

# Digitale Medien im Schulalltag – Wie sich NRW auf den Weg macht



# Übersicht

- Gute Schule 2020
- Gigabit.NRW
- Medienberatung NRW
- LOGINEO NRW
- Medienkoordinator\*innen
- EDMOND NRW
- Medienkompetenzrahmen

# Gute Schule 2020

30. September 2016

**Ministerpräsidentin Hannelore Kraft: Wir wollen bis 2020 gute und moderne Schulen in ganz Nordrhein-Westfalen**

**Das Land NRW startet gemeinsam mit der NRW.BANK ein Förderprogramm für die kommunale Schulinfrastruktur in Höhe von zwei Milliarden Euro. Das Land NRW wird dabei für die Kommunen die Tilgungen übernehmen.**



# Gigabit.NRW

Probleme lösen.

Kompetenzzentrum  
**Gigabit.NRW**  
Informieren Zur Startseite gehen

A Leichte Sprache FAQ

Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen

Breitbandausbau in NRW ▾ Ausschreibungen Infocenter ▾ Aktuelles ▾ Ansprechpartner ▾

Breitbandausbau in NRW  
Vorteile für Kommunen,  
Bürger und Unternehmen

Hier können Sie sich als Dienstleister oder Netzbetreiber registrieren.

Cookie Einstellungen  
<https://gigabit.nrw.de>

# Gigabit.NRW

Breitbandanbindung Duisburger Schulen

Entscheidung durch Sören Link: Erst weiterführende Schulen.

Wenn Grundschulen auf dem „weg liegen“, mit anbinden.

Hoffnung: Bis 2023 alle Schulen mit mind. 60 Mbit.

# Medienberatung NRW



Medienberatung NRW

Geführt von LWL und LVR

Ca. 25 Mitarbeiter in Düsseldorf

160 Medienberater\*innen landesweit in den 53 Verwaltungsgebieten

Lehre`\*innenfortbildung

Aufgaben: vorrangig Schulentwicklung und digitale Bildung vorantreiben

Suche nach medienaffinen Kolleg\*innen

Es fehlen Lehrer\*innen! Einige sprechen von bis zu 25.000 Stellen! Bei besetzten ca. 190.000.

**WIRSTE  
LEHRERIN?  
MACHSTE SCHLAUER!**



**Kompetenzteams NRW**  
Duisburg



Duisburger  
Stadt **Bibliothek**  
...eine Liebe fürs Leben



# LOGINEO NRW

digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform  
um schulische Abläufe zu vereinfachen

Zur Zeit 20 Pilotschulen NRW-weit.

BK Stadtmitte eine der potenziellen Pilotschulen

Plan: Ab Februar 2019 weitere bis zu 1.000 Schulen.



# Medienkoordinator\*innen

60 Stellen für ganz NRW

An jeder Schule soll es einen First-Level-Ansprechpartner geben

1 Ermäßigungsstunde

Ausbildung durch Medienberater\*innen vor Ort und online

Start: ?

# EDMOND NRW



Diverse Hackerangriffe führen zu (teilweise störenden)  
Sicherheitsvorkehrungen

Duisburg eines der größten und umfangreichsten Angebote in NRW

Durch Medienlisten und EDU-ID einfache Handhabung und für  
Schüler\*innen-Endgeräte ausgezeichnet geeignet

Jetzt auch mit H5P – Interaktivität auf die Filme gelegt

# Medienkompetenzrahmen



**MEDIENKOMPETENZ  
RAHMEN NRW**

1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quellendokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



**Medienberatung NRW**



**LVR**  
Qualität für Menschen



**LWL**  
Für die Menschen. Für Westfalen-Lippe.



**lfm**  
Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)



Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen

# Medienkompetenzrahmen

Grundlage für die „telematische Schule“

= Ausstattung aller Duisburger Schulen ca. alle 4 Jahre mit Medien, vor allem digitalen Medien

# Erklärfilmwettbewerb Duisburg

Noch etwas in eigener Sache



[https://www2.duisburg.de/stadtbib/standorte/schulmedienzentrum/efw\\_556753\\_556755.php](https://www2.duisburg.de/stadtbib/standorte/schulmedienzentrum/efw_556753_556755.php)



**Kompetenzteams NRW**  
Duisburg



Duisburger  
Stadt **Bibliothek**  
...eine Liebe fürs Leben



# Vielen Dank



**Kompetenzteams NRW**  
Duisburg



Duisburger  
Stadt **Bibliothek**  
...eine Liebe fürs Leben

