

Medien- und Lernmittelberatung

Die Module des Fortbildungsprogramms bestehen aus theoretischen Bausteinen, praktischen Trainingseinheiten, Reflexionen über die Weiterentwicklung des Unterrichts, sowie prozessorientierter Beratung und Begleitung.

Ziel des Fortbildungsprogramms ist die Erweiterung der Handlungskompetenzen von Lehrerinnen und Lehrern beim Einsatz von Medien in kompetenzorientierte Lehr- und Lernprozessen und bei der Förderung von Medienkompetenz. Die Module richten sich an Kollegien, Fachkonferenzen oder ähnliche Teilkollegien an Schulen aller Schulformen.

Medien- und Lernmittelberatung

- [Entwicklung von Medien- und Lernmittelkonzepten](#)
- Filmbildung
- Grundlagen zur verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien
- Lernförderliche IT-Ausstattung
- Systematischer Medienkompetenzaufbau mit dem Medienpass NRW
- Unterrichtsgestaltung mit (digitalen) Medien

Medien- und Lernmittelberatung

Inhalt:

Medien-
und
Lernmittel
beratung

Modul 1: Entwicklung von Medien- und Lernmittelkonzepten

Zehn Thesen zur systematischen Vermittlung von Medien- und Lernkompetenzen

Modul 2: Systematischer Medienkompetenzaufbau mit dem Medienpass

Modul 3: Unterrichtsgestaltung mit (digitalen) Medien

Fünf Handlungsfelder

Modul 4: Grundlagen zur verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien

Modul 5: Lernförderliche IT-Ausstattung

Modul 6: Filmbildung

Modul 1: Entwicklung von Medien- und Lernmittelkonzepten

Guter Unterricht im Sinne der Qualitätsanalyse muss Schülerinnen und Schüler zu aktivem Lernen herausfordern. Aktive Schülerinnen und Schüler, die im Lernprozess Antworten auf ihre eigenen Fragen finden, lernen nachhaltiger, da sie die erworbenen Kenntnisse in ihr individuelles Wissenssystem einpassen und sich somit selbst Sinn konstruieren. Die Schüleraktivität wird erhöht, wenn folgende Lerntätigkeiten möglichst oft in den Unterricht integriert werden:
strukturieren – recherchieren – kooperieren – produzieren – präsentieren

Bausteine:

- **Zentrale Elemente schulischer Medienkonzepte und fachlicher Lernmittelkonzepte kennen**
- **Notwendige Prozessabläufe bei der Erstellung schulischer Medienkonzepte und fachlicher Lernmittelkonzepte kennen und umsetzen**
- **Zusammenhänge und Schnittstellen zwischen Kompetenzerwartungen, Lerntätigkeiten und dem zielgerichteten Einsatz von Medien im Fachunterricht wahrnehmen und in eigenen Konzepten umsetzen**

Zehn Thesen zur systematischen Vermittlung von Medien- und Lernkompetenzen

- 1. Neben fachlichen Kompetenzen benötigen Schülerinnen und Schüler auch Lern- und Medienkompetenz, um ihre Lernprozesse selbstständig gestalten zu können.
- 2. Lerntätigkeiten wie Recherchieren und Präsentieren erhöhen die Schüleraktivität und führen zum Erwerb von Lernkompetenz.
- 3. Die Unterstützung der Lerntätigkeiten durch digitale Medien führt zum Erwerb von Medienkompetenz, z.B. der aufgaben- und adressatengerechten Nutzung von Software.
- 4. Grundlegende Lern- und Medienkompetenz unterstützt individuelle Lernwege.
- 5. Lern- und Medienkompetenz kann in allen Fächern genutzt und weiter entwickelt werden.
- 6. Durch aufeinander aufbauende Schwerpunktsetzungen in den unterschiedlichen Jahrgangsstufen wird umfassende Lern- und Medienkompetenz erreicht.
- 7. Die systematische Vermittlung von Lern- und Medienkompetenz orientiert sich an verbindlichen Standards für alle Schülerinnen und Schüler.
- 8. Definierte Kompetenzerwartungen schaffen Transparenz und Orientierung für Schülerinnen, Schüler und Eltern.
- 9. Schulinterne Vereinbarungen zu Themen, Medien und Methoden führen zu Entlastung bei der Vorbereitung und Durchführung von Unterricht.
- 10. Lern- und Medienkompetenz ist ein wichtiger Baustein für effektives, lebenslanges Lernen.

