

Rahmenkonzept zum Bereich Neue Medien

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

- 1. Bestandsaufnahme**
 - 1.1 Rahmenbedingungen**
 - 1.2 Technische Ausstattung (Hard- und Software)**
- 2. Ziele**
 - 2.1 Grundgedanken**
 - 2.2 Pädagogische Ziele**
- 3. Maßnahmen in der Unterrichtsentwicklung**
 - 3.1 Generelle Einsatzmöglichkeiten**
 - 3.2 Einsatzmöglichkeiten in den einzelnen Jahrgängen**
- 4. Technischer Ausstattungsbedarf**
 - 4.1 Bedarf für Hardware und Software**
- 5. Fortbildungen**

Anlage

Vorwort

Lernen mit digitalen Medien ist ein zentraler Punkt im Bildungsauftrag der Schulen und Lehrer. „Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche führt zu einem stetigen Wandel des Alltags der Menschen. Der Prozess betrifft nicht nur die sich zum Teil in hoher Dynamik verändernden beruflichen Anforderungen, sondern prägt in zunehmendem Maße auch den privaten Lebensbereich: Smartphones und Tablets sind mit ihrer jederzeitigen Verfügbarkeit des Internets und mobiler Anwendungssoftware zum allgegenwärtigen Begleiter geworden. Sie ermöglichen nahezu allorts und jederzeit den Zugriff auf unerschöpfliche Informationen und eröffnen immer neue Kommunikationsmöglichkeiten in unterschiedlichen Kontexten.“¹

„Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen [...] beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“²

Schulen sind verpflichtet, Schülerinnen und Schüler auf deren Zukunft und deren Berufsleben vorzubereiten. Dabei ist es wichtig, die Kinder und Jugendlichen so auszubilden, dass diese gesellschaftsfähig sind. Zu diesem Zweck hat die KMK die Herausforderungen des digitalen Wandels in der Bildung angenommen und im Dezember 2016 mit der Strategie *Bildung in der digitalen Welt* ein Handlungskonzept für die zukünftige Entwicklung in Deutschland vorgelegt.

Mit diesem Medienkonzept soll eine Bestandsaufnahme und ein Konzept über den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht aufgezeigt werden. Daraus werden Ausbildungs- und Fortbildungsbedarfe für die nächsten Jahre abgeleitet.

Die Konzepterstellung ist ein steter Prozess und muss die schnelle Veränderung des technischen Fortschritts berücksichtigen.

¹ KMK Berlin (2016): S. 8

² KMK Berlin (2016): S. 11

1 Bestandsaufnahme

1.1 Rahmenbedingungen

In der Lindgren Schule lernen zurzeit mehr als 400 Schüler*innen in 17 Klassen. 21 Lehrkräfte unterrichten an unserer Schule, die von zwei Sonderpädagoginnen unterstützt werden. Des Weiteren arbeiten drei Diplom-Sozialpädagoginnen mit im Team. Die Lindgren Schule ist eine Schule des Gemeinsamen Lernens und Ganztagschule.

Gegenwärtig sehen wir uns mit verschiedenen gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen konfrontiert. Die daraus resultierende zunehmende Heterogenität unter den Schüler*innen wird daher wohl eine der größten Herausforderungen darstellen. In inklusiven Bildungssystemen kommen Kinder aus unterschiedlichen Lebenswelten mit divergierenden Lernvoraussetzungen in den einzelnen Klassen zusammen.

1.2 Technische Ausstattung (Hard- und Software)

Alle Lehrkräfte der Lindgren Schule verfügen über ein dienstliches iPad, ein Microsoft Office 365-Paket sowie eine Dienstmailadresse (Name@lindgren.schule-waltrop.de). Außerdem stehen LOGINEO NRW und aktuell auch Microsoft Teams als Lernmanagementsysteme mit all ihren technischen Features zur Verfügung. Letzteres wird präferiert, da die weiterführenden Schulen in Waltrop damit arbeiten.

Beide Häuser verfügen über einen Computerraum sowie je vier Rollwagen mit Tablets bzw. iPads. Sowohl die Rechner als auch die mobilen Endgeräte werden regelmäßig mit aktueller Software bzw. aktuellen Apps bestückt. Die Lindgren Schule hat darüber hinaus Schullizenzen für Antolin/Zahlenzorro sowie ANTON erworben, so dass alle Schüler*innen auf die entsprechenden Accounts zugreifen können.

