



MEDIENPASS NRW

Medienpass-Kongress, 2.3.2018, Essen, Haus der Technik

Tagesordnung

09:00 – 10:00	Einlass und Anmeldung; Ausstellung im Wandelgang
10:00-10:30 [Plenum]	Begrüßung durch Stefan Drewes (Leitung der Medienberatung NRW) Eröffnungsgespräch Teilnehmende: Yvonne Gebauer (Ministerin für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen), Prof. Dr. Birgit Eickelmann (Universität Paderborn), Stefan Drewes (Leitung der Medienberatung NRW) Moderation: Kathrin Gade (Medienberatung NRW)
10:30 -11: 15 [Plenum]	Der Medienkompetenzrahmen NRW – eine Einordnung im Kontext aktueller Entwicklungen und Perspektiven für die schulische Arbeit Vortrag von Prof. Dr. Eickelmann, Universität Paderborn
11:15- – 11:30	Wechselpause ; Ausstellung im Wandelgang
11:30- 12:30	ca. 20 Workshops in Gruppenräumen
12:30 – 13:45	Mittagspause; Ausstellung im Wandelgang; Netzwerken
13:45 – 14:45 [Plenum]	Selbstregulierte Mediennutzung – eine psychologische Betrachtung Vortrag von Prof. Dr. Brand, Uni Duisburg-Essen
14:45-15:00	Wechselpause ; Ausstellung im Wandelgang
15:00-16:00	ca. 20 Workshops in Gruppenräumen
16:00	Ende der Veranstaltung



Die Teilnahme am Kongress und der Mittagsimbiss sind kostenfrei. Eine Anmeldung ist erforderlich. Bitte bringen Sie zur Tagung Ihre Anmeldebestätigung mit. Die Anmeldung erfolgt unter:

https://app-mb.lvr.de/KTeam/Event/event_MBBR.asp?P=event&ENr=164897&KNr=0

Aussteller vor Ort mit Informationsständen:

u. a.



Medienberatung NRW



Pädagogische Landkarte
Außerschulische Lernorte in NRW



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)



Software. Hardware. Bildung.



Deutschland
sicher im Netz



Bildungspartner NRW



Medienkompetenzrahmen NRW

-Stand: Oktober 2017-

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)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und -präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren





Workshop-Übersicht

Workshop 01 [Raum 609]

SmartSchool - Gemeinsam auf dem Weg zur Schule von morgen!

Detlef Steppuhn (EGB Köln)



Das Erich-Gutenberg-Berufskolleg integriert seit 1995 digitale Medien in den Schulalltag und in den Unterricht. Das Kollegium erstellt seit vielen Jahren Unterrichtskonzepte, in denen digitale Medien den Lernprozess begleiten und verbessern, dazu gehören das Internet als Wissensbasis, Wikipedia-Projektstage, Datenschutz- und Datensicherheits-Projektstage, Virtual Reality, humanoide Roboter, BYOD, school@home, Mirroring 360 und ein Icaros. Mit einer zeitgemäßen Netzwerk- und IT-Infrastruktur zeigt das im Workshop vorgestellte Konzept „SmartSchool EGB-digital (Erich-Gutenberg-Berufskolleg/Erziehung-Gesundheit-Bildung-Digitalisierung) – Gemeinsam auf dem Weg zur Schule von morgen!“ wie Schülerinnen und Schülern die notwendigen „digitalen“ Kompetenzen, sich auf vorherrschende Technologien einzulassen und mit ihnen arbeiten, vermittelt werden können. Die VR-Abteilung kann den kompletten Kongresstag über im Workshop-Raum 609 (6. Ebene) getestet werden.

Kompetenzbereich: Bedienen und Anwenden (1.1-1.4) u. a.

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte aller Schulformen und -stufen

Workshop 02

Fesselnd, altersgerecht, lehrreich – Kinderwebsites für Unterricht & Ganztag

Helga Kleinen (Seitenstark e. V.)



An die 70 hochwertige Seitenstark-Webseiten für Kinder im Alter von sechs bis 12 Jahren bieten, Lexika, Lernspiele, Videos, interaktive Mitmachtools u.v.m. zu einer vielfältigen Themenpalette. Hinter den Kinderseiten stehen pädagogische, journalistische, und engagierte Redaktionen, die sich für Kinder einsetzen und einen wichtigen Beitrag zur Medienbildung leisten. Lernen mit Kinderwebseiten macht Spaß! Multimedial und interaktiv aufbereitet, motivieren und unterstützen die Seiten Kinder beim vertiefenden Lernen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das vielfältige Online-Angebot zielgerichtet und praxisnah für Unterricht und Ganztag nutzen können.

