

Der Medienkompetenz- rahmen in der Praxis

Ideen, um die Forderungen der Kultus-
ministeriumskonferenz umzusetzen.

Bis zum Ende des Schuljahres 2019/2020
müssen alle Grundschulen in NRW den Medi-
enkompetenzrahmen fest in den Schulall-
tag verankert haben. Doch wie bringt
man ein solch komplexes Thema in all
seinen Facetten den Schülern und
Schülerinnen nahe?



Wir haben die Themen auf konkrete Angebote herunter gebrochen und zeigen, wo
man diese finden kann. Es werden auch Angebote vorgestellt, die nicht die SchülerInnen
adressieren, sondern Hintergrundwissen für die Lehrperson vermitteln.



**Medienkompetenz
geht weit über
das Trainieren von
technischen Fertig-
keiten hinaus.**



Die zu erlernenden Fähigkeiten sind in sechs Oberthemen unterteilt: Bedienen &
Anwenden, Informieren & Recherchieren, Kommunizieren & Kooperieren, Produzieren
& Präsentieren, Analysieren & Reflektieren und in Problemlösen & Modellieren.

Den Medienkompetenzrahmen NRW im Detail gibt es unter: https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_2018_08_Final.pdf
Hier sind die zu erlernenden Kompetenz im Detail aufgeführt. Zusätzlich sind alle
Anforderungen, die an Grundschulkinder gestellt werden, ausgeführt.

Eine zusätzliche Orientierung bietet der zum Kompetenzrahmen gehörige *Medien-
pass NRW*. Alle erworbenen Kompetenzen können hier individuell abgehakt werden.



Bedienen & Anwenden

„Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nutzen sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge. Sie kennen und bedienen unterschiedliche Medien und Anwendungen, z. B. für Textverarbeitung, Präsentation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, Lernanwendungen und Lernplattformen. Sie wählen aus Hardware und digitalen Werkzeugen zielgerichtet aus und nutzen diese in verschiedenen Zusammenhängen. Informationen und Daten auf den Geräten bzw. in den Anwendungen organisieren sie und wenden sie in unterschiedlichen Dateiformaten an. Dabei kennen sie Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes und gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.“ (Medienberatung NRW: Medienkompetenzrahmen NRW, 2018, S. 12)

- Bevor die SchülerInnen anfangen Tablets im Unterricht einzusetzen, macht es Sinn, Regeln für die sachgerechte Nutzung festzulegen. Diese könnten folgende Regeln umfassen:

- » „Ich trage das Tablet immer mit zwei Händen.“
- » „Mit dem Tablet in der Hand wird niemals gerannt.“
- » „Nachdem ich das Tablet benutzt habe, stelle ich es wieder ordnungsgemäß in die Tabletkiste.“
- » „Ohne Zustimmung der Lehrers benutze ich nie ein Tablet.“

Die Regeln können nicht nur den sachgerechten Umgang mit Tablets betreffen, sondern auch das Verhalten gegenüber den Mitschülern, sowie den Umgang mit (fremden) Daten:

- » „Ich schaue nicht ungefragt in das Tablet meines Mitschülers.“
- » „Ich mache nicht ungefragt Fotos von meinen Mitmenschen.“

Auf dem MedienMoster-Regelplakat können bis zu 12 Regeln festgehalten werden. Die Regeln, die, wenn möglich mit den Kindern erarbeitet worden sind, sollen durch eine Unterschrift von den Schülern und Schülerinnen bestätigt werden. Benötigt man weniger als 12 Regeln, wird das Plakat einfach an der entsprechenden Stelle abgeschnitten.

- Mit folgenden Apps, lernen die SchülerInnen verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, wissen diese auszuwählen, um sie kreativ, reflektiert und zielgerichtet einzusetzen. Die hier vorgestellten Apps können auch offline benutzt werden.