Einige Klassen sind bereits mit Projektionsmöglichkeiten (Beamer, AppleTV, ...) ausgestattet.

1.3 Homepage

Zur Außendarstellung unserer Schule gehört die schuleigene Homepage. Die Seiten werden regelmäßig aktualisiert und neuen technischen Möglichkeiten angepasst. Der Inhalt orientiert sich an den Interessen der Eltern. Unter anderem finden sich auf unserer Homepage:

- Allgemeine Informationen über den Grundschulverbund und zum Schulleben.
- Veröffentlichung von Bildern zu Ausflügen, Klassenfahrten, Schulveranstaltungen sowie Wettbewerben.

2 Ziele

2.1 Grundgedanken

Medien sind heutzutage allgegenwärtig in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Der Umgang mit Tablet, Smartphone und PC gehört für die meisten Schüler*innen bereits beim Eintritt in die Grundschule zum Alltag. Sie sind ständig einer Fülle an digitalen Informationen ausgesetzt. Während einige wenige souverän mit *Neuen Medien* umgehen, sind die Allermeisten ohne die nötige Unterstützung wohl kaum in der Lage, produktiven Nutzen aus diesen zu ziehen.

Aufgabe der Schule ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schüler*innen erwerben so Kompetenzen, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Ziel ist es, die Schüler*innen an eine sinnvolle und kritische Mediennutzung heranzuführen. Regelmäßige Informationsangebote für Eltern sind dabei unabdingbar.

Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Kinder sind sowohl bei der Auswahl der Medien als auch bei der Art des Einsatzes zu berücksichtigen. Der gezielte Gebrauch und Einsatz von Medien macht es möglich, einer heterogenen Schülergruppe besser gerecht zu werden. Dabei muss das pädagogische Konzept immer die Mediennutzung und die Ausstattung bestimmen (Primat der Pädagogik vor der Technik).

2.2 Pädagogische Ziele

Der Medienkompetenzrahmen NRW sieht eine integrative Medienerziehung vor und kennzeichnet Bereiche, in denen Lernen mit digitalen Medien stattfindet:

„Bedienen und Anwenden

...beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Informieren und Recherchieren

...umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.

Kommunizieren und Kooperieren

...heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.

Produzieren und Präsentieren

...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Analysieren und Reflektieren

...ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

Problemlösen und Modellieren

...verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“³

Neben der Vermittlung grundlegender Fachkompetenzen soll den Schüler*innen vor allem auch die Möglichkeit gegeben werden, ihre Selbstständigkeit zu entwickeln. Der Einsatz und die Vermittlung digitaler Medien unterstützen dabei, Schüler*innen individuell zu fördern und sie ihre Arbeiten selbständig organisieren und ausführen zu lassen.

3 Maßnahmen in der Unterrichtsentwicklung

3.1 Generelle Einsatzmöglichkeiten

Die Lindgren Schule möchte die Kinder zur Medienkompetenz erziehen, indem sie ihnen ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln im Zusammenhang mit Neuen Medien ermöglicht. Damit dies erreicht werden kann, möchten wir die Medien vielfältig in unseren Unterrichtsalltag integrieren.

Zur individuellen und nachhaltigen Förderung im Klassenverband kann eine ausreichende Anzahl an mobilen Geräten in jeder Klasse dazu beitragen, dass alle Schüler*innen einen dauerhaften Zugang zu digitalen Medien haben. Sowohl in Offenen Unterrichtsphasen als auch in individuell vereinbarten Zeiten kann jedes Kind mit der entsprechenden Lernsoftware seinem eigenen Leistungsstand entsprechend gezielt gefördert werden. In einigen Klassen kommen Tablets/iPads im Rahmen von Wochenplan-, Förder- und Freiarbeit zum Einsatz oder werden

³ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> medienkompetenzrahmen-nrw/

Konzept-Neue Medien

innerhalb der Stationsarbeit eingesetzt. Die darauf vorhandene Lernsoftware bietet einen schnellen und selbstständigen Umgang mit digitalen Medien. Die Schüler*innen – und vor allem auch DAZ-Kinder – können entsprechend ihres Lernstandes mit der passenden App gefördert werden. Zudem ist der Einsatz von Tablets sehr motivierend für die Kinder. Durch diese können nicht nur fachliche Fähigkeiten der einzelnen Unterrichtsfächer, sondern auch die allgemeine Entwicklung (Konzentration, Wahrnehmung, Feinmotorik) angesprochen werden. Insbesondere inklusiv beschulte Kinder können hiervon profitieren.

