



VOR ORT

VIERSEN 30.09.2019

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

Medienkompetenzförderung vor Ort für Euch mit Euch

Der „Medienkompetenzrahmen NRW vor Ort“ ist eine regionale Veranstaltungsreihe, die von der Medienberatung NRW und den kommunalen Partnern organisiert wird. Wir möchten den an Schule beteiligten Akteuren die Möglichkeit bieten zu

- Information
- Austausch
- Kooperation und
- Vernetzung

Ob Bekanntmachung des Medienkompetenzrahmen NRW, Präsentation von Best-Practice-Beispielen, Anregungen zur Medienkonzeptentwicklung oder Vorstellung potentieller Kooperationspartner - die Chancen und Herausforderungen in der digitalen Welt sind vielfältig - genauso wie die Möglichkeiten einer umfassenden Medienkompetenzförderung mit dem Medienkompetenzrahmen NRW im Fachunterricht oder in außerschulischen Kontexten.

Sie erwartet ein Tag mit spannenden Vorträgen, wissenschaftlichen Inputs und praxisorientierten Hands-On Phasen. Möchten Sie an unserer Veranstaltung in Viersen teilnehmen?

Dann melden Sie sich an unter https://url.nrw/MKR_Anmeldung_Viersen

Weitere Infos? Finden Sie auf unserer Website www.medienkompetenzrahmen.nrw

1. BEDIEHEN 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 Informationsrecherche 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 adressatengerech planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Visuellen und Textuellen kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Medien Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt spezifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, erfindarisch und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenspezifische Informationen und Daten aus Mediensystemen filtern, selektieren, 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 interessegeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und deren in verschiedenen Kontexten, insbesondere in sozialen Medien, erkennen
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederverwenden 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; kulturelle, gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identifizierung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisieren, beschreiben, modellieren und lösen; dazu eine algorithmische Strategie entwickeln und diese durch Programm umsetzen und die Lösungsergebnisse beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationsethik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und bei Verdacht rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfe- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybersicherheit und Akzeptanz 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 Persönlichkeitsrechts (z. B. des Bild-, Urheber- und Markenrechts) für die Lizenzierung, Bewerten und Beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Medienanwendung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Auswirkungen der Algorithmen-Prozesse in der Beschreiben und Reflektieren unterstützen

VERANSTALTER

VERANSTALTUNGORT

FORUM des Kreishauses Viersen
 Rathausmarkt 3
 41747 Viersen

ANMELDUNG

Anmeldung unter www.medienkompetenzrahmen.nrw oder direkt https://url.nrw/MKR_Anmeldung_Viersen

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



ABLAUF

08:30 Uhr	Stehkaffee	10:15 - 11:30 Uhr	Workshopschiene I
09:00 Uhr	Einführung & Begrüßung	11:45 - 13:00 Uhr	Workshopschiene II
09:15 - 10:00 Uhr	Vortrag Medienberatung NRW	13:00 - 14:00 Uhr	Mittagspause
10:00 Uhr	Organisatorisches	14:00 - 15:30 Uhr	Workshopschiene III
		15:30 - 16:00 Uhr	Abschluss & Evaluation

WORKSHOPSCHIENE I

Der "Hub" für Schule und Unterricht: Dynamische Curricula mit einer Lernplattform	Zielgruppe GS & SekI/SekII Peter Sidro + Schule
Das digitale Schulbuch: BioBook	Zielgruppe: Sek I Sebastian Fröhlich (MB NRW)
Zeitzeugen: AR im Unterricht? 360° WDR Zeitreisen: VR im Unterricht?	Zielgruppe: Sek I Frau Lüdeke (Planet Schule)
Games: Einstieg in die Welt der digitalen Spiele mit Internet ABC	Zielgruppe: GS & Sek I Jessica Startmann-Behr (LfM)
Einführung in die Greenscreen Technik	Zielgruppe: GS & Sek I Marc Velten (Medien Monster)
Meinung, Marke, Macht! Methoden rund um Influencer	Zielgruppe: GS & Sek I Frank Schlegel (Digital Durstig)

WORKSHOPSCHIENE II

Programmieren mit Calliope mini	Zielgruppe GS & SekI/SekII André Dänekas
Das digitale Geschichtsbuch mBook	Zielgruppe: Sek I Sebastian Fröhlich (MB NRW)
Programmieren mit der Maus	Zielgruppe: GS & Förderschule Frau Lüdeke (Planet Schule)
Top Shot - Filmanalyse	Zielgruppe: GS & Sek I Film + Schule NRW
Niemals ohne Smartphone – klicksafe und Handysektor zum Umgang mit Handys in der Schule	Zielgruppe: GS & Sek I Jessica Stratmann-Behr (LfM)
Chaos macht Schule: LED Lötstern basteln	Zielgruppe: GS & Sek I Marc Velten (CCC)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