Modul 2: Systematischer Medienkompetenzaufbau mit dem Medienpass

Was kann der Medienpass?

- Stellt Methoden und Werkzeuge bereit für die in den Kernlehrplänen aufgeführten Medienkompetenzen
- Erweitert die in der Grundschule erworbenen Medienkompetenzen
- Ist an den Kernlehrplänen insbesondere für den Fachunterricht orientiert
 - Deutsch/Politik/Technik/Physik/Erdkunde/Kunst...
- Dokumentiert namentlich und altersgerecht die erworbenen Kompetenzen

Bausteine:

- Entstehung, Bestandteile und Konzept des Medienpasses NRW kennen
- Kompetenzbereiche des Medienpasses NRW mit den schulinternen Curricula abgleichen und Zuständigkeiten festlegen
- Maßnahmen zur Implementierung des Medienpasses NRW entwickeln
- Strategien zur Implementierung des Medienpasses NRW im Fachunterricht entwickeln
- Beispielhafte Unterrichtsszenarien erproben und entwickeln
- Fortbildungsbedarfe ermitteln und Fortbildungsangebote planen
- Kooperationen mit außerschulischen Partnern/Einrichtungen planen

Modul 3: Unterrichtsgestaltung mit (digitalen) Medien

Bausteine:

- Die learn:line NRW als zentrale Suchmaschine für Lern- und Bildungsmedien kennen und nutzen lernen
- Ausgewählte Medienangebote kennen, beurteilen und anwenden können
- Einsatzmöglichkeiten von Medien im Fachunterricht kennen, erproben und anwenden

Das Modul richtet sich an Kollegien oder Fachkonferenzen.

Fünf Handlungsfelder

- 1. Mit dem **Medienpass** wird in NRW Medienkompetenz systematisch aufgebaut
- 2. **Digitale Schulbücher** machen das Lernen und die Schultaschen leichter
- 3. Schülerinnen und Schüler erhalten **Zugang zu digitalen Medien** an allen Lernorten
- 4. In Kooperation mit kommunalen Bildungs- und Kultureinrichtungen gelingen **fachliches Lernen** und **gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe**
- 5. Kompetenzteams helfen den Schulen, ihre **schulinternen Curricula** mit passenden **Lernmittelkonzepten** zu verbinden

Modul 4: Grundlagen zur verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien

Landesverfassung NRW, Artikel 6

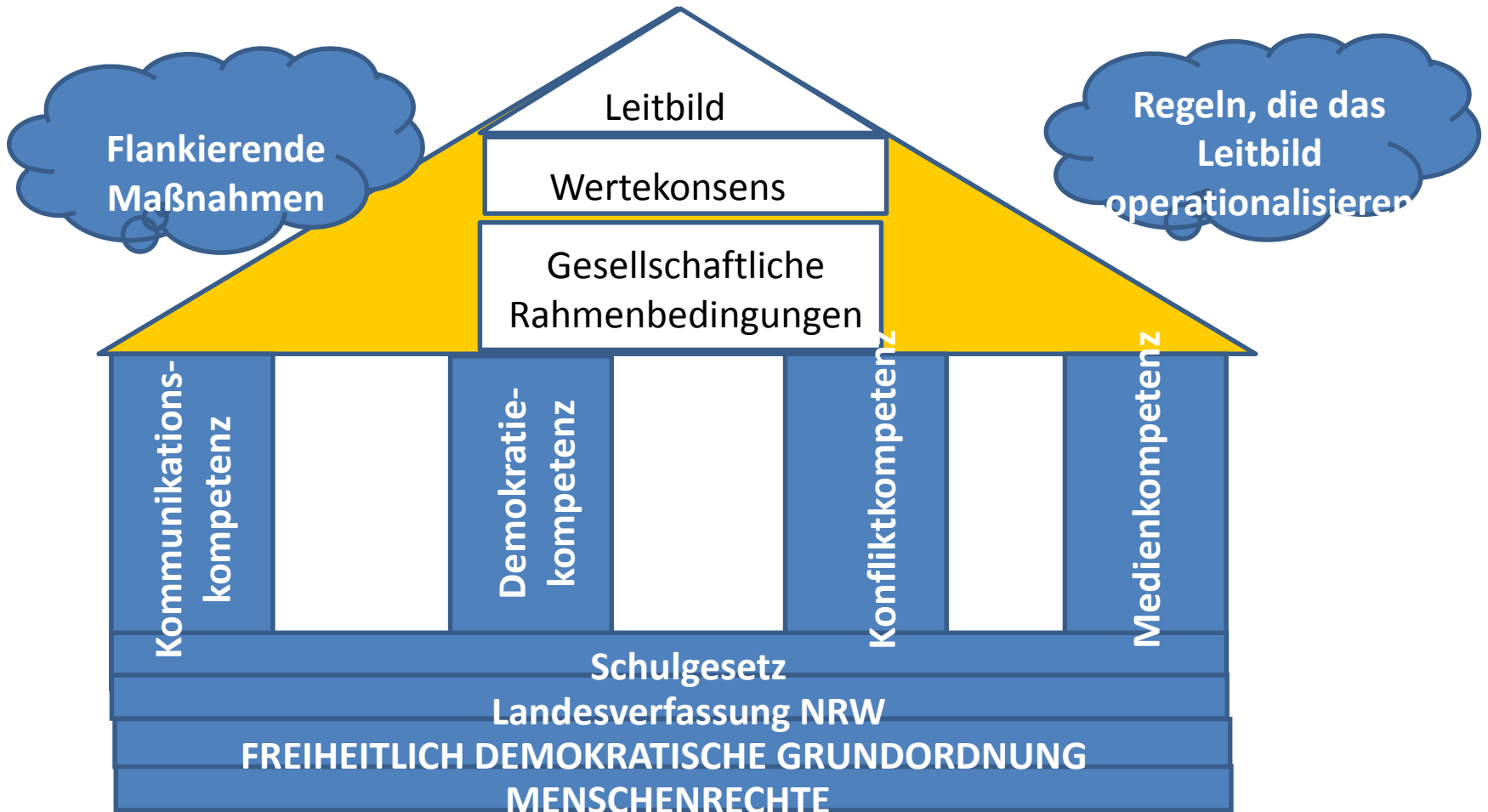
Bausteine:

- Grundkenntnisse zu Jugendmedienschutz, Urheberrecht, Lizenzformen und Persönlichkeitsrechten erlangen und Ansprechpartner bzw. Unterstützungsangebote für Spezialfragen kennen
- Unterrichtseinheiten zur verantwortungsvollen Teilhabe der Schülerinnen und Schüler an der Mediengesellschaft erproben und entwickeln

Das Modul richtet sich an Kollegien oder Fachkonferenzen.

Inhalt

Grundlagen zur verantwortungsvollen Nutzung digitaler Medien



Modul 5: Lernförderliche IT-Ausstattung

Bausteine:

- Geräte zur Förderung selbstständigen, aktiven Lernens kennen
- Unterrichtsfachliche Szenarien benennen und erproben, in denen digitale Medien das selbstgesteuerte Lernen von Schülerinnen und Schülern unterstützen
- Pädagogische und organisatorische Potenziale von Lernplattformen erproben und anwenden
- Den Prozess zur Ausstattung mit einer lernförderlichen IT-Infrastruktur planen und initiieren
- Prozessabläufe bei der Erstellung kommunaler Medienentwicklungspläne kennen und Prozesse beratend begleiten

Das Modul richtet sich an Schulleitungen, Fachkonferenzvorsitzende, Fachkonferenzen, Steuergruppen.