Der Einsatz verschiedener Projektionsmöglichkeiten im Unterricht bietet einen interaktiven Zugang zu unterrichtlichen Themen. Neben der Möglichkeit, Lehrfilme und Lieder zu unterschiedlichen Themen abzuspielen, können die Kinder handlungsorientierte Erfahrungen sammeln. Mittlerweile bieten Schulbuchverlage interaktive Unterrichtsassistenten an. Diese helfen den Lehrkräften sowohl bei der Unterrichtsvorbereitung als auch beim Einsatz im Unterricht selbst. Die Lehrkraft hat beispielsweise die Möglichkeit, Seiten aus dem Lehrwerk vergrößert abzubilden, um diese zu besprechen, oder Lehrfilme bezogen auf die Arbeit in den einzelnen Fächern zu zeigen.

Im neuwertig ausgestatteten PC-Raum können im Rahmen des Förderunterrichts oder von Kleingruppen unterschiedliche Kompetenzen gefördert werden. Des Weiteren kann der *PC-Führerschein* (Bedienung eines Computers, Kennenlernen wichtiger Fachbegriffe, ...) in die schulische Bildung integriert und dadurch der Umgang mit Textverarbeitungs- und Bildbearbeitungsprogrammen eingeübt sowie das Recherchieren im Internet mit kindgerechten Suchmaschinen ebenfalls vermittelt werden. Darüber hinaus bietet die Lindgren Schule Arbeitsgemeinschaften an, in denen Schüler*innen erste Programmierübungen (*Scratch, Lego WeDo*) machen können.

Ein mit mehreren, neuwertigen PCs ausgestattetes Lehrerzimmer schafft die Möglichkeit, den Unterricht in Teamarbeit zu planen und die notwendigen Arbeitsmaterialien direkt mit allen am Team beteiligten Personen zu gestalten (z. B. mit Hilfe des *Worksheet-Crafter*). Im Rahmen der Teamarbeit werden u.a. die wöchentlichen, individualisierten Hausaufgabenpläne gestaltet, Elternbriefe verfasst, die wöchentliche Unterrichtsvorbereitung erstellt sowie das digitale Klassenbuch fortgeführt. Die PCs können als Endgeräte von allen Lehrkräften genutzt werden, damit den aktuellen Datenschutzrichtlinien Rechnung getragen werden kann.

Ein gut funktionierendes W-LAN bietet eine Vernetzung aller Lehrer*innen untereinander und einen direkten, digitalen Austausch. Zusätzlich bietet es Kindern und Lehrkräften die Möglichkeit, jederzeit für unterrichtliche Zwecke auf das Internet zugreifen zu können.

3.2 Einsatzmöglichkeiten in den einzelnen Jahrgängen

Im Folgenden werden die einzelnen zu fördernden Kompetenzen in den unterschiedlichen Jahrgangsstufen aufgelistet und in Anlehnung an den *Medienpass NRW* mit Einsatzmöglichkeiten in Einklang gebracht:

ab Klasse 1

- Einführung in die Arbeit am Computer/iPad: Bedienungselemente
- Erste Orientierung auf der Tastatur: Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktion
- Umgang mit der Maus (Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick)
- Erste Wörter und Sätze mit einem Textverarbeitungsprogramm schreiben
- Einfache Lernprogramme bedienen: An- und Abmeldung, Aufgaben / Lernbereiche auswählen, selbständiges Arbeiten
- Einbindung in den Unterricht

Kompetenzen

- Medienausstattung (Hardware und Software) kennen und anwenden

ab Klasse 2

- Einführung eines Medienportfolios zur Dokumentation und Reflexion der Arbeit mit den Neuen Medien
- Lernprogramme anwenden
- Texte schreiben, Schrift formatieren
- Grundkenntnisse: Dateien geordnet speichern und öffnen, Umgang mit Speichermedien
- Erste Recherchen im Internet (spezielle Suchmaschinen für Kinder)
- Einbindung in den Unterricht