WORKSHOPSCHIENE III

Individualisierung und Schüleraktivierung mit iPads	Zielgruppe GS & Sek I Stefanie Schäfers
Erklärvideos analysieren und produzieren	Zielgruppe: GS, Fö, S1&2 Frank Schlegel
TabulaRasa/TabulaGo	Zielgruppe: Sek I/ Sek II Film + Schule NRW
Hello World	Zielgruppe: Sek I Malou Weiße
Bau den Roboter BOB3 und lerne ihn zu programmieren (OER)	Zielgruppe: Sek I Katja Bach
Edmond NRW	Zielgruppe: GS & Sek I, Sek II, Fö Sigrid Meyer-Süsterhenn, Medienzentrum Kreis Viersen

INFORMATIONEN/HINWEISE

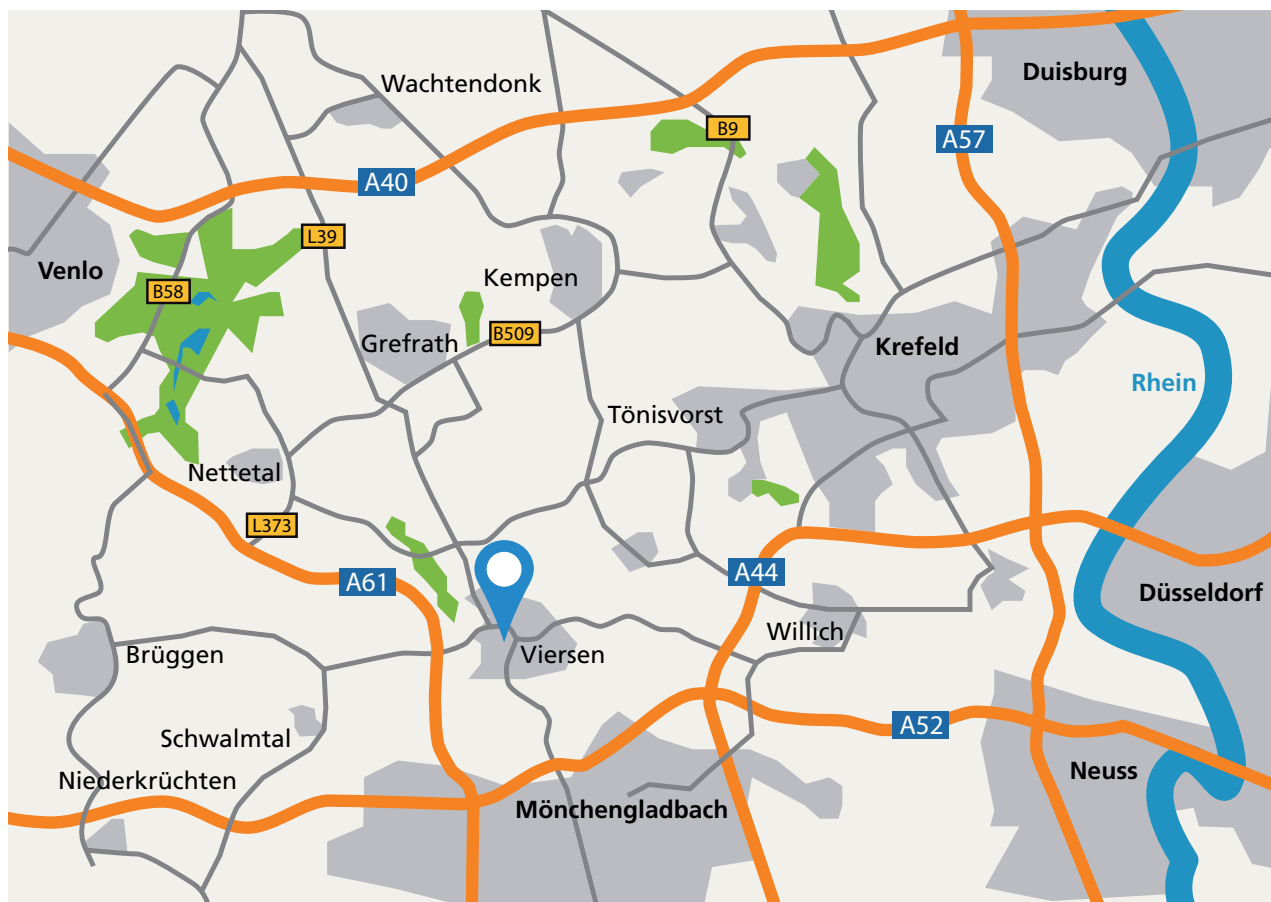
Ein kostenloser Mittagsimbiss wird angeboten.

Bei vielen angebotenen Workshops ist die Nutzung eines eigenen digitalen Endgerätes für die aktive Teilnahme erforderlich (Smartphone, Tablet oder Laptop). Bitte bringen Sie daher ein mobiles Endgerät mit. Kostenfreies W-LAN wird zur Verfügung gestellt.

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

Anfahrt Forum und Kreishaus Viersen

Navigationsadresse: Parkplatz Burgstraße 30, 41747 Viersen



Anfahrt Forum und Kreishaus Viersen

Navigationsadresse: Parkplatz Burgstraße 30, 41747 Viersen

