

Medienkompetenzrahmen der Draußenschule (orientiert am Rahmenmodell von NRW)

1 Bedienen und Anwenden 1.1 Medienausstattung (Hardware)	2 Informieren und Recherchieren 2.1 Informationsrecherche	3 Kommunizieren und Kooperieren 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4 Produzieren und Präsentieren 4.1 Medienproduktion und --präsentation	5 Analysieren und Reflektieren 5.1 Medienanalyse	6 Problemlösen und Modellieren 6.1 Prinzipien der digitalen Welt
<p>Medienausstattung (Hardware) kennen und anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen.</p>	<p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden: „Surfführerschein“.</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten, sowie mediale Produkte und Informationen teilen.</p>	<p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren, Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.</p>	<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung kennen analysieren und reflektieren.</p>	<p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.</p>
<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Umgang mit Tablet, Mikrofon und Kamera · Apps öffnen und auswählen · Stop-Motion Filme erstellen · Puls messen · Landkarte lesen/verstehen · Kompass benutzen · Daumenkino erstellen · Hardware am Computer verstehen (alten PC aufschrauben) 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Online-Wörterbücher · Kartenanwendung: Wie sehen Landkarten aus? (Landkarten analog und digital) · Geo-Caching auf dem Schulhof · Pflanzen mit App bestimmen · Schallwellen erkennen (Töne aufnehmen) 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Eigene Geschichten/ Tutorials selbst gestalten · Wie sind die Geräte miteinander verbunden? · Geschichte des Internets/ Telefons · Drehbuch für Daumenkino erstellen · Storyboard für eine Naturgeschichte · Naturanimation erstellen · Digitale Klanglandschaften gestalten · Plakatgestaltung im Freien 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Digitale Gruß- und Glückwunschkarten erstellen · Videos erstellen · Digital Storytelling · Präsentieren eigener Inhalte · BookCreator nutzen · Geräusche/Sprache aufnehmen · Produzieren, eigenständig fotografieren, präzisieren (Bilder,...) · Storyboard für eine Naturgeschichte · Naturanimation erstellen · Digitale Klanglandschaften gestalten 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Digitale Umwelt bewusst erleben/ vergleichen · Wertigkeit von Informationen · Regenwurmhotel (Zeitrafferfilm); Prozess der Kompostierung darstellen · Informationsübermittlung früher und heute · Daten, Kamera und Telefon früher und heute · Storyboard für eine Naturgeschichte · Naturanimation erstellen · Digitale Klanglandschaften gestalten 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Geschichte des Telefons und Internets · Morse Code verstehen · Schallwellen sichtbar machen · Geräusche für Film aus Alltagsgegenständen erzeugen · Analoge Wurzeln der Informatik und IT · Grundlagen der digitalen Kommunikation ·

Medienkompetenzrahmen der Draußenschule (orientiert am Rahmenmodell von NRW)

1. Bedienen und Anwenden 1.2 Digitale Werkzeuge	2. Informieren und Recherchieren 2.2 Informationsauswertung	3. Kommunizieren und Kooperieren 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4. Produzieren und Präsentieren 4.2 Gestaltungsmittel	5. Analysieren und Reflektieren 5.2 Medienbildung	6. Problemlösen und Modellieren 6.2 Algorithmen erkennen	7. Informatik 7.2. Kommunizieren, Darstellen, Interpretieren
<p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.</p>	<p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.</p>	<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten.</p>	<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektieren, anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.</p>	<p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen.</p>	<p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren.</p>	<p>Sich über eigene Denkprozesse/ Vorgehensweisen austauschen, diese angemessen und nachvollziehbar darstellen und interpretieren.</p>
<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Bild und Text gestalten · Lern-Apps nutzen · Drag and drop · Tabellenkalkulation · Diagramme nutzen · Daten erfassen · Töne aufnehmen · Videos erstellen · Bilder erstellen (Goldener Schnitt) · Kamerafunktion der I-Pads anwenden · Storyboard für eine Naturgeschichte · Naturanimation erstellen · Plakatgestaltung im Freien 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Zeitungen analog/digital · Landkarten analog/digital · Fotografie, Filme analog/digital 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Regeln im Umgang mit den I-Pads und Apps · Storyboard für eine Naturgeschichte · Naturanimation erstellen · Diskussion und Feedback der Präsentation · Digitale Klanglandschaften gestalten · Plakatgestaltung im Freien 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Lesevorträge filmen (vorher/nachher) · Fotostory, Comics, planen und erstellen · Zeichenprogramme (Book-Creator) · Präsentationssoftware · gezielt fotografische Gestaltungsmittel (z.B. Licht, Perspektive, Komposition) · Anwendung von Bild- und Erzählelementen im Storyboard · Naturanimation erstellen · Digitale Klanglandschaften gestalten · Plakatgestaltung im Freien – Werbung für die Natur 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Online und analoge Werbung · Foto-Blogs · Diskussion und Entwicklung eigener ästhetischer Meinungen · Digitale Klanglandschaften gestalten · Informatik und daraus entstehende Produkte im Spannungsfeld zwischen technisch Machbarem, Normen, Gesetzen und gesellschaftlichen/individuellen Anforderungen analysieren 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Muster erkennen · Erste Schritte mit dem Calliope Mini · Einführung: Hardware und Software · Vorstellung der Hardware-Komponenten · Programmierung mit Open Roberta Lab · Algorithmen zur Lösung von Problemen entwickeln · Computer vs. Mensch · Folgen (Umgang mit Sprache) · Programmiersprachen 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · EVA-Modell · Geschichte des Internets · Morsecode verstehen · IT2School: Vom Blinzeln zum Verschlüsseln · Codierung und Übertragung von Informationen · Gemeinsam kooperieren bei der Bearbeitung informatischer Probleme.