Kompetenzen

- Medienausstattung auswählen, reflektiert anwenden und mit dieser verantwortungsvoll umgehen
- Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen
- Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturieren
- Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden
- Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren

ab Klasse 3

- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Bedienung
- Lernprogramme für alle Fächer anwenden
- Texte schreiben und gestalten
- Recherche im Internet
- Publizieren im Internet
- Einbindung in den Unterricht
- AG-Stunden (z. B. Scratch, Lego WeDo)
- Surfschein (Internet-ABC)

Kompetenzen

- Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
- Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens von Medienprodukten kennen und nutzen
- Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen und reflektiert anwenden
- Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt kennen, verstehen und bewusst nutzen
- Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen

ab Klasse 4

- Selbstständiges Arbeiten mit dem Textverarbeitungsprogramm
- Lernprogramme für alle Fächer anwenden
- selbstständige, themenorientierte Internet-Recherche
- Einbindung in den Unterricht
- AG-Stunden
- Umgang mit Smartphone, sozialen Netzwerken und Einschätzung von Gefahren, Cybermobbing
- Umgang mit Werbung
- Internet-Führerschein (E-Pferdchen)
- Respekt im Netz
- Medienscouts NRW
- MS Teams: Einführung (Aufgaben abholen, bearbeiten und zurückgeben)

Kompetenzen

- Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
- Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten
- Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Die genannten Ziele für die einzelnen Jahrgänge stehen immer in Abhängigkeit zu den medialen Möglichkeiten an unserer Schule (Anzahl der Endgeräte, Ausfall, ...) bzw. hängen auch von schulorganisatorischen Voraussetzungen (Lehrerstundenzahl, ...) ab.

4 Technischer Ausstattungsbedarf

Die vom *Medienkompetenzrahmen NRW* geforderten Kompetenzerwartungen können nur erreicht werden, wenn eine entsprechend technische Infrastruktur gegeben ist. Somit sollten grundsätzlich alle Klassen sinnvoll mit aktueller Hard- und Software sowie einem stabilen Internetzugang ausgestattet sein. Nichtsdestotrotz darf die Erreichbarkeit der Kompetenzen nicht von der technischen Ausstattung der Schule abhängen. Die stetige und rasante Entwicklung im Bereich *Neue Medien* stellt erhöhte Anforderungen in Bezug auf Unterricht, Organisation, Personal und technische Ausstattung an die Lindgren Schule. Im Folgenden werden dazu wünschenswerte Entwicklungen für einen individualisierten und effektiven Umgang mit Medien erläutert:

4.1 Bedarf für Hardware und Software

Klassenraum:

- Jede Klasse sollte über einen Medienkoffer mit acht iPads und einer entsprechenden Ladefunktion verfügen, um dem Anspruch auf Individualisierung gerecht zu werden.
- Zur optimalen Visualisierung ist ein Smartboard in jeder Klasse sinnvoll. Alternativ ist auch der Einsatz von in der Klasse fest installierten Beamern sowie Projektionsflächen möglich, die per Apple TV mit den Lehrer-iPads verknüpft werden können.

PC-Räume:

- Aktuelle PCs in ausreichender Menge (große Klassen – mindestens 15 PCs) sollten vorhanden sein.
- zusätzliche iPads (Anzahl je nach vorhandenen PCs) bieten die Möglichkeit mit der kompletten Klasse in den PC-Raum zu gehen.

Lehrerzimmer:

- Ein Medienbereich mit Informationsmaterial muss im Lehrerzimmer eingerichtet werden.

Software:

- Um das Angebot an Lernsoftware regelmäßig zu aktualisieren und zu erweitern, muss ein entsprechendes Budget verfügbar sein.
- Entsprechende digitale Unterrichtsassistenten sowie Apps des Lehrwerks sind wünschenswert.
- Folgende Apps sollten zusätzlich auf allen iPads installiert werden:

Konzept-Neue Medien



Blitzrechnen 1-4



Richtig rechnen 1-4



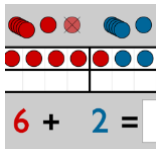
Das Zahlenbuch
Schulversion



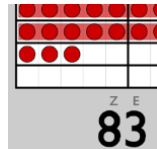
Geoboard



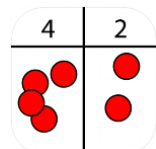
Klötzchen



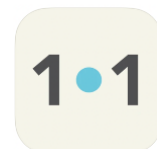
Zwanzigerfeld



Hunderterfeld



Stellenwerttafel



Einmaleins
Einsdurcheins



Pattern Shapes



Klipp Klapp



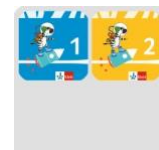
Zebra Deutsch
(Schulversion 1-4)