BookCreator Mit dieser vielseitigen App erstellen die SchülerInnen digitale Bücher. Es können Fotos, Videos und Ton eingebunden werden. Die intuitiv zu bedienende App bietet zahlreiche Möglichkeiten diese in den Unterricht einzubinden. Auch Comic-Strips können hergestellt werden. In folgendem Video wird dieser beispielhaft an einem Projekt mit einer ersten Klasse vorgeführt: <https://www.moodletreff.de/mod/resource/view.php?id=14182>



iMovie Mit iMovie können Videos zu kleinen Filmen, Reportagen oder Erklärvideos zusammengeschnitten werden. Diese können ganz einfach mit Sprache unterlegt werden. Die App enthält Hintergrundmusik und eine Geräuschdatenbank.



In Deutschland werden jährlich ca. 25 Millionen Smartphones verkauft.



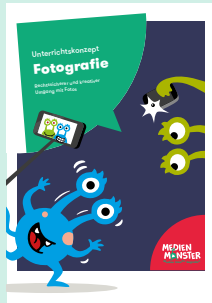
PuppetPals ermöglicht Geschichten mithilfe von digitalen Marionetten zu erzählen. Die animierten Geschichten werden anschließend in ein Video umgewandelt. In der Vollversion kann man seine selbst gemalten Figuren digitalisieren und so die analoge mit der digitalen Welt verschmelzen. Die App ist intuitiv und kinderleicht zu bedienen (ab 1. Klasse).



Mithilfe der **Green-Screen**-App kann man sich an jeden beliebigen Ort dieser oder der Fantasiewelt der Kinder „beamen“. Auch Live-Erklärvideos, ähnlich dem Wetterbericht im Fernsehen, können schnell und passend zum Unterrichtsthema erstellt werden.



Um digitale Schnitzeljagden durchzuführen, eignet sich die App **Biparcours** vom LVR-Zentrum für Medien & Bildung und Bildungspartner NRW. Hiermit können unterrichts- und/oder schulrelevante Themen mit Bewegung verbunden werden.



Mit unserem Unterrichtskonzept zum Thema Fotografie lernen die Kinder den sicheren und angemessenen Umgang mit Fotos. Wir haben eine komplette Unterrichtsreihe konzipiert inklusive Anleitung und Vordrucken.

<https://www.medienmonster.info/leistungen/rechtssicherer-und-kreativer-umgang-mit-fotos/>



- Um für den verantwortungsvollen Umgang mit persönlichen und fremden Daten zu sensibilisieren, kann man mithilfe der **Waybackmachine** in der Vergangenheit des Internets surfen, um aufzuzeigen, dass Inhalte, sobald sie veröffentlicht sind, das Web eventuell nie wieder verlassen. <https://archive.org/web/>



Informieren & Recherchieren

„Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 führen hierzu Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z. B. über Kindersuchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliotheksangeboten oder in Lexika und wenden dabei geeignete Suchstrategien an. Themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren und bereiten sie aus vorhandenen Medienangeboten auf. Sie erkennen und bewerten Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten, z. B. von Nachrichten und Werbung. Insbesondere erkennen Grundschul Kinder unangemessene Medieninhalte und gehen mit diesen sachgerecht um. Sie kennen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen und nutzen diese bei Bedarf.“ (Medienberatung NRW: Medienkompetenzrahmen NRW, 2018, S. 14-15)

- Folgende **Suchmaschinen** sind für Kinder zu empfehlen, um Informationsrecherchen zielgerichtet durchzuführen und dabei Suchstrategien anzuwenden. Die Suchmaschinen werden kuratiert und bieten auch Erwachsenen die Möglichkeit, kindgerechte Inhalte zu finden.
 - » **FragFinn** <https://www.fragfinn.de/>
 - » **Blinde Kuh** <https://www.blinde-kuh.de/>
- Mithilfe von **wikibu** kann man Wikipedia-Einträge auf ihre Glaubwürdigkeit prüfen. So können SchülerInnen Informationen, Daten und ihre Quellen



Weltweit werden jeden Tag mehr als zwei Milliarden Fotos veröffentlicht.