Die Fortbildungen zu den Modulen 1 bis 5 werden durch Medienberaterinnen und Medienberater der Kompetenzteams durchgeführt – wenn erforderlich mit Unterstützung von Fachmoderatorinnen und Fachmoderatoren

Modul 6: Filmbildung

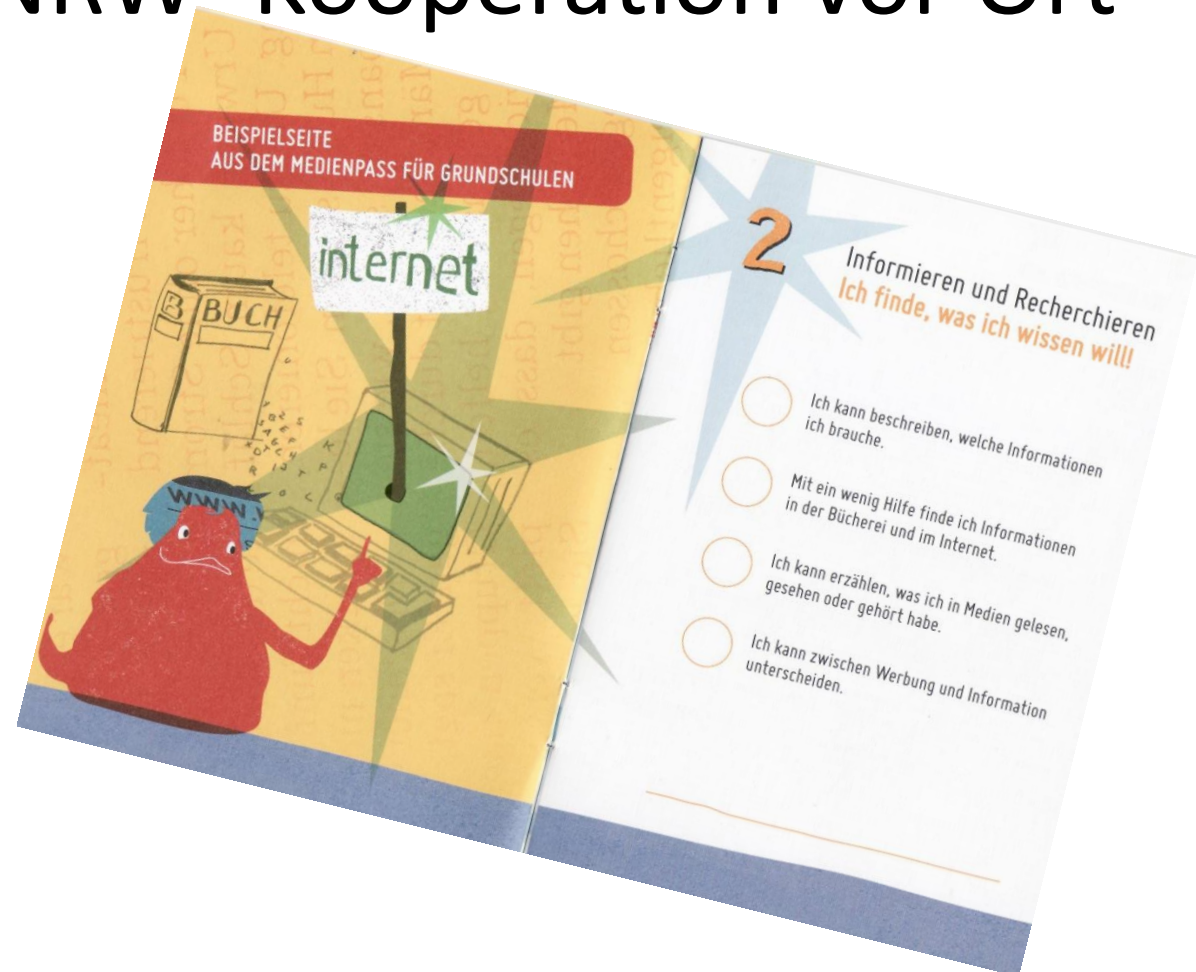
Bausteine:

- Didaktische und methodische Prinzipien der Filmbildung kennen und umsetzen
- Grundlagen der Filmsprache, -gestaltung und -geschichte kennen, die ästhetische Wirkung und Dramaturgie eines Films analysieren können
- Filmische Gestaltungsmittel sinnhaft anwenden können, Grundlagen der Bild- und Tonbearbeitung kennen und umsetzen
- Politische, gesellschaftliche und kulturelle Wirkung von Filmen und medienrechtliche Aspekte kennen
- Mit außerschulischen Partnern und weiteren Schulen kooperieren, Netzwerke der Filmbildung kennen

Das Modul richtet sich an Kollegien, Fachkonferenzen, Fachkonferenzvorsitzenden, Schul- und Bereichsleitungen.

