

## Konkretisierung der Kompetenzerwartungen des Medienkompetenzrahmens NRW für die Arbeit an unserer Schule

In einigen Bereichen werden analoge Medien explizit berücksichtigt, um den Lernprozess hin zum Umgang mit digitalen Medien zu verdeutlichen.

Gerade in den unteren Jahrgangsstufen ist die Entwicklung von „Vorläuferfähigkeiten“ oder allgemeinen Kompetenzen, wie dem sinnentnehmenden Lesen, nicht zu vernachlässigen.

Bereiche	Kompetenzerwartungen Die Schüler*innen	Art der Medien
<b>1. Bedienen und Anwenden</b>		
1.1 Medienausstattung	- kennen und nutzen das Angebot der Klassen-/Schulbücherei	analog
	- kennen die Hardware eines Computers und die Funktionen des Zubehörs	digital
	- kennen verschiedene Tonaufnahmegeräte	digital
	- gehen verantwortungsvoll mit der Hardware um	digital
1.2 Digitale Werkzeuge	- kennen verschiedene digitale Werkzeuge (Programme) und deren Funktionen	digital
	- setzen digitale Werkzeuge kreativ, reflektiert und zielgerichtet ein	digital
1.3 Datenorganisation	- speichern Informationen und Daten an verschiedenen Orten und rufen sie wieder ab	digital
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	- gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um	digital
	- kennen Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes	digital
<b>2. Informieren und Recherchieren</b>		
2.1 Informationsrecherche	- führen Informationsrecherchen zielgerichtet und mittels geeigneter Suchstrategien, z. B. über Kindersuchmaschinen im Internet, in der Bücherei oder in Lexika	digital und analog
2.2 Informationsauswertung	- filtern, strukturieren und bereiten themenrelevante Informationen auf	digital und analog
2.3 Informationsbewertung	- erkennen und bewerten Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten	digital und analog
2.4 Informationskritik	- erkennen unangemessene Medieninhalte und nutzen bei Bedarf Unterstützungsstrukturen	digital und analog

3. Kommunizieren und Kooperieren		
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	- kennen analoge und digitale Kommunikationswege (Brief, E-Mail, SMS, Messaging-Dienste oder Videochats)	digital und analog
	- beschreiben Unterschiede und Wirkungen verschiedener Kommunikationsmedien und wählen für die eigene Kommunikation zielgerichtet aus	digital und analog
	- erproben unterschiedliche Formen der Kooperation und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen oder analogen Produkt (z. B. zu einer Klassenzeitung) zusammen	digital und analog
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	- kennen und entwickeln Regeln des Umgangs für eine sichere, an ethischen Grundsätzen und kulturell-gesellschaftlichen Normen orientierte Kommunikation und beachten diese (auch bezogen auf angehängte Foto- und Videodateien)	digital
3.4 Cybergewalt und -kriminalität	- kennen Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie entsprechende Hilfsangebote	digital
4. Produzieren und Präsentieren		
4.1 Medienproduktion und Präsentation	- gestalten und präsentieren eigene Texte (handschriftlich/am Computer geschrieben) auf Plakaten oder in Themenheften	analog und digital
	- üben sich im Entwickeln und Umsetzen von (kleinen) Rollenspielen	analog
	- gestalten und präsentieren zielgerichtet digitale Produkte wie Bild-, Audio- oder Videoprodukte (z.B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen)	digital
4.2 Gestaltungsmittel	- kennen Gestaltungsmittel wie Körpersprache und Stimme und setzen sie bei Rollenspielen oder anderen Aufführungen zielgerichtet ein	analog
	- kennen Gestaltungsmittel bei der Bearbeitung digitaler Produkte am Computer sowie deren Wirkung und setzen sie zielgerichtet ein	digital
4.3 Quellendokumentation 4.4 Rechtliche Grundlagen	- beachten Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen	analog und digital

5. Analysieren und Reflektieren		
5.1 Medienanalyse	- erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote, um mit ihnen reflektiert und zielgerichtet umzugehen	digital und analog
5.2 Meinungsbildung	- hinterfragen kritisch die Verbreitung von Themen und Informationen, bevor sie sich eine Meinung bilden	digital und analog
5.3 Identitätsbildung	- entdecken Chancen und Herausforderungen für die Realitätswahrnehmung und beziehen sie auf ihr eigenes Leben	digital und analog
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	- setzen sich mit dem eigenen Medienverhalten auseinander	digital und analog
	- erkennen die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung	digital und analog
6. Problemlösen und Modellieren		
6.1 Prinzipien der digitalen Welt 6.2 Algorithmen erkennen	- erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten (z. B. Verkehrsschaltungen auf dem Schulweg)	digital
6.3 Modellieren und Programmieren	---	
6.4 Bedeutung von Algorithmen	- beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die eigene Lebenswirklichkeit, z. B. in Bezug auf Abläufe im Alltag	digital