Kompetenzbereich: Bedienen und Anwenden u. a.

Zielgruppe: Lehr- und pädagogische Fachkräfte, Klasse 3 - 6



Workshop 03

BIPARCOURS – Die Bildungsapp

Charlotte Krickel (Bildungspartner NRW)



Bildungspartner NRW

BIPARCOURS ist eine App für die Bildung, die in jeder Schulform und jedem Fach einsetzbar ist. Mit der App und der dazugehörigen Website lassen sich mit wenig Aufwand Lernszenarien erstellen, die im Gewand einer Lernrallye Schülerinnen und Schüler aktivieren, sich mit den verschiedenen Themen des Unterrichts auseinander zu setzen. Durch individuelle Gestaltung der Parcours mit z.B. Quizelementen oder kreativen Fotoaufgaben lässt sich auf motivierende und spielerische Weise Erlebtes und Gelerntes aufgreifen und vertiefen. Auch Audio- und Videobeiträge lassen sich einstellen, z.B. als gesprochene Anleitung für Erst- und Nichtleser. Einsatzszenarien sind in Stadt und Natur, aber auch im Schulgebäude und an außerschulischen Lernorten denkbar. Im Seminar wird die App mit ihren grundlegenden Funktionen vorgestellt. Zudem gibt es einen kurzen Einblick in den „Parcours-Creator“, mit dem Lehrkräfte sowie Schülerinnen und Schüler eigene Rallyes erstellen können.

Kompetenzbereich: Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte aller Schulformen und –stufen

Workshop 04

IT-Schutzkompetenzen für Lehrkräfte und SuS!

Sascha Wilms, DsiN - Deutschland sicher im Netz e. V.



Deutschland
sicher im Netz



Der verantwortungsvolle Umgang mit persönlichen und fremden Daten gewinnt zunehmend an Relevanz – für Lehrkräfte und SuS gleichermaßen. Die Themen Datenschutz und Informationssicherheit können mit kostenfreien Unterrichtsmaterialien von DsiN bereits ab der 5. Klasse behandelt werden.

Kompetenzbereich: Bedienen und Anwenden (Datenschutz und Informationssicherheit, 1.4)

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte aller Schulformen ab Klasse 5/ auch Berufskolleg



Workshop 05

Suchen und Finden im Netz – das Internet-ABC zeigt wie's geht

Ranka Bijelic (im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW und des Internet-ABC)



Suchmaschinen sind eine extrem praktische Erfindung. Ohne sie wäre es kaum möglich, im Internet an passende Informationen zu gelangen. Auch Schülerinnen und Schüler recherchieren für Hausaufgaben, Referate oder Aufsätze. Aber Suchen will gelernt sein und gerade jüngere Kinder stoßen beim Recherchieren im Internet an einigen Stellen auf Probleme. So denken viele, dass eine Suchmaschine auf jede Frage automatisch die richtige Antwort liefert oder gehen davon aus, dass alles im Internet wahr ist. Auch die Bewertung von Suchergebnissen oder die Unterscheidung zwischen Inhalten und Werbung sind gerade für jüngere Kinder eine besondere Herausforderung. Der Workshop der Landesanstalt für Medien NRW zeigt, wie mithilfe des Internet-ABC Kinder bei der Entwicklung ihrer „Recherche-Kompetenz“ unterstützt werden können. Auch weitere Angebote, die das Internet-ABC für den Einsatz im Unterricht bereithält, werden vorgestellt.

Kompetenzbereich: Informieren und Recherchieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte Grundschule

Workshop 06

Niemals ohne Smartphone – klicksafe und Handysektor zum

Umgang mit Handys in der Schule

Kim Beck (im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW, von klicksafe und Handysektor)



Handys, Smartphones und Apps erhalten immer früher Einzug in das Leben von Kindern und Jugendlichen. Entsprechend sind auch Lehrerinnen und Lehrer täglich mit Smartphones konfrontiert. Unter den Tischen wird gechattet, vom Tafelaufschrieb werden Bilder gemacht oder es klingelt laut. Oft wird das Smartphone dabei als störendes Gerät wahrgenommen. Dabei sind die Möglichkeiten, das Gerät in den Unterricht einzubinden, vielfältiger denn je. Der Workshop stellt Materialien von klicksafe und Handysektor vor, wie der Umgang mit dem Handy im Unterricht thematisiert werden kann. Dabei stehen praktische Übungen zu Themen wie „Immer online sein“ oder „Sichere Handynutzung“ im Mittelpunkt sowie die Vorstellung kreativer Nutzungsmöglichkeiten. Ebenfalls sorgt an vielen Schulen die Frage für viel Diskussionsstoff, in welchem Rahmen Handys genutzt werden dürfen. Es werden Beispiele vorgestellt, wie Schulleitung, Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler sowie Eltern gemeinsam verbindliche Regeln festlegen können.