Modul 6 werden durch Film-Moderatorinnen und -Moderatoren der Kompetenzteams NRW durchgeführt.

Medienpass NRW–Kooperation vor Ort



Neue Lehr- und Lernkultur entwickeln

- **neue Lehrkultur**
 - leitet zum Lernen an, instruiert und steuert Lernprozesse und gestaltet Lernumgebung
- **neue Lernkultur**
 - aktiver und selbstständiger mit Lernmitteln arbeiten können
- **vielfältige Lernmittel**
 - für individuelle Lernwege der Schüler/innen
 - für Impulse individueller Förderung der Lehrer/innen
- **inklusive Lernmittel**
 - mit Angeboten in Kompetenzstufen
 - mit integrierten Instruktionen für die Schüler/innen

Fünf Trends

- 1. **starke Nachfrage** nach dem Medienpass NRW
- 2. **rasante Angebotsentwicklung** an Lernmitteln
- 3. **zunehmende Verlagerung** der Lern-IT in geschützte Internetbereiche
- 4. **steigende Verfügbarkeit** universell nutzbarer privater IT-Technik
- 5. **großes Interesse** an Bildungspartnerschaften mit Schulen

Neues für die Grundschule

- **Handout** „Tipps zum Start mit dem Medienpass“
- **Fortbildungsangebot** zur Unterrichtseinheit „Medienpass NRW – Analysieren und Reflektieren am Beispiel von Computerspielen“
07.05.2013 in Düsseldorf
- **Handout** zum Trickfilm vom Tag der Medienkompetenz in Arbeit.
Der Film ist bei [youtube](https://www.youtube.com/watch?v=...) abrufbar.

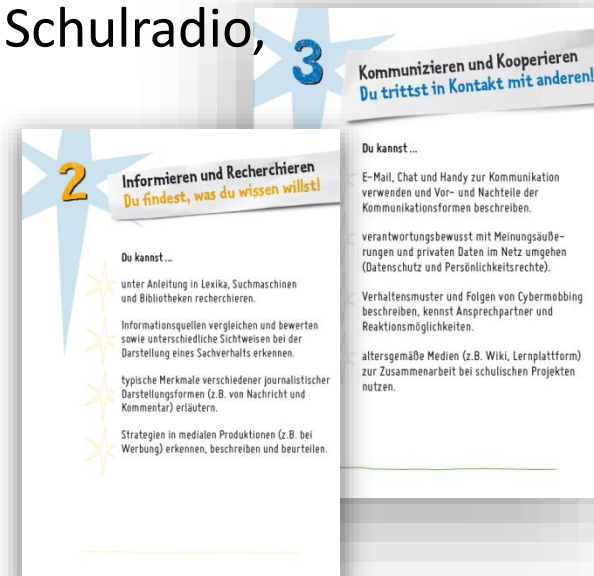


Thema Verbindlichkeit: Duisburg zeigt, wie es geht!

- Medienpass für alle Schülerinnen und Schüler der ca. 80 Grundschulen!
- Großveranstaltung zum Start am 27.06.2013
- OB hat Ministerin eingeladen
- gemeinsame Veranstaltung der Stadt Duisburg mit der Medienberatung NRW
- Medienpass setzt auf eigenen Duisburger Medienpass auf und nutzt den landesweiten Rückenwind

Pilotphase Sekundarstufe I

- Erste Fachtagungen haben stattgefunden
 - Engagement und Schwerpunkte anders gelagert als in der Grundschule
 - Evaluationsschwerpunkte wurden festgelegt
 - Konzeptentwicklung steht im Mittelpunkt
 - Begleitende Angebote werden u.a. von klicksafe, Planet Schule, handysektor, eTwinning, Schulradio, dem WDR durchgeführt.
- Die Ergebnispräsentation beim Kongress am 4.7.2013 in Essen (im Haus der Technik) war ein hervorragender Erfolg.