Fragen? Einfach melden!

sowie dahinter liegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten. <http://wikibu.ch/>

- Im Lernmodul von **internet-abc** Werbung, Gewinnspiele und Einkäufe lernen die Kinder Gefahren wie versteckte Kosten und Werbung (In-App-Käufe) kennen. <https://www.internet-abc.de/lm/online-werbung.html>
- Zum Thema **Fake-News** sind mehrere Seiten zu empfehlen. Auf mimika-ma.at werden aktuelle Posts von verschiedenen sozialen Netzwerken auf ihren Wahrheitsgehalt untersucht. Der *faktenfinder* der ARD macht dies mit aktuellen politischen Themen. Möchte man die Mechanismen von Fake-News besser verstehen, kann man auf 24aktuelles.com seine eigenen Falschnachrichten erstellen und die Wirkweise durch Posten auf der eigenen Social Media-Seite testen.
- Allgemein ist die Seite *so geht MEDIEN* des bayerischen Rundfunks zu empfehlen.



Kommunizieren & Kooperieren

„Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 kennen digitale Kommunikationswege, z. B. E-Mail, SMS, Messaging-Dienste oder Videochats. Sie beschreiben Unterschiede und Wirkungen verschiedener Kommunikationsmedien und wählen diese für die eigene Kommunikation zielgerichtet aus. Grundschul Kinder 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. Sie wissen, dass z. B. Drohungen und Beleidigungen auch bei der Nutzung digitaler Medien unangemessen sind und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Sie kennen Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie entsprechende Hilfsangebote. Grundschul Kinder nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.“ (Medienberatung NRW: Medienkompetenzrahmen NRW, 2018, S. 16)

- Kindgerechte **E-Mailadressen** bieten verschiedene Anbieter an. Hier bekommen Kinder nur E-Mails von Absendern, die sie auf einer Freundesliste eingetragen haben. Unerwünschte Mails, auch sogenannte Spam- oder Phishing-Mails, sind dadurch (fast) ausgeschlossen.

» **Mail4Kidz.de** <https://mail4kidz.de/>

» **Grundschulpost** <https://www.zum.de/portal/ZUM-Grundschulpost>

Bitte beachten Sie hier die (eventuellen) Kosten und Unterschiede zwischen den Anbietern.

- Auch zur Kompetenz Kommunizieren & Kooperieren bietet das **internet-abc** verschiedene Materialien. Band zwei und drei der Reihe *Mit der Klasse sicher ins Netz!* bietet eine Menge Materialien zu den Themen E-Mail, Chatten, Soziale Netzwerke, Spiele, Cybermobbing und Datenschutz. Zum Thema *Soziale Netzwerke* gibt es auch ein Online-Lernmodul zum durchklicken.
- Für Hintergrundwissen zum Messenger-Apps und Datenschutz gibt es eine gute Broschüre der schweizer Wochenzeitung: *Eine kurze Anleitung zur digitalen Selbstverteidigung*



In 98% der Haushalte mit Kindern ist mindestens ein Smartphone vorhanden.



Mit unserem Stammdaten-Spiel werden Kinder (ab 4. Klasse) für Daten sensibilisiert. Während des Spiels müssen sie selbst entscheiden, welche Daten wer wissen darf. Der bewusste Umgang mit seinen eigenen Daten wird geschult.

Wer Interesse hat - einfach melden!



Produzieren & Präsentieren

„Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Diese können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Beschäftigung mit einem Thema entstehen. Diese stellen Grundschul Kinder im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftritt der Schule unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vor. Grundschul Kinder nutzen hierfür bewusst Gestaltungsmittel, deren Wirkung sie kennen und zielgerichtet einsetzen.

Bei der Produktion beachten sie Standards der Quelledokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Abbildungen, Videos, Musik und Texte.“ (Medienberatung NRW: Medienkompetenzrahmen NRW, 2018, S. 18)

- Kinder in der Grundschule können die SchülerInnen bereits ab der 1. Klasse mit dem **BookCreator** Endprodukte produzieren und präsentieren. Die kreative Gestaltung von digitalen Büchern kann durch Einbindung von Ergebnissen aus anderen Apps wie beispielsweise **PuppetPals** oder **Green-Screen** erweitert werden. Ab Klasse drei und vier kann auch **iMovie** als weiteres Gestaltungsmittel eingesetzt werden.