Kompetenzbereich: Kommunizieren und Kooperieren, Analysieren und Reflektieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab 5. Klasse

Workshop 07

Medienscouts NRW: Medienkompetenz von Jugendlichen für Jugendliche



Christian Möser (im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW)

Das Projekt „Medienscouts NRW“ der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) bildet Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I zu sogenannten „Medienscouts“ aus. Diese agieren anschließend selbst als Referenten, qualifizieren ihre Mitschülerinnen und Mitschüler und stehen als Ansprechpartner zur Verfügung. Der Workshop gibt praxisnahe Einblicke in das Projekt und zeigt Möglichkeiten auf, Peer-to-Peer-Arbeit zur Umsetzung des Medienpasses zu nutzen.

Kompetenzbereich: Kommunizieren und Kooperieren, Analysieren und Reflektieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab 5. Klasse

Workshop 08

Nett im Netz: Keine Chance für Cybermobbing

Andreas Eichhorn (Planet Schule)



Mit dem Smartphone hält auch das Thema Cybermobbing Einzug in die Grundschule. Dennoch gibt es bisher nur wenig Unterrichtsmaterial für diese Zielgruppe. Die Filmreihe „Elli online“ von Planet Schule (WDR/SWR) und das begleitende Unterrichtsmaterial helfen dabei, altersgerecht für die Problematik zu sensibilisieren und so bereits frühzeitig Präventionsarbeit zu leisten. Der Workshop führt ein in das Thema Cybermobbing und seine Relevanz für Kinder im Grundschulalter. Auf Basis der Angebote von Planet Schule diskutieren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer verschiedene Unterrichtsansätze.

Planet Schule ist das gemeinsame Angebot von WDR und SWR für den Unterricht. Auf www.planet-schule.de stehen Schulfernseh-Filme beider Sender zum Download zur Verfügung, dazu Multimedia-Elemente und Arbeitsblatt-Pakete. Das gesamte Angebot ist über den Rundfunkbeitrag finanziert und kann daher kostenfrei im Unterricht verwendet werden.

Kompetenzbereich: Kommunizieren und Kooperieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte Grundschule



Workshop 09

Hass ist keine Meinung - Vom Umgang mit Online-Konflikten

Matthias Felling (AJS / Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e.V.)



Das Internet ist eine riesige Kommunikationsplattform. Und wo Menschen miteinander in Kontakt sind, gibt es immer auch Konflikte. Nun wurde auch in vordigitalen Zeiten schon gestritten und gemobbt – aber Online-Konflikte entwickeln eine eigene Dynamik. Wie können die Themen Cyber-Mobbing und Hate Speech an Schulen aufgegriffen werden? Welche praktischen Ansätze zur Prävention gibt es? Mit welchen Methoden können soziales Lernen und Medienkompetenzvermittlung verbunden werden?

Kompetenzbereich: Informieren und Recherchieren (2.4); Kommunizieren und Kooperieren (3.2, 3.4)

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 4

Workshop 10

Hörszenarien selbst entwickeln:

AUDITORIX – Hören mit Qualität in der Grundschule

Eva-Maria Marx (Medienpädagogin)



Erfahren und entdecken Sie in diesem Workshop, wie Sie mit Ideen und Materialien u. a. von AUDITORIX die Sinnes- und Medienkompetenz von Grundschulkindern fördern können. Die AUDITORIX-Lerneinheiten sind fächerübergreifend, leicht auffindbar und dem Kompetenzrahmen des Medienpasses zugeordnet. Die Online-Medien erleichtern Ihnen einen intensiven Einstieg ins Gestalten von eigenen Hörspielen mit Schülerinnen und Schülern, Techniktricks und -tips inklusive. Seit 2006 engagieren sich der Bundesverband INITIATIVE HÖREN e.V. und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) in dem Gemeinschaftsprojekt „AUDITORIX - Hören mit Qualität“ maßgebend für eine medienunterstützte, zielgerichtete Hörbildung und Zuhörförderung bei Kindern.

Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 2



Workshop 11

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

Frank Schlegel, Uwe Leonhard (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.“



Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 3

Workshop 12

Die mobile Trickfilmwerkstatt – Zappzarapp mit der richtigen App kreativ und unkompliziert zum eigenen Film

Nadine Hillebrand (Medienpädagogin)



Filme und mobile Technik wie Smartphones oder Tablets/iPads gehören zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Dieser Schnittpunkt hält neue Chancen für die altersunabhängige Unterrichtsgestaltung bereit – egal ob in den Fächern Deutsch, Kunst, Musik, Sprachen, Gesellschaft oder MINT. Von der fantasievollen Geschichte, der kreativen Gestaltung, dem animierten Musikclip, Sozialkompetenz fördernden Themen bis hin zum Erklärvideo mit Legetrick-Technik in verschiedenen Sprachen – Ihrer Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt! Die einfache Umsetzung von Trickfilm-Ideen mit nur einem einzigen Gerät für die (Post)Produktion der Film- und Tonaufnahmen sowie begrenzte Rahmenbedingungen (Zeit und Räumlichkeiten) stehen im Mittelpunkt der mobilen Trickfilmwerkstatt. Der Workshop vermittelt einen guten Einstieg in die Trickfilmarbeit mit Smartphones oder Tablets/iPads, indem die künstlerischen und technischen Grundlagen sowie Möglichkeiten (verschiedene Animationstechniken, Greenscreen-Effekt, Vor- und Nachteile von Geräten) aufgezeigt



werden. Praxisnah werden methodische Tipps für den Einsatz im Unterricht gegeben und eigene praktische Anwendungen ermöglicht. Vorkenntnisse sowie eigene mobile Geräte sind nicht erforderlich.

Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 3

Workshop 13

Unterricht rechtssicher gestalten

Melanie van Luijn (Rechtsanwältin)



Tagtäglich wieder stehen Lehrkräfte vor einer großen Herausforderung: Sie sollen Wissen vermitteln. Aber das alleine ist es nicht. Medien und Technik entwickeln sich in einer rasanten Geschwindigkeit ständig weiter und von den Lehrkräften wird erwartet, dass ihr Unterrichtsmaterial sich diesen stetig wachsenden medialen Anforderungen anpasst und mit der Entwicklung Schritt hält. Die vielfältigen Möglichkeiten, die das Internet dazu bietet, stellen dabei nur eine scheinbar gute Lösung dar. Zwar ist die Medienvielfalt im Netz schier unbegrenzt, doch bewegt sich der juristische Laie mit der Nutzung dieses Materials auf dünnem Eis. Ist das Urheberrecht schon für Juristen ein schnelllebiges und kaum durchschaubares Rechtsgebiet, so hat der Laie kaum eine Chance, die Fallen der Urheberrechtsverletzung zu erkennen. Und letztendlich sollen Lehrkräfte natürlich auch Vorbilder sein und gleichzeitig den Kids einen möglichst rechtssicheren Umgang mit den neuen Medien gleichsam vorleben. Nahezu unmöglich? Sicherlich werden Sie nicht in ein paar Stunden zum Fachanwalt für Medienrecht, aber Sie werden in diesem Workshop die Grundlagen des Urheberrechts kennen lernen und ein Problembewusstsein entwickeln für die typischen rechtlichen Fallen des Internets. Dabei werden folgende Rechtsgebiete angesprochen: Urheberrecht, Lizenzrecht / Lizenzformen, Recht am eigenen Bild / Persönlichkeitsrecht, Rechtssicheres Unterrichtsmaterial, Erstellung und Veröffentlichung (z. B. auf der Schulhomepage), Umgang mit den sozialen Netzwerken (z. B. Facebook), Jugendmedienschutz.

Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren (4.4) u. a.

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte aller Klassen und Schulformen

Workshop 14

Medienanalyse und Meinungsbildung

Marcus Hammes (Journalistenbüro Köln)





Der Workshop deckt die Kompetenzbereiche 5.1 und 5.2 aus dem Bereich Analysieren und Reflektieren ab und zeigt Lehrkräften, wie Sie die Themen Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutung im Unterricht behandeln können. Außerdem wird gezeigt, wie Schülerinnen und Schüler die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen können. Hierzu gehört beispielweise die Vermittlung von Nachrichtenkompetenz, so dass Schülerinnen und Schüler u. a. für den Umgang mit *Fake News* sensibilisiert werden.

