

Medienkompetenzraster

Kompetenzbereich: Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung

1. Bedienung / Anwendung

Kompetenzen & Erfahrungen		Verbindliche Inhalte	Möglichkeiten zur Umsetzung, Hinweise
STUFENÜBERGREIFEND	S nutzt elektronische Medien (Radio, Fernseher, PC, Foto, Smartphone, Tablet etc.) und verfügt über Grundfertigkeiten zu deren Bedienung	<ul style="list-style-type: none"> • S werden in die Nutzung der Geräte mit einbezogen und zu einer möglichst selbstständigen Handhabung hingeführt • Geräte an das Stromnetz anschließen und netzunabhängige Stromversorgung kennenlernen • Aufnahme- / Wiedergabefunktionen nutzen • Orientieren auf der Menüoberfläche / Smartscreen / Desktop 	<ul style="list-style-type: none"> • Handhabung von Geräten zur Tonaufnahme und Tonwiedergabe, zur Speicherung und Ausgabe von Sprache sowie Geräten zur Bildaufnahme und -wiedergabe (Praxisbeispiele: Musik hören, Musik CD erstellen, Fotos machen, in Projektarbeit eigene Filme gestalten...) • Geräte ein- und ausschalten • Datenträger sachgerecht einlegen • Grundfunktionen der Geräte kennenlernen
	S nutzt Kommunikationshilfen, wenn nötig, mit dem entsprechenden Ansteuerungsgerät	<ul style="list-style-type: none"> • siehe Bereich Sprache und Kommunikation / UK 	
	S kann <ul style="list-style-type: none"> • einen Computer bedienen • einen Drucker bedienen • einen Scanner bedienen • eine Dokumentenkamera • einen Kopierer bedienen • ein I-Pad bedienen • ein interaktives Whiteboard bedienen 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundfunktionen des Computers, des I-Pads, des interaktiven Whiteboards aktiv nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Teile der EDV Anlage erkennen und benennen (Hardware); • Computer ein und ausschalten (Bildschirm), Passwort eingeben • Funktion der Tasten auf der Tastatur kennen • Umgang mit der Maus bzw. dem Touchscreen üben (z.B. eine App gezielt finden und aufrufen, interaktive Medien nutzen) • Eingabe-Speichern-Ausgabe von Informationen üben • Software zielgerichtet und produktiv nutzen

		<ul style="list-style-type: none"> - Bild- und Textverarbeitungsprogramme (z.B. Word, Power Point, Windows Media Player etc.) - Lernsoftware (Budenberg, Lernwerkstatt, Anton, Oriolus etc.) • Umgang mit Drucker, Scanner und Kopierer üben • Computerführerschein
S kann Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionen wichtiger Tasten kennen (Leer-, Großschreib-, ESC,- Enter- Taste etc.) • sich in der Menüleiste eines Textverarbeitungsprogramms zurechtfinden • Speichern von Daten und Dokumenten • Nutzung von Rechtschreibhilfen • Einfügen von Bildern bzw. Clip-Arts und Tabellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Word, Budenberg, Lernwerkstatt, Mastertool/Smart (interaktives Whiteboard, Smartboard), • unter Anleitung einfache (Sach-) Texte erstellen / bearbeiten
S kann Basisfunktionen des Internets anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • die Funktionen eines Browsers nutzen • http-Adresse eingeben / einfügen • auf einer Internetseite navigieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Browser öffnen (Mozilla, Explorer, Google Chrome etc.) • Suchmaschinen nutzen
S kann Basisfunktionen einer Lernplattform anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • die Funktion einer Lernplattform nutzen • mit den individuellen Zugangsdaten anmelden • sich innerhalb des individuellen Accounts orientieren • interaktive Lernmaterialien bearbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Anton, Nextcloud/Schulbildungsnetz Fulda, Schulportal Hessen • Zugriff auf/Verarbeitung von interaktive/n Lerninhalte/n in unterschiedlichen Kontexten (Fachunterricht, Freiarbeit, zu Hause)