Vernetzung – wichtig für das Gelingen: Medienpass NRW kein rein schulisches Projekt!

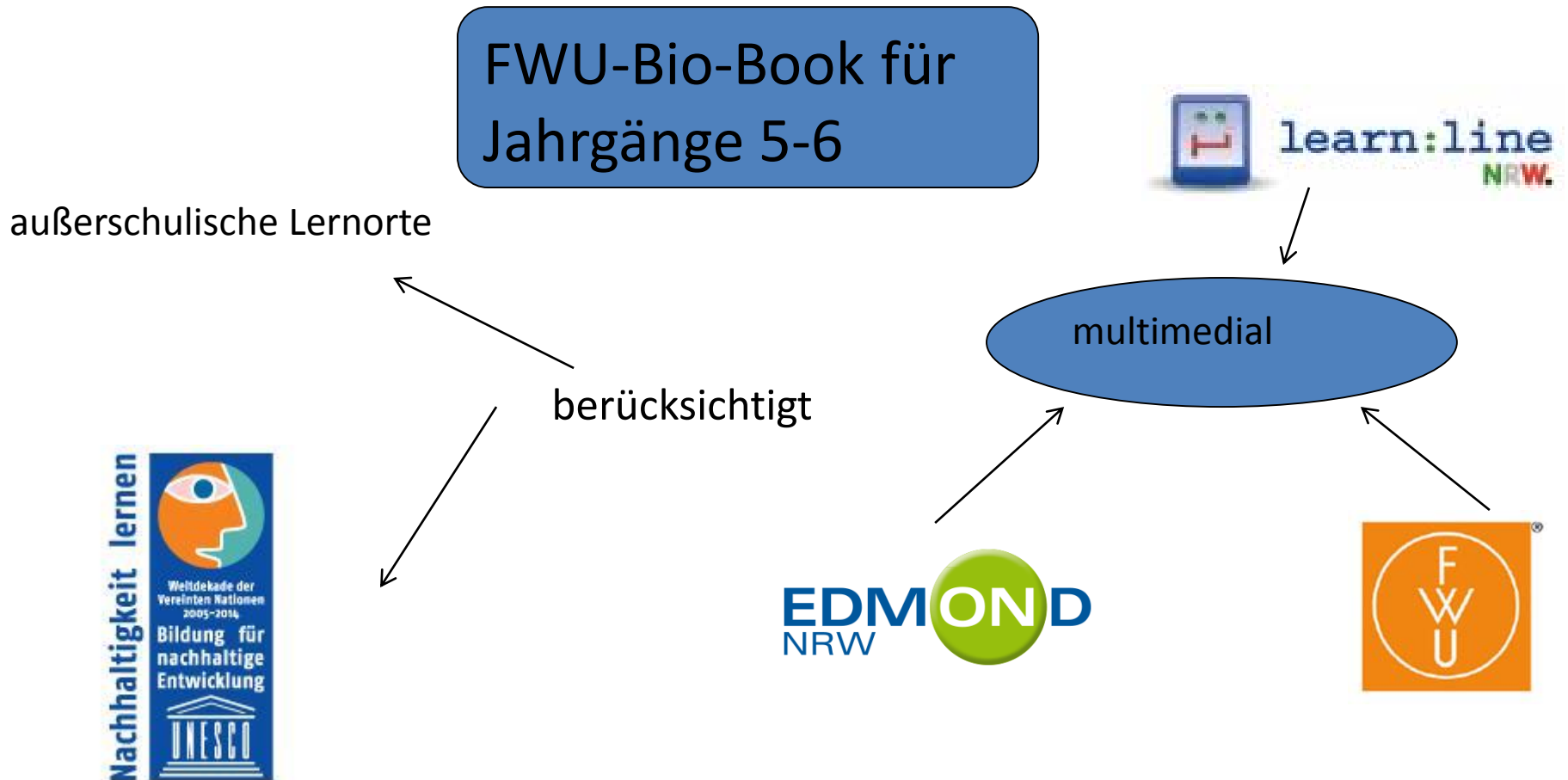
- **Neues Angebot der AJS (Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz) „Medien passen immer!“**
 - Weiterbildungsreihe für Fachkräfte der Jugendhilfe.
- Möglichkeiten der **Vernetzung im Ganztage** sollen verstärkt in den Blick genommen werden
- **Best Practice Beispiele** von Kooperationen zwischen Schulen und außerschulischen Trägern wurden beim Kongress am 4.7.13 und auf der Webseite www.medienpass.nrw.de präsentiert.