Wer sein Wissen zum Schnitt und Aufnahmetechniken vertiefen möchte, dem sei die App **Topshot** der Filmschule NRW ans Herz gelegt. Spielerisch wird hier deutlich, welchen Einfluss die verschiedenen Techniken auf das Endergebnis haben.

- **Creative Commons** spielen in der Bildung eine besondere Rolle. Nur die wenigsten Bilder, die im Web zu finden sind, darf man überhaupt benutzen, sei es im Unterricht, auf Arbeitsblättern oder für Präsentationen. Sind die Dokumente, Bilder oder Videos unter einer Creative Commons-Lizenz veröffentlicht, dürfen diese benutzt werden. Doch hier gibt es verschiedene Nutzungsrechte. Diese gilt es zu beachten. Auf der Seite [Die CC-Lizenzen im Überblick - Welche Lizenz für welche Zwecke?](#) gibt es alle wichtigen Informationen zu diesem Thema. Zum Thema Urheberrecht und Recht am eigenen Bild können wir unser eigenes [OER-Material Fotografie](#) empfehlen.
- Mit den folgenden Webseiten findet man Bilder, die unter einer Creative Commons Lizenz veröffentlicht sind. Diese Bilder können eigentlich bedenkenlos benutzt werden. Hier sei trotzdem darauf hingewiesen, dass es keine 100-prozentige rechtliche Sicherheit gibt, da die Benutzer, die diese Bilder zur freien Nutzung freigeben, sich nicht als Urheber legitimieren müssen.



Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen.



Smartphones wurden erst 2007 auf dem Massenmarkt eingeführt.

- » **Pixabay** <https://pixabay.com/de/>
- » **Unsplash** <https://unsplash.com/>
- » **Creative Commons Search** Auf dieser Seite können mit einer Suchanfrage mehrere Anbieter durchsucht werden. <https://search.creativecommons.org/>
- **Planet Schule** ist ein Gemeinschaftsprojekt von SWR & WDR. Hier gibt es viele Videos, zu verschiedensten Themen. Das besondere ist, dass LehrerInnen die Inhalte im Unterricht verwenden dürfen. Mit einem Klick sind die entsprechenden Videos heruntergeladen. <https://www.planet-schule.de/>
- Das NRW-weite Projekt **Edmond** ist auch an dieser Stelle zu empfehlen. <http://www.edmond-nrw.de/>



Erklärvideos sind die „Alleskönner“ im medienpädagogischen Alltag. Neben der Wissensvermittlung fördern sie Fähigkeiten wie Bedienen & Anwenden, Kommunizieren & Kooperieren, Informieren & Recherchieren, Analysieren & Recherchieren und Produzieren & Präsentieren - und wir bringen Euch bei wie's geht!



Analysieren & Reflektieren

„Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nehmen Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen Grundschul Kinder die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, z. B. im Sinne von Strategien der Selbstregulierung. Grundschul Kinder entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren beispielsweise die vielfältigen Videoformate auf Onlineplattformen oder die Unterschiede von digitalen und analogen Spielen, und leiten daraus Wege ab, wie das Spielen sie im Unterricht bzw. beim Lernen unterstützen kann. Sie kennen Alterskennzeichnungen für Medienangebote und reflektieren deren Sinnhaftigkeit.“ (Medienberatung NRW: Medienkompetenzrahmen NRW, 2018, S. 20)


- Zum Thema **Online-Spiele** wartet auf der **internet-abc**-Seite ein Lernmodul auf die Kinder. <https://www.internet-abc.de/lm/online-spiele.html>
- Die **Bundeszentrale für politische Bildung** hält für Grundschul Kinder mehrere Angebote bereit.
 - » Unter <http://www.bpb.de/lernen/zielgruppe/grundschule/> findet man verschieden Plakate und Arbeitsblätter.
 - » Grundschulgerecht wird auch die Schnittstelle zur gesellschaftspolitischen Sphäre aufgezeigt. <https://www.hanisauland.de/>



Passend dazu gibt es auch die **HanisauLand**-App. Ziel der App ist, eine möglichst frühe Verbindung der Kinder zur Demokratie und den Regeln des Zusammenlebens in unserer Gesellschaft herzustellen. Die App ist für Kinder zwischen acht und 14 Jahren geeignet.




