Medienkompetenzrahmen NRW
Christophorus-Schule Düren

Die Themen des Medienkompetenzrahmens sollen von jeder Klasse, einmal pro Schuljahr bearbeitet werden.

Es bleibt jeder Klasse überlassen, ob sie daraus eine Unterrichtsreihe oder eine Projektwoche macht – oder ob sie „Medienerziehung" als eigenes Fach in eurem Stundenplan installiert.

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medienausstattung (Hardware)

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Welche Medien kenne ich?	CD/MP3-Player, Tablet, Computer, Handy, Konsole, UK-Medien etc.
Umgang mit Strom, Stecker, Steckdose	➢ Den Umgang mit verschiedenen Elektrogeräten üben, z.B. mit Mixer, Pürierstab u.Ä. im Hauswirtschaftsunterricht. ➢ Einen CD-Player anschließen und mit einer Wunsch-CD zum Laufen bringen.
Umgang mit den Medien	Zerbrechlich!, Schutzhülle!, kein Wasserkontakt!
Wie lege ich Batterien ein?	Konkret üben mit CD-Player, Talker, elektronischen Spielen etc.
Wie und wann lade ich ein Gerät auf und welches Kabel/Adapter brauche ich?	➢ Mit verschiedenen Adaptern ausprobieren. ➢ Woran erkenne ich, dass ein Gerät aufgeladen werden muss/ist? Z.B. Batteriesymbol leer-gefüllt oben rechts im Ipad. ➢ Wie kann ich den Akku schonen. Bei welchem Ladestand ist das erneute Aufladen am günstigsten?
Wie finde ich den An-/Aus-Knopf?	Üben mit CD-Player, Haushaltsgeräten, Ipad, Computer.

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Was kann ich mit CD/MP3-Playern, Tablets, Computern, Handys, Konsolen… machen?	
Was kann ich mit Office, Metacom, Browser, Paint, usw. machen und wann brauche ich die Apps?	> Am PC: - Einen Text schreiben mit Word, - mit Metacom eine Bildgeschichte gestalten, - im Browser recherchieren oder Videos schauen, - die Schulwebsite kennenlernen und gestalten, - Zeichnen mit Paint oder Bilder und Fotos bearbeiten, - mit der App Fotos in Schwarz-weiß oder mit anderen Farbfiltern umwandeln oder Foto beschneiden. Am Ipad: - Lern-Apps wie Anton, Worksheet-Go, - einen Song komponieren mit Garage-Band, - Fotos und Videos machen und bearbeiten, - einen Film drehen.
Wofür brauche ich diese Geräte/Programme? Wofür brauche ich sie nicht?	➢ Lernen, Freizeit, Informationen bekommen, kreativ sein/gestalten. ➢ Alternativen aufzeigen!

1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

Mögliche Unterrichtsthemen:

Wie ordnet/sortiert man Dinge? > Ordnersystem kennenlernen	➢ Wie funktioniert der Windows-Explorer? Ordnerbaum kennenlernen. ➢ Wie klicke ich in einen Ordner? Doppelklick üben. ➢ Die Einstellungen in der Registerkarte "Ansicht" ändern und bearbeiten: Namen, Dateityp, Änderungsdatum, Länge (bei Videos oder Musikdateien), Dateigröße.
Alphabetische/ Numerische Reihenfolgen/Datum/Chronologie	Im Windows-Explorer die verschiedenen Möglichkeiten des Sortierens kennenlernen: nach Namen, Änderungsdatum, Dateityp etc.
Viele Medien haben einen Speicher! > Was bedeutet das?	Mit einer mobilen Festplatte oder einem Stick etwas speichern und an einem anderen Gerät wieder aufrufen und bearbeiten.
Disketten-/Speichersymbol kennenlernen	➢ Wann und wie oft muss ich speichern. ➢ Wie kann ich Vorgänge rückgängig machen?
Suchmaske (Lupensymbol) kennenlernen	➢ Aufgabe: Eine Datei finden. ➢ Die Dateiendungen kennenlernen.
Copy/Paste	Mit Texten und Bildern
Wie kann ich Dateien löschen/ wiederherstellen?	Wie funktioniert der Papierkorb? Wie rufe ich ihn auf?
Schulnetzwerk sinnvoll nutzen	Den Ordner "Public" kennenlernen und Dateien mit anderen Klassen austauschen.

