



VOR ORT

MÖNCHENGLADBACH 6.11.19

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 diesen 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, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Mediensystemen filtern, analysieren, 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 Messungsbildung Die interessegeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und deren Auswirkungen in verschiedenen Kontexten erkennen, analysieren und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiedergeben und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturieren/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 digitalen Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; kulturell, gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identifizierung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen sowie in Bezug auf die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisieren, beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine algorithmische Strategie entwickeln; diese auch durch Programm umsetzen und die Lösungsergebnisse beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsrollen mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationsmarkt Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und bei Bedarf rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte respektieren; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und helfen; 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 Persönlichkeitsrechts (z.B. des Bild-, Urheber- und Nutzungsrechts) für Lizenzierungsgläubigen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Medienkontrolle Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Medienkompetenz unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Auswirkungen der Algorithmen auf Prozesse in der Gesellschaft und reflektieren

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

- Information
- Austausch
- Kooperation und
- Vernetzung

Ob Konkretisierung 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.

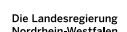
Sie erwartet ein Tag mit spannenden Vorträgen, wissenschaftlichen Inputs und praxisorientierten Hands-on-Phasen. Möchten Sie an unserer Veranstaltung in Mönchengladbach teilnehmen?

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

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

VERANSTALTER	VERANSTALTUNGORT	ANMELDUNG
 Medienberatung NRW Kompetenzteam NRW	Gesamtschule Rheydt-Mülfort Realschulstraße 14 41238 Mönchengladbach	Anmeldung unter www.medienkompetenzrahmen.nrw oder direkt unter https://url.nrw/MB_MKR_MG

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



ABLAUF

09:00 - 09:30 Uhr Eintreffen, Stehkafee

09:30 - 09:45 Uhr Begrüßung

09:45 - 11:00 Uhr Vortrag MB NRW + Fragerunde

11:00 - 11:30 Uhr Organisatorisches + Austausch

11:30 - 13:00 Uhr Workshopschiene I

13:00 - 14:00 Uhr Mittagspause

14:00 - 15:30 Uhr Workshopschiene II

15:30 - 16:00 Uhr „One Best Thing“ + Evaluation

16.00 Uhr Ende

WORKSHOPSCHIENE I

Promethean – digitale Werkzeuge für einfaches, mediengestütztes Unterrichten	Zielgruppe: Sek I Julia Moore
Cybermobbing – Definition und Handlungsoptionen für Schule	Zielgruppe: Sek I Jessica Stratmann-Behr (LfM)
Filmkompetenz meets Digitale Bildung: Erklärvideos im Unterricht analysieren und produzieren!	Zielgruppe: Sek I Film + Schule NRW
BIPARCOURS - die Bildungs-App für Anfängerinnen und Anfänger	Zielgruppe: Sek I Derya Lehmeier, Antonia Weggebakker, Bildungspartner NRW
Urheberrecht im Unterricht	Zielgruppe: Sek I Beate Morbach (Medienberatung NRW)
Autonomes Lernen mit Google Forms und YouTube	Zielgruppe: Sek I Elmar Distelhoff
Kreativ(er) Workshop – Digital unterwegs im Unterrichtsalltag	Zielgruppe: Sek I Babette Jürgens
Bücher und Portfolios gestalten mit dem Book Creator	Zielgruppe: Sek I Karolin Bongartz
Digitale Lernspiele	Zielgruppe: Sek I Stephanie Seidel
Tablets im Unterricht	Zielgruppe: Sek I Carsten Bitzhenner
EDMOND NRW - handlungsorientierter Unterricht mit digitalen Lehrfilmen	Zielgruppe: Sek I Lars Reitze

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

WORKSHOPSCHIENE II

Promethean – digitale Werkzeuge für einfaches, mediengestütztes Unterrichten	Zielgruppe: Sek I Julia Moore
Cybermobbing – Definition und Handlungsoptionen für Schule	Zielgruppe: Sek I Jessica Stratmann-Behr (LfM)
Filmkompetenz meets Digitale Bildung: Erklärvideos im Unterricht analysieren und produzieren!	Zielgruppe: Sek I Film + Schule NRW
BIPARCOURS - die Bildungs-App für Anfängerinnen und Anfänger	Zielgruppe: Sek I Derya Lehmeier, Antonia Weggebakker, Bildungspartner NRW
Urheberrecht im Unterricht	Zielgruppe: Sek I Beate Morbach (Medienberatung NRW)
Autonomes Lernen mit Google Forms und YouTube	Zielgruppe: Sek I Elmar Distelhoff
Kreativ(er) Workshop – Digital unterwegs im Unterrichtsalltag	Zielgruppe: Sek I Babette Jürgens
Bücher und Portfolios gestalten mit dem Book Creator	Zielgruppe: Sek I Karolin Bongartz
Digitale Lernspiele	Zielgruppe: Sek I Stephanie Seidel
Tablets im Unterricht	Zielgruppe: Sek I Carsten Bitzhenner
EDMOND NRW - handlungsorientierter Unterricht mit digitalen Lehrfilmen	Zielgruppe: Sek I Lars Reitze

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.