Kompetenzbereich: Analysieren und Reflektieren (5.1, 5.2)

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 7

Workshop 15

**PropStop: Erkennung, Nachweis und Bekämpfung verdeckter
Propaganda-Angriffe über Online-Medien**

*Dr. Christian Grimme (WWU, Münster, Forschungsprojekt Prop
Stop)*



Gesellschaftliche und politische Entwicklungen werden weltweit in sozialen Medien diskutiert und kommentiert. Zeitungen und Nachrichtenmagazine nutzen soziale Medien inzwischen als Quelle für populäre Themen und als zusätzliche und partizipative Verbreitungskanäle, um ihren Leserinnen und Lesern die Möglichkeit zur direkten Meinungsäußerung zu geben. Neben der gewünschten öffentlichen, anonymen und freien Meinungsäußerung bieten diese Dienste jedoch auch Raum für gesteuerte Manipulationen im großen Stil. Oft als Propaganda-Bots oder Social-Bots bezeichnete halb- bis vollautomatische Systeme nutzen dabei den leichten Zugang zur technischen Infrastruktur sozialer Medien, um konkrete Meinungsbilder massenhaft aber zugleich verdeckt zu verbreiten. Das so entstehende verzerrte Meinungsbild einer Netz-Öffentlichkeit kann wiederum gesellschaftliche Debatten sowie die Berichterstattungen beeinflussen und zu großem gesellschaftlichen Schaden führen. Umso wichtiger ist, dass bereits bei Schülerinnen und Schülern die Kompetenz gefördert wird, algorithmenbasierte Manipulationen zu erkennen.

Kompetenzbereich: Analysieren und Reflektieren (5.2), Problemlösen und Modellieren (6.4)

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 7



Workshop 16

Jeder kann programmieren

Bernd Sippel (Apple Professional Learning Specialist)



In diesem Workshop werden anhand der App *Swift Playgrounds* und der dazugehörigen kostenlosen Lehr- und Unterrichtsmaterialien Möglichkeiten aufgezeigt, wie man auch ohne Vorerfahrung den neuen Kompetenzbereich 6 (*Problemlösen und Modellieren*) des Medienpasses NRW im Grundschulunterricht altersgerecht und schülernah umsetzen kann. Dazu werden exemplarisch an einer Unterrichtseinheit grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifiziert, algorithmische Zusammenhänge erkannt, Problemlösestrategien entwickelt und abschließend durch Programmieren eines Roboters (mBot) direkt angewendet.

Kompetenzbereich: Problemlösen und Modellieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte Grundschule (keine Vorkenntnisse notwendig)

Workshop 17

Erste Schritte in die Welt des Programmierens in der Sekundarstufe I
– Entwicklung von Kernkompetenzen für das Lernen im 21. Jahrhundert.



N. N. (Code your life, 21st CCC, Berlin)

Medienbildung ist in unterschiedlicher Ausprägung Bestandteil der Bildungs- und Rahmenpläne in den Bundesländern. Mit dem neuen Kompetenzrahmen zum Medienpass der Medienberatung des Landes NRW gibt es nun einen systematisierten Überblick zu Kompetenzfeldern und Fähigkeiten, die Kinder in der Sekundarstufe I entwickeln bzw. ausprägen sollen. Programmieren lernen stärkt die Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler gezielt in den Bereichen Problemlösen und Modellieren. Ziel ist die Entwicklung von Fähigkeiten zum bewussten Umgang und Handeln in der digitalen Welt. Dabei geht es nicht nur darum, fächerübergreifend grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen von digitalen Prozessen zu identifizieren und zu verstehen, auch „einfache algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten“ lernen Kinder in der Sek I zu erkennen, nachzuvollziehen und zu reflektieren. Anhand des Curriculums der Initiative Code your Life (www.code-your-life.org) erhalten die Teilnehmenden didaktische Anregungen zum Einstieg ins Programmieren unter Berücksichtigung der Kompetenzbereiche Problemlösen und Modellieren und lernen praktische Methoden für den Unterricht kennen. Dabei erfahren sie etwas über die Grundprinzipien von Programmiersprachen und Anwendungsszenarien für Plattformen wie den Arduino, den Calliope mini oder Micro:bit oder auch den Zeichenroboter Mirobot und erhalten methodische Anregungen, wie Schülerinnen und



Schüler– beispielsweise im Themenfeldern Kunst und Musik durch Modellierung konkreter Probleme eigenständig Lösungen entwickeln können.