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

Mögliche Unterrichtsthemen:

Was bedeutet „Privat"?	➢ Was dürfen meine Mitschüler*innen wissen? ➢ Was dürfen meine Lehrer wissen? ➢ Was dürfen meine Eltern wissen? ➢ Was erzähle ich niemandem? ➢ Was kann mit meinen privaten Daten oder Bildern passieren, wenn Unbefugte Zugriff haben?
Was gehört mir, was gehört dir, was gehört uns?	
Ich schreibe einen Brief. Wer darf den lesen/sehen?	Was für Briefe gibt es? Postkarten von der Reise, Geschäftsbriefe, Liebesbriefe etc.
Wir machen Fotos. Welche Fotos von mir gefallen mir? Welche gefallen mir nicht?	Selbst Fotos machen. SuS dürfen auswählen, welche Fotos von sich gezeigt werden dürfen.
Welche Fotos von mir/Anderen würde ich in der Klasse/auf dem Flur aufhängen? Welche würde ich auf die Schulhomepage stellen?	➢ Eine Fotoausstellung organisieren. ➢ Fotos auf der Schulhomepage veröffentlichen.
Wer kann sehen, was im Internet ist? Wer kann sehen, was bei WhatsApp, etc. ist?	➢ Privat/Öffentlich auf Instagram, Freunde bei WhatsApp. ➢ Rechte von Fotos, die in sozialen Netzwerken veröffentlicht werden.
Welche Daten gebe ich von mir Preis?	Peinliche Fotos von Prominenten und was in der Öffentlichkeit dann passiert.

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Mögliche Unterrichtsthemen:

Videoplattformen kritisch hinterfragen	Werbung, Algorithmen
Wie kann ich mehr über meine Interessen/Hobbys herausfinden?	Wer kann mir bei der Suche nach Informationen helfen? ➢ Suchmaschinen und deren Bedienung vorstellen und thematisieren. Wie frage ich, wenn ich etwas wissen möchte? ➢ Die Funktionsweise von Suchmaschinen an konkreten Beispielen erfahren. Beispiel: "Wer ist der beste Fußballer aller Zeiten?" ➢ Schlagwortsuche: Fußballer/Titel; Fußballer/Ballon D'or; Fußballer/Tore… ➢ Kategorien bilden: Bundesliga/Premier League; Sturm/Abwehr; Zeitraum; Nationalteam/Verein ➢ Informationen vergleiche: 2 Quellenprinzip

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

Mögliche Unterrichtsthemen:

Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden (analog)	➢ Was ist für mich interessant? Was sind Kinderbücher?, Was sind Erwachsenenbücher?; Was sind Jugendbücher/-zeitschriften? ➢ Kategorien bilden > Was gehört zusammen? ➢ Großes Durcheinander! > Einen Gegenstand suchen. ➢ Eine Information innerhalb eines Textes finden. ➢ Einen Gegenstand beschreiben und finden lassen ➢ „Ich sehe was, was du nicht siehst" ➢ Einen Weg beschreiben ➢ Jemanden mit geschlossenen Augen lotsen
Beschaffen/Sortieren/Speichern	Information zusammentragen und in den gebildeten Kategorien übertragen Beispiel: "Wer ist der beste Fußballer aller Zeiten?" ➢ „Christiano Ronaldo hat die meisten Tore in der Champions League geschossen" ➢ „Lionel Messi hat die meisten Ballon D'ors gewonnen." ➢ „Pele hat die meisten Weltmeistertitel als Spieler gewonnen."

