senden
<p>Ziel: eine E-Mail / digitale Postkarte adressatenbezogen verfassen und versenden</p>	
<p><u>Kommunikations- u. Kooperationsregeln</u> SuS verhalten sich anderen gegenüber so, wie sie auch behandelt werden wollen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angelehnt an das Unterrichtsthema „Briefe“ Betreff, Freundliche Anrede, in ganzen Sätzen schreiben, adressatenbezogen, freundlich, Grußformel beim Schreiben einer E-Mail beachten • fächerübergreifend und situationsbezogen im SU im Rahmen von Anfragen oder Rückmeldungen bei Experten, Institutionen, TU - Was - Partnern, etc. • Internet ABC Modul 2: „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“ • Internet ABC Modul 2: „Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“
<p>Ziel: Regeln für einen adressatenbezogenen und freundlichen Umgang im Schriftverkehr festlegen</p>	
<p><u>Kommunikations- u. Kooperationsprozesse</u> SuS kennen geeignete Seiten, auf denen sie als Kind ihre Meinungen äußern können.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet ABC Modul 2: „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“ • www.kindersache.de
<p>Ziel: Ein kindersicheres und geschütztes Chatprogramm kennen</p>	
<p><u>Cybergewalt u. Kriminalität</u> SuS wissen, wie sie sich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalten.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet ABC Modul 3: „Cybermobbing – kein Spaß!“
<p>Ziel: Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie Hilfsangebote kennen und wissen, dass unangemessene Nutzung rechtl. Konsequenzen nach sich zieht</p>	

4. Produzieren und Präsentieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p><u>Medienproduktion und Präsentation</u> SuS gestalten digitale Medienprodukte .</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestalten einer Seite zum Buchstaben der Woche, zu den Wortarten, Bilderbücher, Artikel für die Schülerzeitung <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Expertenarbeit o.Ä. in Form eines digitales Buches mit der App „Book Creator“ erstellen Schülerzeitung -AG Steckbrief über sich in Word/Pages abtippen Eigene Geschichten in Word/Pages oder im „Book Crator“ abtippen
<p>Ziel: Zu einem ausgewählten Thema eine digitale Seite/ Datei gestalten können.</p>	
<p><u>Gestaltungsmittel</u> SuS wissen, wie sie mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erzielen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Eine Seite in Word/Pages oder mit dem „Book Creator“ mit verschiedenen Schriftarten, Bilder oder Tönen erstellen und ihre Wirkung vergleichen
<p>Ziel: Gestaltungsmöglichkeiten kennenlernen und deren Wirkung nutzen.</p>	
<p><u>Quellendokumentation</u> Wenn SuS Bilder und Texte für ihre Arbeit verwenden, schreiben sie dazu, woher diese stammen.</p>	<p>Klasse 1-4</p> <ul style="list-style-type: none"> Unterrichtsgespräch situationsbedingt <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Internet ABC Modul 4: „Text und Bild – kopieren und weitergeben“ sowie „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“ Quellenangaben in Expertenarbeiten (z.B. beim Erstellen eines digitales Buches) anlegen
<p>Ziel: Beim Übernehmen von Bildern und Texten muss die Quelle angegeben werden.</p>	
<p><u>Rechtliche Grundlagen</u> SuS veröffentlichen nicht ohne die Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> Unterrichtsgespräche wenn eigene Sachtexte geschrieben werden → Aufklärung und Hilfestellung Beachten Persönlichkeitsrechte beim Erstellen von digitalen Medienprodukten (z.B. Fotos von Personen) Internet ABC Modul 4: „Text und Bild – kopieren

	und weitergeben" sowie „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“
Ziel: Wissen, dass Bilder und Informationen jeglicher Art, eigentumsrechtlich geschützt sind.	

5. Analysieren und Reflektieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p style="text-align: center;"><u>Medienanalyse</u></p> <p>Die SuS kennen die Vielfalt von Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.</p>	<p>1/2 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Medien sammeln, beschreiben und ordnen • Buch, Zeitung, TV, Internet, Video, CD, DVD, Schallplatte, Kasette, Tonband, Morsen, Lexikon <p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Entwicklung eines Mediums an einem Beispiel (Telefon) nachvollziehen und deren Bedeutsamkeit für die Gesellschaft erkennen.
<p style="text-align: center;">Ziel: Verschiedene Medien und ihre Entwicklung kennen, beschreiben können, wie man sie nutzt und was Vor- bzw. Nachteile sind.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Meinungsbildung</u></p> <p>Die SuS kennen Beispiele dafür, dass Medien ihre Meinung beeinflussen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gespräche über die Wirkung von (TV-) Werbung, Youtubern und Influencern, berühmten Persönlichkeiten oder auch Zeitungsartikeln • Internet ABC Modul 3 „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“
<p style="text-align: center;">Ziel: Inhalte kritisch hinterfragen können.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Identitätsbildung</u></p> <p>Die SuS wissen, wie z.B. Computerspiele und Soziale Medien auf sie wirken.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gespräche über die Wirkung von Medien (z.B. bestimmter Computerspiele, die im Freizeitbereich gespielt werden, Plakaten oder Clips) ggf. unter Berücksichtigung der entsprechenden Altersfreigabe • Unterrichtseinheit „Computerspiele – ein Medium wie jedes andere?“
<p style="text-align: center;">Ziel: Wirkung von Medien auf die eigene Persönlichkeit einschätzen können.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Selbstregulierte Mediennutzung</u></p> <p>Die SuS kennen Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art ihrer Mediennutzung zu kontrollieren.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Mediennutzungstagebuch erstellen und mit dessen Hilfe die eigene Mediennutzung reflektieren • Plan für die Häufigkeit und Art der eigenen Mediennutzung erstellen und einhalten
<p style="text-align: center;">Ziel: Die Häufigkeit und Art der eigenen Mediennutzung verantwortungsvoll kontrollieren können.</p>	

6. Problemlösen und Modellieren

Kompetenzbereiche	Umsetzung im Unterricht
<p><u>Prinzipien der digitalen Welt</u> Die SuS wissen, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielerisches Erklären eines Algorithmus anhand eines Mal-Spiels • Internet ABC Modul 1 „So funktioniert das Internet – die Technik“
Ziel: Wissen, was ein Algorithmus ist.	
<p><u>Algorithmen erkennen</u> Die SuS kennen Beispiele für Algorithmen auch in ihrem Alltag.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsgespräche, die für die SuS erkennbar machen, wo sich überhaupt ein Algorithmus verbirgt (Laptop, Tablet, Apps, etc) • Schriftliche Rechenverfahren ist auch ein Algorithmus
Ziel: Einfache, alltägliche Beispiele von Algorithmen kennen.	
<p><u>Modellieren und Programmieren</u> Die SuS programmieren selber etwas.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzen von verschiedenen Apps, die das Programmieren spielerisch anbahnen und so durch „Programmieren“ eine Spielfigur von A nach B bewegen. (Lightbot, Swift Playgrounds)
Ziel: Selber etwas programmieren.	
<p><u>Bedeutung von Algorithmen</u> Die SuS kennen Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer ihr Leben beeinflussen.</p>	<p>3/4 Klasse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsgespräche zum Thema: Wie haben Computer, Roboter und andere digitale Geräte bestimmte Berufe verändert (durch Automatisierung von Prozessen)? Wer hat vorher diese Aufgaben erledigt?
Ziel: Beispiel dafür kennen, wie digitale Geräte ihr Leben beeinflussen.	