90 % der deutschsprachigen Bevölkerung ist online.

Geräusche werden in der Medienproduktion häufig unterschätzt. Mit Spaß und Spannung erlernen die Kinder Geräusche zu erstellen, um anschließend mit einem Tablet einen Film nachzuvertonen - Reflektion garantiert!

<https://www.medienmonster.info/leistungen/unterrichtskonzept-gerauesche/>




Problemlösen & Modellieren


„Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z. B. bei Verkehrsschaltungen auf dem Schulweg, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen und Modellierungskonzepte auch in einfachen Programmierumgebungen, z. B. bei Robotern, Microcontroller-Boards oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien. Grundschul Kinder 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.“ (Medienberatung NRW: Medienkompetenzrahmen NRW, 2018, S. 22)

- Die Pädagogische Hochschule Schwyz gibt die spannende Broschüre **Informatik ohne Strom** heraus. <http://ilearnit.ch/download/InformatikohneStrom.pdf>
- Zum Thema **Making + Coding** hat medien+bildung.com der Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz 14 Ideen aufgeführt. https://medienundbildung.com/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Making-Coding_2.Aufl_web96.pdf
- Für das eigene Hintergrundwissen zeigt die Süddeutsche Zeitung welche Jobs im Zuge der **Automatisierung** wahrscheinlich wegfallen - und keine Sorge, Lehrer und Lehrerinnen werden noch gebraucht! <https://gfx.sueddeutsche.de/pages/automatisierung/>

„**Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten (...) und entwickeln Problemlösestrategien.**




Ein sehr guter handelsüblicher Computer kann über 1,5 Milliarden Passwörter pro Sekunde errechnen.

Gute Passwörter können die eigene Datensicherheit erheblich erhöhen. Wir haben ein Konzept zur Vermittlung des Themas für Grundschüler entwickelt. Neben einer verschlüsselten Schnitzeljagd wird ein Safe gebastelt.

<https://www.medienmonster.info/leistungen/unterrichtskonzept-passworter/>



Allgemein zu empfehlende Seiten

- Das **internet-abc** bietet einen kompletten Überblick über das Thema inklusive Materialien und Online-Lernmodule. Hier ist alles altersgerecht aufgearbeitet und es gibt ein Kinder, Eltern und Lehrerbereich. Darüber hinaus werden auch „analoge“ **Unterrichtsmaterialien** angeboten, die in vier Teile aufgeteilt sind. Die praktischen Kopiervorlagen können umgehend im Unterricht eingesetzt werden - und einen Surfschein gibt es auch noch.
 - » **internet-abc** <https://www.internet-abc.de/>
 - » **Unterrichtsmaterialien** <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/flyer-broschueren/materialbestellung-bundeslandauswahl/nordrhein-westfalen/>
 - » **Surfschein** <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/flyer-broschueren/materialbestellung-bundeslandauswahl/nordrhein-westfalen/>
- **klicksafe** bietet für alle Altersgruppen und zu alle Themen im Bereich Medien Inhalte, Tipps und Hintergrundwissen. Egal ob es um die richtigen Datenschutzeinstellungen von beliebten Apps geht, um allgemeine Infos zu sozialen Netzwerken oder um Cybermobbing geht, hier ist man immer richtig. Auch eine **Grundschulbroschüre** hält klicksafe bereit.
 - » **klicksafe** <https://www.klicksafe.de/>
 - » **Grundschulbroschüre** <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/durchs-jahr-mit-klicksafe/>
- **EDMOND NRW** bietet für alle Lehrkräfte in Nordrhein-Westfalen Bildungsmedien an (Print, Video etc.), die kostenlos im Unterricht benutzt werden dürfen. <http://www.edmond-nrw.de/>
- Der **Hamburger Bildungsserver** bietet Unterrichtsmaterialien zu verschiedensten Themen an, die nach Themen oder Aufgabengebieten geordnet sind. Von dieser Seite gelangt man auch zu weiteren spannenden Bildungsangeboten. <https://bildungsserver.hamburg.de/>



Die Seite für Alle und
Alles: [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de/)

Mach
mit!