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Mögliche Unterrichtsthemen:

Wahrheit und Lüge	➢ Was bedeutet lügen? ➢ Wem kann ich vertrauen? ➢ Dinge fälschen (falschen Namen geben), sich als jemand anderen ausgeben ➢ Wahrheit oder Lüge-Spiel?
Strategien, um verlässliche Quellen zu erkennen	➢ Werbung/Information, Motivation und Interessen der Quelle? ➢ Erstellen eines Textes/Videos voller Fakenews ➢ Nach dem 2 Quellen Prinzip Informationen vergleichen und hinterfragen Beispiel: "Wer ist der beste Fußballer aller Zeiten?" • Wenn sich Informationen widersprechen, gucken von wem die Information stammt. Wenn eindeutige Interessen erkennbar sind, Vorsicht! ZB.: Sponsor von Ronaldo usw.. • Meinung/Fakten – Die Anzahl der Tore ist objektiv vergleichbar, der bessere Spielstil nicht.
Intuition: Ich fühle mich wohl/Ich fühle mich unwohl	Wie fühlt es sich an, wenn ich mich wohl fühle? /Wie fühlt es sich an, wenn ich mich unwohl fühle? Was mache ich, wenn ich mich unwohl fühle?

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Was <u>soll</u> man nicht? / Was <u>darf</u> man nicht? **Was dürfen Kinder? Was dürfen Jugendliche? Was dürfen Erwachsene?** **Was dürfen Kinder nicht? Was dürfen Jugendliche nicht? Was dürfen Erwachsene nicht?**	➢ Beispiele: Fluchen, Alkohol trinken, Drogen nehmen, auf eine Hüpfburg gehen, auf einem Spielplatz spielen, Gewalt anwenden, verbotene Symbolik, Diebstahl, Bedrohungen… ➢ Gesetzlichen Rahmen kennenlernen ➢ Regeln vs. Gesetze
Unangemessene Medien erkennen und melden	Beispiel: "Werde in 6-Wochen so stark wie Ronaldo! Klicke hier!" ➢ Wenn links dich zu unseriösen Bezahlinhalten führen und/oder auffordern Informationen preiszugeben. ➢ In Deutschland ist der Verbraucherschutz eine Anlaufstelle.

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Wie benutzte ich z.B.: einen Messenger (Nachricht, Sprachnachricht, Emojis, Videoanruf, GIFs…) zielgerichtet?	Gemeinsam eine Chatgruppe simulieren Konkrete Aufträge an die Schüler*innen verteilen: ➢ "Teile der Gruppe mit, dass..." ➢ "Schicke ein Foto von … in deine Gruppe" ➢ "Informiere deine Gruppe über …" ➢ "Schicke eine Sprachnachricht und erzähle, dass..." ➢ "Verwende Emojis. Welche Emoji drücken was aus?" Das ist dabei wichtig: ➢ Welches Medium liegt mir? ➢ Welches Medium beherrsche ich? ➢ Wie transportiere ich Humor und Emotionen?
Einsatz von UK-Geräten/Materialien erweitern/üben, Neue UK-Hilfsmittel entdecken.	

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Mögliche Unterrichtsthemen:

Welche Regeln gelten in allgemeinen Kommunikations- und Kooperationskontexten?	Freundlichkeit, Zugewandtheit, Ausreden lassen, Zuhören, beteiligen
Welche Regeln gelten in digitalen Kommunikations- und Kooperationskontexten? Gibt es Unterschiede?	Was darf/soll ich mit wem teilen? Was nicht? Was ist Spammen? Wie gehe ich mit wem um? Was sagen welche Emojis aus? Was wirkt beleidigend/bedrohend/belästigend?
Gemeinsam eine Chatgruppe simulieren	➢ Rollen verteilen und danach evaluieren: Die Freundliche, die Labertasche, Der Minimalistische, Der Spammer, Der Unfreundliche... ➢ Bewusst und kontrolliert Grenzen überschreiten: Wie fühlt sich das an?