Schreibtabelle



Rechtschreibung
und Grammatik
Kl. 2 – 4 mit Zebra



Lesen lernen für
Kinder der Klasse 1
und 2 mit Zebra



Wörter Schreiben 1
mit Zebra



Logicals
Grundschule



Stop Motion Studio



Playway



Anton



Die Maus



Scratch Jr



Scratch



Lego WeDo



Tinkercad



Explain Everything



Book Creator



Biparcours



Kahoot



Green Screen
by Do Ink

5 Fortbildungen

Die Fortbildung des Kollegiums in Bezug auf *Neue Medien* ist bereits Bestandteil des Fortbildungskonzeptes insgesamt, da es sicherzustellen gilt, dass den Herausforderungen dieser rasanten Unterrichtsentwicklung durch zielgenaue Fortbildung entsprochen wird. So fanden bereits Pädagogische Ganztage sowie Konferenzen zu folgenden Themen statt:

- Schulinterner Fortbildungstag (fobizz)
- LOGINEO NRW
- Microsoft Teams

Außerdem verfügt ca. die Hälfte aller Kolleginnen über eine einjährige fobizz-Fortbildungsflatrate, um sich individuell fortbilden zu können.

Der Umgang mit den *Neuen Medien* ist aufgrund der stetigen Weiterentwicklung nicht für alle Lehrkräfte selbstverständlich, sodass gezielte Fortbildungen vonnöten sind, die im Rahmen von Ganztagsfortbildungen stattfinden sollten, um alle Lehrkräfte einzubinden.

Vorstellbar wären hier vor allem:

- Unterrichtseinsatz von interaktiven Projektionsflächen und iPads
- (Interaktive) Plattformen zur Kommunikation und Arbeitsorganisation (LOGINEO NRW, Microsoft Office 365)
- Erweiterte Möglichkeiten von Office-Programmen
- Unterrichtsvorbereitung unter Zuhilfenahme der Angebote im Internet
- Lernplattformen
- Vermittlung informatischer Grundkenntnisse
- Sicheres Verhalten im Internet (u.a. Kommunikation, Recherche, Angabe von eigenen Daten) sowie Datenschutz

Zudem werden Elternfortbildungen in Bezug auf die *Neuen Medien* benötigt, um die schulischen Entwicklungen zuhause fortzuführen. Darüber hinaus sollten Eltern über den empfohlenen Medienkonsum und den gezielten Medienumgang informiert werden. Hierfür ist es erforderlich, dass eine ausgebildete Fachkraft entsprechende Elternabende leitet. Ein Mediennutzungsvertrag kann den Eltern an die Hand gegeben werden.

Der Fortbildungsbedarf ist von zahlreichen unterschiedlichen Faktoren abhängig. Es ist daher sinnvoll, den Fortbildungsbedarf regelmäßig und jeweils zeitgleich mit der Evaluation des Medienkonzeptes zu ermitteln. Dies ist Aufgabe der Fortbildungsbeauftragten.

Anlage



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 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, 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 Medienangeboten 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 Meinungsbildung Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden 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; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	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
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen 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 Hilfs- 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 Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Konzept-Neue Medien

Medienkompetenzrahmen:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkonzept/>

Medienpass NRW:

<https://7c660779.flowpaper.com/MedienpassNRW201906Final/ - page=1>

Internet-ABC:

<https://www.internet-abc.de/>

mit Surfschein <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien-surfschein/> und

Mediennutzungsvertrag <https://www.internet-abc.de/eltern/mediennutzungsvertrag/>

Bildungsportal des Landes NRW:

<https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/index.html>

mit EDMOND NRW:

<https://bildungsmediathek-nrw.de/home?standort=RE&pid=2ikpa1tpsan58cjamff4tbn4l6 - cd964c6cf578eb2fcdaef556cb0f6469>

Medienkompetenz vermitteln:

<https://www.medienanstalt-nrw.de/medienorientierung/im-unterricht.html>

mit Medienscouts <https://www.medienscouts-nrw.de/> ,

Elternarbeit <https://www.elternundmedien.de/> und

Sicherheit im Netz <https://www.klicksafe.de/>