Medienkompetenzrahmen der Draußenschule (orientiert am Rahmenmodell von NRW)

1. Bedienen und Anwenden 1.3 Datenorganisation	2. Informieren und Recherchieren 2.3 Informationsbewertung	3. Kommunizieren und Kooperieren 3.3 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4. Produzieren und Präsentieren 4.3 Quelldokumentation	5. Analysieren und Reflektieren 5.3 Identitätsbildung	6. Problemlösen und Modellieren 6.3 Modellieren und Programmieren	7. Informatik 7.3. Modellieren und Implementieren
<p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.</p>	<p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinter liegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell- gesellschaftliche Normen beachten.</p>	<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.</p>	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen.</p>	<p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen.</p>	<p>Informatische Denk- und Arbeitsweisen konkret anwenden: Situation erfassen: → Informatische Modell erstellen → mit geeigneten Werkzeugen umsetzen → Lösung reflektieren.</p>
<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · digitale Umwelt bewusst erleben/vergleichen · Wertigkeit von Informationen, früher bis heute · Regenwurmhotel (Zeitrafferfilm) Prozess der Kompostierung darstellen · Informationsübermittlung früher und heute · Daten, Kamera, Telefon früher und heute · Naturanimation erstellen · Storyboard für eine Naturgeschichte 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Zeitungen analog/digital · Landkarten analog/digital · Fotografie, Filme analog/digital 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Regeln im Umgang mit den I-Pads und Apps · Plakatgestaltung im Freien – Werbung für die Natur 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Lesevorträge filmen (vorher/nachher) · Fotostory/Comics, planen und erstellen · Zeichenprogramme (Book-Creator) · Präsentations-Software (Book-Creator) · Eigene kreative Arbeit kennzeichnen und erklären 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Online und analoge Werbung · Foto-Blogs · Plakatgestaltung im Freien – Werbung für die Natur 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Programmieren einer Strecke für einen Roboter · Code Fred (Spiel) · Unterschied zwischen Information und Daten · Codierung (Umformung von Daten in andere Form, Daten werden mithilfe automatischer Prozesse verarbeitet und ausgetauscht) · Verschlüsselung: historisch/ technisch (Morse-Zeichen, Caesar-Verschlüsselung, Briefpost, Telefon, SMS → Kryptologie) 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Calliope Mini: Erstes Programmieren · Programmieren mit Open Roberta Lab · Testen des Programms in der Software · Bilder Pixeln und Übertragung an die LED-Matrix · Calliope Mini: Programmierung von Wiederholungsschleifen / Ampel mit RGB-LED · Programmieren mit der Maus · Einfache Stoppuhr erstellen

Medienkompetenzrahmen der Draußenschule (orientiert am Rahmenmodell von NRW)

1. Bedienen und Anwenden 1.3 Datenorganisation	2. Informieren und Recherchieren 2.3 Informationsbewertung	3. Kommunizieren und Kooperieren 3.3 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4. Produzieren und Präsentieren 4.3 Quelldokumentation	5. Analysieren und Reflektieren 5.3 Identitätsbildung	6. Problemlösen und Modellieren 6.3 Modellieren und Programmieren	7. Informatik 7.3. Modellieren und Implementieren
<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten.</p>	<p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen.</p>	<p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen.</p>	<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten: + Bildrechte + Creative Commons + Open Educational Resources (OER).</p>	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.</p>	<p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren.</p>	<p>Informatische Zusammenhänge erkennen, Beziehungen/ Gesetzmäßigkeiten erklären. Informatische Sachverhalte bewerten. Informatische Prinzipien zum Strukturieren von Sachverhalten anwenden und in Module zerlegen. Zusammenhänge erkennen Bestandteile neu ordnen und verknüpfen</p>
<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Passwortsicherheit vergleichen; Zwei-Faktor-Authentifizierung · Sicherheitsmethoden (Tresor) · Pseudonymisierung 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Warum Internetschutz · Video mit fraglichem Inhalt finden (z.B. heimlich gefilmte Streiche), auf Rechtsverstöße und den moralischen Aspekt überprüfen · Video melden · Prozedere kennenlernen 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Cyber-Mobbing 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Onlinepräsentation über ein Unternehmen gestalten und vor Ort recherchieren · Fotos machen, Interviews führen und dabei alle Nutzungsrechte abfragen und kennenlernen 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Werbespots analysieren · Werbung erkennen · Den Einfluss von Medien auf das Gehirn erforschen · Influencer erkennen · Storyboard für eine Naturgeschichte erstellen · Naturationimation erstellen · Digitale Klanglandschaften gestalten 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · „Wenn du dir das angeschaut hast...dann gefällt dir sicher auch das...“-Prinzip verstehen, Personalisierte Werbung (sich in einer Blase befinden) 	<p>Draußenschule:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Programmierung mit Sensoren: Märchen Rotkäppchen · IT2School: Vom Blinzeln zum Verschlüsseln