Kompetenzbereich: Problemlösen und Modellieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte der weiterführenden Schulen (keine Vorkenntnisse nötig)

Workshop 18

Jugend hackt : Hello World

Felix Dietz (Projektmitarbeiter Jugend hackt)

JUGEND HACKT

Knack den Code! Die Teilnehmer*innen des Workshops lösen an verschiedenen Stationen Aufgaben, bei denen Sie auf unterschiedliche Weise spielerisch mit Programmierung und Technik in Berührung kommen. Der Workshop gibt Einblick in die Angebote des NRW-weiten Einsteiger*innen-Programms Jugend hackt Hello World, das sich an Kinder und Jugendliche ab zehn Jahren richtet. Jugend hackt ist ein Programm zur Förderung des Programmier Nachwuchses.

Kompetenzbereich: Problemlösen und Modellieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 5

Workshop 19

Mit Robotern die digitale Welt verstehen

*Sigrid Högemann (Stadtbibliothek Greven), Dagmar Schnittker
(Stadtbücherei Ibbenbüren)*



Informatik schon für Grundschul Kinder? JA! Können Sie das leisten? JA! Wir möchten Ihnen einen ersten Einblick in die spannende Welt der Informatik ermöglichen. Mit Hilfe von Robotern (Ozobots, BeeBots & Co.) lassen sich verschiedene Szenarien und Anwendungsmöglichkeiten konstruieren und aus der analogen Welt übertragen. So können Sie den im Medienpass neuen Bereich „Problemlösen und Modellieren“ in verschiedenen Fächern und ohne große Vorkenntnisse in den Unterricht integrieren. Dabei erlernen Kinder die elementare Logik des Programmierens und werden animiert, Probleme zu erkennen und kreative Lösungen zu entwickeln. Erfahren Sie darüber hinaus die Chancen, die sich aus einer Kooperation von Schule und Stadtbibliothek ergeben können. Im Workshop haben Sie Gelegenheit BeeBots, Ozobots und weitere Tools auszuprobieren.

Kompetenzbereich: Problemlösen und Modellieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte Grundschule



Workshop 20

App-Entwicklung im Unterricht

Philipp Knodel (App Camps Hamburg)



Im Workshop werden Unterlagen vorgestellt, mit denen im Unterricht mit Schülerinnen und Schülern Apps entwickelt werden können. Der Workshop ist praktisch, die teilnehmenden entwickeln selbst eine Android-App. Außerdem werden Unterrichtsmaterialien zu verschiedenen Themen ausgestellt: Apps mit Javascript, Webseiten mit HTML&CSS, Calliope mini, Rund um Daten, Fake News & Social Bots. Der Workshop richtet sich an Lehrkräfte aller Fachrichtungen, Programmierkenntnisse sind nicht nötig.

Kompetenzbereich: Problemlösen und Modellieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 5

Workshop 21

Einen spielerischen Zugang zur digitalen Welt zu ermöglichen:

Calliope mini

Stephan Noller (Calliope), Bern Polozcek (GGS Mommsenstr.)



Der Calliope mini ermöglicht jedem Schulkind in Deutschland ab der 3. Klasse einen spielerischen Zugang zur digitalen Welt. Mit dem Calliope mini-Editor können Schülerinnen und Schüler einfach und schnell eigene Bilder und Texte auf den mini bringen. Weiterhin kann der Calliope mini vielfältig durch das Anordnen von Programmier-Blöcken oder mit JavaScript gesteuert werden. Alle Materialien (Hardware, Software und begleitende Materialien) werden unter der OER-freundlichen cc-by-sa Lizenz veröffentlicht. Die Materialien von Calliope sind ganztägig im Workshop-Raum zu sehen.

Kompetenzbereich: Problemlösen und Modellieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte Grundschule ab Klasse 3

Workshop 22

Medienkonzept-Erstellung mit dem Medienkompetenzrahmen NRW

Marc Obermüller (Medienberatung NRW)





Im Zeitalter der Digitalisierung wachsen die Erwartungen an Schulen, sich neu aufzustellen. Umfangreiche Fördermittel zum Ausbau der Infrastruktur und der weiteren technischen Ausstattung in Schulen wurden und werden bereitgestellt. Alle Schulen legen auf der Grundlage der Kernlehrpläne pädagogische Ziele und Standards für das Lernen im digitalen Zeitalter in einem Medienkonzept verbindlich fest. In diesem Workshop erfahren die Teilnehmer, wie Schulen individuell und bedarfsorientiert ihr Medienkonzept gestalten und wie der Medienkompetenzrahmen NRW dazu als Grundlage für die curriculare Verankerung von Medienkompetenzförderung genutzt werden kann.