2. Digitale Schulbücher machen das Lernen und die Schultaschen leichter

DIGITALE
SCHULBÜCHER



Entwicklung und Erprobung in Zusammenarbeit mit dem FWU



3. Schülerinnen und Schüler erhalten Zugang zu digitalen Medien an allen Lernorten

- z.B. auch BYOD – bring your own device
- Integration von privaten mobilen Computern in Form von Smartphones, Tablets, Netbooks und Laptops in ein „Netz“



mit freundlicher Genehmigung des Künstlers NEL für diesen Zweck

Gute Gründe für BYOD

- Schülerinnen und Schüler bringen jeden Tag „unaufgefordert“ kleine und große Computer mit
- Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich in der „realen Welt“ bereits intensiv mit ihren Geräten
 - auch auf technischer Ebene
- Die Grenzen zwischen formeller und informeller Bildung werden fließender
- Lernende organisieren ihre persönliche Lernumgebung nach den eigenen Bedürfnissen
- KEIN Grund: Weil die Schulträger kein Geld haben
 - BYOD bedeutet, dass man das eigene Gerät benutzen DARF, nicht MUSS
 - Schulträger müssen weiterhin in IT-Ausstattung und vor allem in Netzzugänge investieren

10-Punkte-Plan zur Umsetzung der BYOD-Idee

- Überprüfen Sie die Qualität der schulischen Netzanbindung
- Passen Sie ggfs. ein bestehendes Handy-Verbot an
- Planen Sie das Vorgehen gemeinsam mit ihrem Schulträger
- Stellen Sie sicher, dass neben der ausreichenden Bandbreite auch die Aspekte Datenschutz und Urheberrecht thematisiert und geregelt werden.
- Informieren Sie rechtzeitig die Schülerinnen und Schüler und beziehen Sie die Elternschaft ein: Thema und Beschluss der Schulkonferenz
- Treffen Sie in den Fachgruppen Verabredungen
- Organisieren Sie Fortbildungen für das Kollegium.
- Stellen Sie klare Nutzungsregeln auf.
- Verankern Sie das BYOD-Konzept im schulischen Medienkonzept.
- ...

Logineo – Basisinfrastruktur für Schule



DIE NEUE IT-BASIS FÜR IHRE SCHULE

- ✓ **Sicher** in der kommunalen Schul-Cloud
- ✓ **Ein Zugang** in die Produktvielfalt
- ✓ **Schul-IT** wirtschaftlich und ausbaufähig



Mehr über Logineo →

LOGINEO
ist ein kommunales Angebot
für die gesamte Schul-IT

Für Lehrer →



Für Schulleiter →



Für Schulträger →



4. In Kooperation mit kommunalen
Bildungs- und Kultureinrichtungen
gelingen fachliches Lernen und
gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe



Bildungspartner NRW
Sportverein und Schule

A
R
C
H
I
V

B
I
B
L
I
O
T
H
E
K

V
O
L
K
S
H
O
C
H
S
C
H
U
L
E

M
E
D
I
E
N
Z
E
T
R
U
M

M
U
S
I
K
S
C
H
U
L
E

M
U
S
E
U
M

S
P
O
R
T
V
E
R
E
I
N

K
O
M
P
E
T
E
N
Z
T
E
A
M

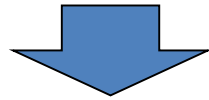
REGIONALES BILDUNGSNETZWERK

5. Kompetenzteams helfen den Schulen, ihre schulinternen Curricula mit passenden Lernmittelkonzepten zu verbinden

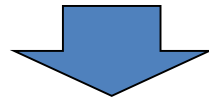
5./6.		Kompetenzentwicklungsraster			
Jahrgang		KLP- Kompetenzbereiche	Teilkompetenzen	Inhaltsfelder / Schwerpunkte	Lernmittel
Grundoperationen historischen Lernens	Re-Konstruieren	Sachkompetenz			
		Methodenkompetenz			
		Urteilskompetenz			
		Handlungskompetenz			
	De-Konstruieren	Sachkompetenz			
		Methodenkompetenz			
		Urteilskompetenz			
		Handlungskompetenz			

