



DER MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW VOR ORT

ONLINE (KREIS LIPPE), 29.04.2024

MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1. MEDIEN 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 effizient anwenden, mit Medienverantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse in digitalen Werkzeugeinsatz integrieren, um Daten, Informationen und Inhalte zu produzieren und zu präsentieren	4.1 Medienproduktions- und Präsentationsprozesse Medienprodukte adressatengerechtere gestalten und präsentieren, Möglichkeiten des Verfügbaren und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und die Auswirkungen analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Medien Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Medien kennen, die Auswirkungen verstehen und bewerten
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen und diese kreativ, reflektiert und verantwortungsvoll einsetzen	2.2 Informationsbewertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperationsformen formulieren und umsetzen	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten reflektiert anwenden und hinsichtlich ihrer Qualität Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengerechte Setzung und Verbreitung von Themen, Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmen, Mustern und Verfahren unterscheiden und erkennen, nachvollziehbar reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und in verschiedenen Organen, Plattformen und Datenbanken organisieren und strukturieren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen aus Medienangeboten bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperationsformen in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse in der Gesellschaft aktiv einbringen und ethische, gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standardisierte Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren eintragen und umsetzen	5.3 Identitätsbildung Charakteristika von Medienangeboten und deren Auswirkungen auf die Identitätsbildung beurteilen	6.3 Modellieren und Programmieren Problemlösungen in der digitalen Welt modellieren und programmieren, die Auswirkungen beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und anderen Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährliche Medieninhalte erkennen und vermeiden, gesellschaftliche Normen und Werte in der digitalen Welt und für den Schutz von Kindern und Jugendlichen berücksichtigen	3.4 Cybergewalt und Internetmilitanz Persönliche, gesellschaftliche und öffentliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und Internetmilitanz erkennen und vermeiden, Normen und Werte beachten	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsrechts (u. a. die Bildrechte), Urheber- und Nutzungsrechte, u. a. Lizenzbedingungen beachten	5.4 Selbstregulierte Medienutzung Medien und ihre Wirkungen schreiben, kritisch reflektieren und an der Selbstregulierung der Medienbranche unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einfluss von Algorithmen auf die Identitätsbildung und die Auswirkungen auf die Identitätsbildung beurteilen

»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 Akteurinnen und Akteuren die Möglichkeit bieten zu

- Information,
- Austausch,
- Kooperation und
- Vernetzung.

Ob Konkretisierung des Medienkompetenzrahmen NRW, Präsentation von Good-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 für alle Schulformen. Dazu gehören Inhalte zu folgenden Themen: Lernen in einer Welt der Digitalität, Künstliche Intelligenz, digitale Schulbücher, TikTok, Umsetzung von Medienthemen in inklusiven Lerngruppen und vieles mehr.

Möchten Sie an unserer digitalen Veranstaltung teilnehmen?

Dann melden Sie sich an unter <https://url.nrw/Lippe24Anmeldung>.

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

VERANSTALTER



VERANSTALTUNGORT

Digitale Veranstaltung
Sie erhalten die Zugangsdaten zu der digitalen Plattform nach erfolgreicher Anmeldung zeitnah vor Beginn der Veranstaltung.

ANMELDUNG

Details zu Workshops und Anmeldung unter:

<https://url.nrw/Lippe24>



Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