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

Medienkompetenzrahmen vor Ort

06. November 2019 • Gesamtschule Rheydt-Mülfort

Direkt zur Anmeldung? → https://url.nrw/MB_MKR_MG

Workshops am Vormittag 11.30 Uhr bis 13.00 Uhr

Promethean – digitale Werkzeuge für einfaches, mediengestütztes Unterrichten Unterrichten mit interaktiver Tafel und Tablets

Julia Moore

In diesem Vortrag erfahren Sie, wie mobile Endgeräte und interaktive Tafeln im Unterricht eingesetzt werden. Dafür laden wir Sie in einen interaktiven Klassenraum mit digitalen Unterrichtswerkzeugen und Aufgabenformaten ein. Gestalten Sie die Veranstaltung mit, indem Sie Ihr eigenes Tablet, Smartphone oder Notebook zum Workshop mitbringen.

Cybermobbing – Definition und Handlungsoptionen für Schule

Jessica Stratmann-Behr im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW,
von Internet ABC, klicksafe und Handysektor

Wann spricht man von Cybermobbing und was kann Schule präventiv tun? Welche Interventionsoptionen gibt es, wenn Cybermobbing geschieht? Welche Rolle spielen Sexting und der Klassenchat bei dem Thema? Der Workshop stellt praktische Ansätze vor und Möglichkeiten, wie Cybermobbing im Unterricht mit pädagogischen Arbeitsmaterialien für Schule von klicksafe und Handysektor thematisiert werden kann.

Filmkompetenz meets Digitale Bildung: Erklärvideos im Unterricht analysieren und produzieren!

Film + Schule NRW

Erklärvideos sind vor allem über das partizipative Videoportal YouTube zu einem milliardenfach genutzten Format geworden. Aus didaktischer und pädagogischer Perspektive können hochwertige Erklärvideos jungen wie alten Menschen beim Lernen und Verstehen helfen, andere wiederum bedürfen der kritischen Reflexion. Das kann und sollte auch im Unterricht geschehen. Der Workshop bietet den direkten Einstieg in die digitale Filmarbeit mit Erklärvideos im Unterricht. Sie werden gängige Erklärvideo-Formate kennen lernen und selbst mit einfachen Mitteln ein Erklärvideo produzieren. Die Produktion von Erklärvideos vereint viele Aspekte zeitgemäßer Unterrichtsentwicklung: Neben einer intensiven Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsthema wird gleichzeitig Medienkompetenz gefördert – und das in kreativer Gruppenarbeit und nach dem Prinzip „Lernen durch Lehren.“

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

BIPARCOURS - die Bildungs-App für Anfängerinnen und Anfänger

Derya Lehmeier | Bildungspartner NRW Antonia Weggebakker | Bildungspartner NRW

Sie sind auf der Suche nach einem digitalen Lernwerkzeug, welches nicht nur Lerninhalte, sondern auch medienpädagogische Kompetenzen schülergerecht vermittelt? Mit BIPARCOURS lassen sich digitale Themenrallyes, Quizanwendungen sowie Stadt- und Naturrundgänge für Schulklassen gestalten. Sowohl an außerschulischen Lernorten als auch im Fachunterricht wird sie bereits vielfach eingesetzt.

Der Workshop veranschaulicht die vielfältigen Funktionen der App, erklärt den Parcours-Creator und natürlich werden wir auch selbst einen anschaulichen Parcours spielen.

Urheberrecht im Unterricht

Beate Morbach (Medienberatung NRW)

Schule und Urheberrecht – Die Berührungspunkte sind vielfältig. Lehrkräfte erstellen analoge Kopien, integrieren Grafiken in ihre Unterrichtsmaterialien, speichern digitale Inhalte auf private Rechner oder auch in schulische Lernumgebungen. Erklärvideos werden erstellt, ein Tanz choreographiert und evtl. Clips oder Musik unterschiedlicher Quellen integriert. Dieser Workshop gibt einen groben Überblick über die – für schulische Belange – relevante aktuelle Gesetzeslage und stellt Plattformen für kostenfreie und rechtssicher nutzbare Materialien vor.

Autonomes Lernen mit Google Forms und YouTube

Elmar Distelhoff, Moderator beim Kompetenzteam Rhein-Kreis Neuss

YouTube bietet eine Fülle von geeigneten Lerninhalten. Dieser Workshop zeigt, wie Sie mit Hilfe von Google Forms solche bewegten Bilder mit Aufgaben zum autonomen Lernen einsetzen können.