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

Mögliche Unterrichtsthemen:

Soziale Erwünschtheit	Was macht man einfach nicht? Was ist komplett daneben?
Wir sind gleich/Wir sind unterschiedlich	Ethische und kulturelle Normen
Kontextabhängigkeit	Wo darf ich was? /Wo darf ich was nicht? ➢ In der Schule, im Fußballstadion, in der Bücherei, auf dem Spielplatz, in unterschiedlichen Kirchen…

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Was ist Gewalt?	Gesamtes Spektrum thematisieren und ggf. In Rollenspielen andeuten: Körperliche Gewalt, psychische Gewalt, sexuelle Gewalt
Wie sehen diese Formen von Gewalt im Netz aus? **Wo und wie könne diese unterschiedlichen Formen im Netz stattfinden?**	Darstellungen psychische Gewalt, sexuelle, gewaltsames Eindringen in die Privatsphäre, Stalking, cyber-grooming, cyber-mobbing, Datenraub, Beleidigung, Verleumdung, Bedrohung, Betrug, Falschinformation, Rassismus, Hassrede…
An wen wende ich mich/wie reagiere ich, wenn ich mich unwohl fühle/Gewalt erfahre?	Kontakt blockieren, Kontakt abbrechen, Mama/Papa, Lehrer*innen, Vertrauenspersonen/Freunde, Professionelle Hilfestellen hinzuziehen…

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Wir erstellen einen Beitrag/Post/…! **Fotos/Memes/GIFs/Videos bearbeiten/erstellen**	Thema auswählen, Inhalte vor der Klasse präsentieren, Plakate erstellen, Podcastbeitrag erstellen, Websitebeitrag erstellen…
Mit wem kann/darf/soll/möchte ich etwas teilen	Zielgruppe
Wie teile oder versende ich etwas	Symbole, Piktogramme kennenlernen.
Beispiel: "Wir präsentieren unser Müllprojekt mit Bildern, Texten und Videos"	➢ Wer soll es sehen, wer soll es nicht sehen? Klassenzeitung, Stufenplakat, Schulwebsite, öffentliche Videoplattformen, Chats... ➢ Welche Bilder, Texte und Videos darf ich/ darf ich nicht veröffentlichen? ➢ Warum gibt es geschützte Medien, die nicht veröffentlicht werden dürfen? (Urheberrecht)

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Wir machen und bearbeiten Handyfotos und Handyvideos	Fotobearbeitung am Rechner mit Paint, Photoshop, Gimp... ➢ Wir erstellen ein lustiges Klassenfoto mit verzerrten Gesichtern; montierten Körpern... Handyfoto erstellen und bearbeiten ➢ Fotobearbeitungsapps und –tools kennenlernen (Spaßbilder, Horrormasken, Fotomontagen (Bilder in einen anderen Hintergrund stellen ➢ Fotos in sozialen Netzwerken präsentieren Handyvideo erstellen und bearbeiten ➢ Videotools kennenlernen (Zeitlupe; verschnellern, …) ➢ Videos in sozialen Netzwerken präsentieren Fotofilter anwenden. Was bewirkt was? ➢ Hintergrund einfärben, verschwimmen lassen, entspiegeln ➢ Vordergrund aufhellen, hervorheben, Kontrast geben, weichmachen... ➢ Wie wirken Bilder in Schwarz-weiß, Monochrom
Wann ist etwas fake? **Wann muss ich eine Veränderung kennzeichnen?**	➢ Körperproportionen verändern und nicht als Gag kenntlich machen; ➢ Zusammenhänge vermischen und damit den wahren Verlauf verändert darstellen) ➢ Urheberrecht; Recht auf das eigene Bild; ➢ Verunglimpfung, Verleumdungen

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.3 Quellendokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

Mögliche Unterrichtsthemen:

Warum sind Quellenangaben wichtig?	➢ Pausenhofgerüchte. ➢ Wer hat was gesagt? War ich dabei? ➢ Habe ich das wirklich gehört? ➢ Ein von einem anderen Schüler präsentiertes Plakat vorstellen. Erklären, dass man es nicht selbst erstellt hat.
Was muss eine Quellenangabe erhalten und enthalten?	➢ Bei Internetvideos herausfinden wer sie erstellt hat. Werbung? Intention? ➢ Unterschiede zwischen unabhängiger Berichterstattung, Staatsmedien, von großen Geldgebern abhängigen Medien, usw. erkennen

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

Mögliche Unterrichtsthemen:

Welche Daten/Inhalte/Bilder darf ich verwenden/verändern/teilen?	➢ Offene Datenbanken kennenlernen ➢ Was ist ein Impressum?
Warum dürfen manche Daten/Inhalte/Bilder nicht beliebig verwendet, verändert oder geteilt werden?	➢ Bilder malen und mit falschem Namen beschriften. ➢ Falsche Bildunterschriften oder Bildeschreibungen erkennen. ➢ Nur weil etwas gedruckt ist, muss es noch nicht stimmen.

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Mögliche Unterrichtsthemen:

Welche Bedeutung hat das Handy heute? Wofür wird es genutzt? Wie war das früher?	➢ Beispiele von früher Aufzeigen. Telefon, Kalender, Fotoapparat, Notizbuch, Stimmgerät, Lankarte…
Was ist daran gut, was nicht?	➢ Zeitökonomie, Stromausfall, Abhängigkeit ➢ Allgegenwärtigkeit der Medien/Internet/Smartphone

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Wer teilt im Internet was und warum?	Parteien, Unternehmen, Institutionen, Privat, Influencer Werbung/Information, gemeinnützig

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Mein Profil im Internet. Bin das ich?	➢ Internetprofile erstellen ➢ Wer bin ich? Was zeichnet mich aus? ➢ Realitätsabbildung/ Konstruktion

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Mediennutzung. Was macht das mit mir?	➢ Wie fühle ich mich, wenn ich zu lange vor dem TV/Handy/der Konsole saß? ➢ Wie fühlt es sich an, wenn ich mich mal wieder bewegt habe? Wenn ich mit anderen im echten Leben kommuniziere? ➢ Digital Detox?! ➢ Selbst- und Fremdgesteuerter Medienkonsum (schalte ich die Konsole von allein ab?) ➢ Was gibt mir die Mediennutzung? (Freundschaft, Netzwerk, Likes?, Zeitgewinn?) ➢ Pro-Contra ➢ Was kann ersetzt werden?

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Mama/Papa, Freund*innen schauen hängen immer am Handy. Was kann ich tun?	➢ Strategien aufzeigen ➢ Alternativen aufzeigen ➢ Verträge verfassen

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Aktion-Reaktion	➢ Wenn-Dann Prinzip. ➢ An/Aus, Mauszeiger/Tastatur ➢ Wo sehe ich in meiner Welt Ursache-Wirkungs-Prinzipien. Fokus auf elektrische Geräte: Lichtschalter, Ofen, Computer/Handy/Tablet etc …

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

Mögliche Unterrichtsthemen:

Was ist ein Algorithmus?	➢ Einfache Programmierspiele ➢ Einfache Codes kennenlernen ➢ Digital und Analog ➢ Roboterspiel

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

Mögliche Unterrichtsthemen:

Ich habe ein Problem. Wie kann ich dieses mit Hilfe des Ursache-Wirkung-Prinzips lösen?	➢ Einfach: Es ist dunkel in der Klasse-Wie mache ich es hell? ➢ Aber auch: Ich möchte Musik hören. Was muss ich tun? ➢ Roboterspiel im Klassenraum (Programmiersprache)…

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Mögliche Unterrichtsthemen:

Wie beeinflussen Computeralgorithmen mein Leben?	➢ Pro/Contra ➢ Personalisierte Werbung, Videos ➢ Staumelder