Kompetenzbereich: übergreifend

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte aller Klassen und Schulformen

Workshop 23

BIPARCOURS – Einsatz im
Unterricht



Bildungspartner NRW

Charlotte Krickel (Bildungspartner NRW), Marc Albrecht-Hermanns (Medienberater im Rhein-Kreis Neuss)

Als Lehrkraft einen BIPARCOURS für den Unterricht zu erstellen ist eine Möglichkeit, ein digitales Lernmittel in der Schule einzusetzen. Eine weitere Option ist es, die Schülerinnen und Schüler selbst Parcours erstellen zu lassen. Mithilfe der sogenannten „Sub-Accounts“ im Parcours-Creator ist dies möglich. Sie bietet Lehrerinnen und Lehrern die Möglichkeit, mit einer großen Gruppe mehrere Themenrallys zu erstellen und zu einem Gesamtparcours zusammenzuführen. Im Seminar wird vorgestellt, wie ein praktisches Unterrichtsszenario mit BIPARCOURS aussehen und wie das kooperative Arbeiten mit der App gefördert werden kann.

Kompetenzbereich: Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte aller Schulformen und –stufen

Workshop 24

Top Shot – Die App für den interaktiven Einstieg in die Filmsprache

Frank Schlegel, Uwe Leonhard (Film + Schule NRW)



Ab sofort steht die App TopShot zum kostenfreien Download in den App Stores bereit. In fünf interaktiven Anwendungen lädt die Filmbildungsinitiative FILM+SCHULE NRW Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler ein, in die Welt der filmischen Gestaltungsmittel einzutauchen. Die übersichtliche App zeigt, wie etwa Look, Musik und Filmschnitt die



Wirkung von Filmen beeinflussen können. Anwenderinnen und Anwender können dabei interaktiv in Filmclips eingreifen und zum Beispiel die Kamera aus der Frosch- in die Vogelperspektive ziehen. In diesem Workshop probieren die Teilnehmenden die neue App aus und nutzen sie in praktischen Übungen direkt für die Filmanalyse.

FILM+SCHULE NRW ist eine gemeinsame Initiative des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen und des Landschaftsverbandes Westfalen-Lippe (LWL). Seit 2008 fördert FILM+SCHULE NRW gezielt die Bewegtbild-Lesekompetenz von Schülerinnen und Schülern. Mit der App TopShot vermittelt FILM+SCHULE NRW filmische Gestaltungsmittel und unterstützt so die Teilkompetenzen „Analysieren und Reflektieren“ und „Produzieren und Präsentieren“ im Medienkompetenzrahmen NRW.

Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 5

Workshop 25

Medienpass konkret: Praktische Filmbildung mit dok' mal!

Christina Lüdeke (Planet Schule)



Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen das Medienkompetenz-Angebot www.dokmal.de von Planet Schule kennen und probieren eine Unterrichtseinheit dazu selbst aus. Dabei gestalten sie eine kleine Fotogeschichte in verschiedenen Kamera-Einstellungsgrößen. Die Methode lässt sich in vielen Fächern und für unterschiedliche Unterrichtshalte gewinnbringend einsetzen. Das Unterrichtsmaterial liegt sowohl in einer einfacheren Variante für Grundschulen als auch anspruchsvoller für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe 1 vor. Daher können Lehrkräfte unterschiedlicher Schulformen an dem Workshop teilnehmen.

Planet Schule ist das gemeinsame Angebot von WDR und SWR für den Unterricht. Auf www.planet-schule.de stehen Schulfernseh-Filme beider Sender zum Download zur Verfügung, dazu Multimedia-Elemente und Arbeitsblatt-Pakete. Einige der Filme sind bereits ab Klasse 1 einsetzbar. Die begleitenden Unterrichtsvorschläge und Arbeitsblätter setzen auf kooperative Lernformen und individuelle Förderung. Derzeit werden sie mit speziellen Materialien für den gemeinsamen Unterricht ergänzt. Das gesamte Angebot ist über den Rundfunkbeitrag finanziert und kann daher kostenfrei im Unterricht verwendet werden.

Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 2



Workshop 26

Computerspiele als Unterrichtsthema in der Grundschule

Daniel Heinz (Spieleratgeber)



Computerspiele sind mittlerweile unbestreitbar ein Teil der Alltagskultur. Durch den Umgang der Kinder mit dem Medium werden Computerspiele zu einem wichtigen pädagogischen Thema und somit auch relevant für den Unterricht in der Grundschule. Mit dieser Unterrichtseinheit erhalten Lehrkräfte praxisbezogene Hilfen für den Unterricht, um das Thema Computerspiele in der Grundschule ausgewogen und altersgerecht zu behandeln. Die Orientierung an den bestehenden Lehrplänen ermöglicht eine Integration in den Fachunterricht.

Kompetenzbereich: Analysieren und Reflektieren (5.3)

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte Grundschule

Workshop 27

Ich poste, also bin ich! Identitätsbildung durch Social Media

Matthias Felling (AJS / Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW e.V.)



Selfies, Snaps und Instagram-Stories – im Alltag Heranwachsender geht es immer wieder um Inszenierungen. Soziale Medien werden ganz selbstverständlich genutzt, um die eigene Identität zu entwickeln. Aber wer bestimmt, welche Bilder ok sind und welche nicht? YouTube-Stars werden zu neuen Idolen – und bedienen dabei oftmals sehr stereotype Geschlechterrollen. Wer sich auf die Medienwelten von Jugendlichen einlässt, hat die Chance zur inhaltlichen Auseinandersetzung. Der Workshop zeigt, wie der Kompetenzbereich 5.3 praktisch und spannend umgesetzt werden kann.

Kompetenzbereich: Analysieren und Reflektieren (5.3)

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 7

Workshop 28

Jeder kann programmieren

Bernd Sippel (Apple Professional Learning Specialist)



In diesem Workshop werden unter Einbeziehung der App Swift



Playgrounds für iPad, *Xcode* für Mac OS und der dazugehörigen kostenlosen Lehr- und Unterrichtsmaterialien Möglichkeiten aufgezeigt, wie man auch fachfremd und ohne Vorerfahrung den neuen Kompetenzbereich 6 (*Problemlösen und Modellieren*) des Medienpasses NRW im Unterricht der Sekundarstufe anschaulich umsetzen und die Schüler sukzessive an das Thema *Coding/App-Development* heranführen kann.

Dazu werden zunächst grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifiziert, algorithmische Zusammenhänge reflektiert, strukturierte Sequenzen geplant und anschließend direkt auf dem iPad umgesetzt (Programmieren verschiedener Roboter und Drohnen). Abschließend wird ein Blick auf den schrittweisen Einstieg in die App-Entwicklung mit *Xcode* geworfen. Es wird keine Vorerfahrung benötigt.

Kompetenzbereich: Problemlösen und Modellieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte ab Klasse 5

Workshop 29

Programmieren lernen in der Grundschule – Kompetenzen für das Lernen im 21. Jahrhundert. 

Jutta Schneider (21CCC / Helliwood media&education, Berlin)

Medienbildung ist in unterschiedlicher Ausprägung Bestandteil der Bildungs- und Rahmenpläne in den Bundesländern. Programmieren in Kita und Grundschule spielte bei der Entwicklung von Kompetenzmodellen bisher allerdings kaum eine Rolle. Mit dem überarbeiteten Kompetenzrahmen zum Medienpass der Medienberatung des Landes NRW gibt es nun einen systematisierten Überblick über Kompetenzfelder und Fähigkeiten, die Kinder in der Grundschule entwickeln bzw. ausprägen sollen. Dabei geht es insbesondere darum, fächerübergreifend „grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen von digitalen Prozessen zu identifizieren und zu verstehen“ sowie um die Förderung der Entwicklung von Fähigkeiten zum bewussten Umgang und Handeln in der digitalen Welt. Anhand des Curriculums der Initiative Code your Life (www.code-your-life.org) lernen die Teilnehmenden praktische Methoden kennen und erhalten didaktische Anregungen zum Einstieg ins Programmieren unter Berücksichtigung der Kompetenzbereiche Problemlösen und Modellieren. Dabei lernen sie eine einfache Programmiersprache für Kinder und Werkzeuge, wie den Calliope mini oder Micro:bit, kennen und erhalten Anregungen, wie Schülerinnen und Schüler, beispielsweise beim Bau und Programmierung einer einfachen Wetterstation, damit fächerübergreifend arbeiten und lernen können.

Kompetenzbereich: Problemlösen und Modellieren

Zielgruppe: Lehr- und Fachkräfte Grundschule (keine Vorkenntnisse nötig)