Lernmittelberatung - Planung

- Prototypen fachlicher Lernmittelkonzepte
 - zuerst Geschichte, Politik, Mathematik, Physik, Englisch
 - dann weitere Fächer



- aus fachlichen Lernmittelkonzepten die fachliche Lernmittelberatung ableiten



- Qualifizierungsangebot zum Modul fachliche Lernmittelberatung für Kompetenzteams

Jahrgangsstufe 7		
Unterrichtsschwerpunkt mit Ausweisung der verbindlichen fachlichen Gegenstände	Kapitel im Schulbuch	Digitale Ergänzung
<p>Konstruktion von Dreiecken</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dreiecke aus gegebenen Winkel- und Seitenmaßen konstruieren ▪ Winkelsätze nutzen (Neben-, Stufen- und Wechselwinkel; Winkelsumme in Dreiecken und Vierecken) <p><i>*zusätzlich E-Kurs:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Mittelsenkrechte</i> ▪ <i>Kongruenzen (S. 128 ff)</i> 	<p>6.2 Dreiecke konstruieren (S. 125 ff)</p> <p>6.1 Winkelsumme im Dreieck (S. 121 ff)</p> <p>6.3 Winkelbeziehungen untersuchen* (S. 136)</p> <p>6.3 Besondere Linien im Dreieck* (S. 134 ff)</p>	<p>zu S. 118 ff verschiedene Dreieckformen: http://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/742231_0731.pdf</p> <p>zu S. 121 ff Winkelsumme im Dreieck: http://www.klett.de/software/demo/742611-0721/135_Winkelsumme_Dreieck.html</p> <p>zu S. 134 Mittelsenkrechte konstruieren (geonext): http://www.klett.de/software/demo/742611-0711/71_4_1.html</p>
Jahrgangsstufe 7		
Schulbuch	Digitale Ergänzung : Schülermaterial	Digitale Ergänzung: Lehrer-material
<p>en (S. 125 ff)</p> <p>reieck (S. 121 ff)</p> <p>untersuchen* (S.</p> <p>n Dreieck* (S.</p> <p>S. 128 f)</p>	<p>zu S. 118 ff verschiedene Dreieckformen: http://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/742231_0731.pdf</p> <p>zu S. 121 ff Winkelsumme im Dreieck: http://www.klett.de/software/demo/742611-0721/135_Winkelsumme_Dreieck.html</p> <p>zu S. 128 ff: Dreieck konstruieren mit drei Seiten: http://www.bartberger.de/Mathematik/Klasse6/animations/dreieck_konstruieren.html</p> <p>Winkelsumme mit Geogebra: http://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/742231_0731.pdf</p> <p>zu S. 125 ff Dreiecke konstruieren mit Geogebra: http://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/742231_0791.pdf</p> <p>zu S. 134 Umkreis eines Dreiecks konstruieren mit Geogebra: http://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/742231_0821.pdf</p>	<p>zu S. 118 ff verschiedene Dreieckformen: http://www2.klett.de/sixcms/media.php/229/742231_0731.pdf</p> <p>zu S. 134 Mittelsenkrechte konstruieren (geonext): http://www.klett.de/software/demo/742611-0711/71_4_1.html</p>

Fünf Handlungsfelder

- 1. Mit dem **Medienpass** wird in NRW Medienkompetenz systematisch aufgebaut
- 2. **Digitale Schulbücher** machen das Lernen und die Schultaschen leichter
- 3. Schülerinnen und Schüler erhalten **Zugang zu digitalen Medien** an allen Lernorten
- 4. In Kooperation mit kommunalen Bildungs- und Kultureinrichtungen gelingen
fachliches Lernen und **gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe**
- 5. Kompetenzteams helfen den Schulen, ihre **schulinternen Curricula** mit passenden **Lernmittelkonzepten** zu verbinden