Ideal für ein Lernszenario, wenn Sie die Schüler*innen dazu bringen möchten, das Video zu Hause anzusehen und ihr Lernen zu überprüfen. Die Tests werden ebenfalls automatisch überprüft.

In diesem Workshop geht es konkret um Folgendes:

- Die Verwendung von Google Forms
- Videos zu Google Forms hinzufügen
- Selbstüberprüfende Tests erstellen
- Beispiele aus Sicht von Schülern
- Ergebnisse und Feedback nutzen

Bücher und Portfolios gestalten mit dem Book Creator

Karolin Bongartz, Moderatorin beim Kompetenzteam Mönchengladbach

„Bring creativity to your classroom! – mit Book Creator. Mit der App können individuelle Ergebnisse („eine Buchseite“) kreativ erstellt und zu einem virtuellen Buch, Portfolio oder Comic zusammengeführt werden. Die benutzerfreundliche und vielseitige App ermöglicht das Einbinden von Texten, Bildern, Videos, Links, Kartenmaterial, Audiofiles und Grafikelementen. Book Creator lässt sich in allen Fächern und in jeder Jahrgangsstufe einsetzen: in sprachlich-künstlerischen Fächern (z. B. zur Erstellung eines guide book) ebenso wie in naturwissenschaftlichen Fächern (z. B. als Buch zum Thema Atmen) oder gesellschaftswissenschaftlichen Fächern. Im Workshop sollen folgende Aspekte behandelt werden:

- Praxisbeispiele aus dem Unterricht
- Wie funktioniert die App? Erstellen einer eigenen Buchseite
- Welche Einsatzmöglichkeiten habe ich in meinem Fach?

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

Bücher und Portfolios gestalten mit dem Book Creator

Karolin Bongartz, Moderatorin beim Kompetenzteam Mönchengladbach

„Bring creativity to your classroom! – mit Book Creator. Mit der App können individuelle Ergebnisse („eine Buchseite“) kreativ erstellt und zu einem virtuellen Buch, Portfolio oder Comic zusammengeführt werden. Die benutzerfreundliche und vielseitige App ermöglicht das Einbinden von Texten, Bildern, Videos, Links, Kartenmaterial, Audiofiles und Grafikelementen. Book Creator lässt sich in allen Fächern und in jeder Jahrgangsstufe einsetzen: in sprachlich-künstlerischen Fächern (z. B. zur Erstellung eines guide book) ebenso wie in naturwissenschaftlichen Fächern (z. B. als Buch zum Thema Atmen) oder gesellschaftswissenschaftlichen Fächern. Im Workshop sollen folgende Aspekte behandelt werden:

- Praxisbeispiele aus dem Unterricht
- Wie funktioniert die App? Erstellen einer eigenen Buchseite
- Welche Einsatzmöglichkeiten habe ich in meinem Fach?

Digitale Lernspiele

Stephanie Seidel, Moderatorin beim Kompetenzteam Mönchengladbach

Bei LearningApps und Kahoot handelt es sich um vielfältige Web-Anwendungen zur Erstellung kleiner interaktiver Bausteine, die direkt in Lerninhalte eingebunden und zur Unterstützung von Lehr-Lernprozessen verwendet werden können. Sie lockern den Unterricht auf und begeistern die Lerngruppe gleichermaßen. Im Workshop sollen folgende Aspekte behandelt werden:

- Kennenlernen einiger Beispiele aus dem Unterricht
- Ausprobieren vorhandener Vorlagen
- Erstellen eigener Übungen, Rätsel und Spiele

Tablets im Unterricht

Carsten Bitzhener, Moderator beim Kompetenzteam Mönchengladbach

Viele Möglichkeiten, aber auch noch einige technische Grenzen: Richtig eingesetzt lässt sich mit Tablets Unterricht neu gestalten. In diesem Workshop gehen wir u.a. darauf ein, wie Lehrer*innen Apps einsetzen können, die ab Werk auf dem iPad installiert sind. Und wir schauen, was allgemein an Grundausstattung in die digitale Lehrertasche gehört.

EDMOND NRW - handlungsorientierter Unterricht mit digitalen Lehrfilmen

Lars Reitze, Medienberater der Bezirksregierung Düsseldorf in Mönchengladbach

Lehrer*innen haben die Möglichkeit, unterrichtsrelevante Filme kostenlos über die Mediendatenbank EDMOND NRW einzusetzen und herunterzuladen. Zudem ist es möglich, dass Schüler*innen diese Medien individuell nutzen und auch bearbeiten. Neben den Anmeldemodalitäten werden rechtliche Aspekte angesprochen und Möglichkeit zum handlungsorientierten Umgang mit den Filmen aufgezeigt. Wer kann, sollte sich bereits bei EDMOND NRW angemeldet haben: <https://kurzelinks.de/EDMOND-MG>