Medienkompetenzraster

Kompetenzbereich: Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung

2. Information / Kommunikation

Kompetenzen & Erfahrungen		Verbindliche Inhalte	Möglichkeiten zur Umsetzung, Hinweise
STUFENÜBERGREIFEND	S formuliert ihren / seinen Wissensbedarf	<ul style="list-style-type: none"> • S aktivieren ihr Vorwissen • S erstellen eine „Checkliste“, mit der sie ihr weiteres Vorgehen (Informationsbeschaffung) strukturieren 	<ul style="list-style-type: none"> • im Rahmen von Unterrichtsgesprächen • themenbezogene „Stichwörter“ (Schrift, Bilder, Symbole) sammeln und festhalten • Informationsquellen thematisieren • Experten, Orte, Medien / Medienzentrum
	S beschafft sich mit Hilfe von Medien Informationen	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeiten für die Informationsbeschaffung erlernen 	<ul style="list-style-type: none"> • Alltäglichen Dingen Informationen entnehmen (Veranstaltungstermine, Plakate, Kinoprogramm, Wetterbericht, Fernsehnachrichten) • Druckerzeugnisse • Hörfunk, Film und Fernsehen • Internet (Suchmaschine kennen und bedienen, Suchstrategien: Stichworte formulieren, eine Internetseite durch gezielte Eingabe der Adresse aufrufen, E-Mail-Funktionen kennenlernen, Nutzung des digitalen Medienkatalogs „Edupool“) • Auf Gefahren der Internet-Nutzung hinweisen
	S lernt und übt unterschiedliche Inhalte mit neuen Medien	<ul style="list-style-type: none"> • den Umgang mit Lernsoftware vermitteln • Textverarbeitungsprogramme nutzen • Möglichkeiten von Lernplattformen und digitalen Medienkatalogen nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Budenberg, Lernwerkstatt, Live-Tool-Programme, MS Word • Bearbeitung digitaler/interaktiver Lernmaterialien: Anton, Nextcloud/Schulbildungsnetz Fulda, Schulportal Hessen • Medienkatalog „Edupool“ (Schulbildungsnetz Fulda) •
	S kann ein Tastentelefon bedienen	<ul style="list-style-type: none"> • einen Anruf annehmen und selbst tätigen • einen Notruf absenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundfunktionen des Telefons / Handy erlernen: Dosentelefon oder ausrangierte Telefone für Übungssituationen; über unterschiedliche

		die gängigen Symbole und Piktogramme auf der Tastatur kennen	<p>Bedienungen der Telefone Bescheid wissen (schnurlos, festinstalliert, mobil); Sprechanlage der Schule nutzen; Gesprächssituationen üben sowie einen Anrufbeantworter erkennen und eine Nachricht aufsprechen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notrufnummern kennen und wählen und eine Hilfemeldung formulieren: Wer-, Wo-, Was-, Wann-, Wieviel-Fragen beantworten • Orientierungsübungen auf der Tastatur
	S kann ein Smartphone / Tablet / interaktives Whiteboard zur Informationsbeschaffung und Kommunikation nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • sich auf der Benutzeroberfläche eines Smartphones / Tablets / interaktiven Whiteboards orientieren • S nutzt zentrale Funktionen / Apps eines Smartphones: Telefonieren, Kamera, Whatsapp, Internetbrowser, Musik, etc. • sachgerechter Umgang mit der Hardware (Akku, sorgsamer Umgang etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ansteuerungsmodalitäten üben (wischen, tippen, usw.) • Navigation auf dem Smartphone / Tablet / interaktiven Whiteboard üben • Symbole und Piktogramme erlernen • Zentrale Funktionen der Apps ausprobieren und erlernen • Akku rechtzeitig aufladen • Die W-Lan-Verbindung herstellen können
	S kann einen PC zur Informationsbeschaffung und zur Kommunikation nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • sich im Menü des Betriebssystems orientieren • Zentrale Funktionen eines Internetbrowsers kennen • E-Mail-Programme lesen, schreiben und versenden können • Social-Media-Plattformen (z. B. Facebook) nutzen können 	<ul style="list-style-type: none"> • Navigationsübungen auf dem Desktop, im Betriebssystem bzw. in den Anwendungen • Symbole und Piktogramme erlernen • Browsernutzung üben • Nutzung eines E-Mail-Programms. • Social-Media-Account erstellen, pflegen, erkunden...
	S beschreibt die eigene Mediennutzung und eigene Erfahrungen und erkennt daraus Chancen und Risiken für den Alltag	<ul style="list-style-type: none"> • Thematisierung eigener Mediennutzung: E-Mail, Chat, Facebook, Whatsapp etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßig themenbezogene Kurse und Workshops anbieten (Prävention)

		<ul style="list-style-type: none"> • Vor- und Nachteile verschiedener neuer Medien • über mögliche Probleme und Gefahrenquellen bei der Nutzung von sozialen Netzwerken aufklären (Cybermobbing, Kettenbriefe, Ausschluss aus Gruppen, „peinliche“ Bilder etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Neue Medien als unterrichtsimmanenter Lerninhalt • Führen eines Medientagebuchs • Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet (z. B. Klassenchat, privater Chat) erarbeiten • Konkrete Tipps im Umgang mit eigenen Daten / Fotos in sozialen Netzwerken und Messenger – Diensten • Eltern involvieren und S aufklären (Beratungsstellen kontaktieren) • https://www.digitale-helden.de/ - Beratung, Online-Kurs, Workshops • Infos, Materialien & Handreichung des HKM: • http://jugendmedienschutz.bildung.hessen.de/Flyer_Jugendmedienschutz.pdf • Handreichung zum Jugendmedienschutz: http://jugendmedienschutz.bildung.hessen.de/ • https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/materialsammlung_handreichung_jms_08_17.pdf • https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/hkm/handreichung_soziale_netzwerke_-_stand_februar_2015.pdf
	<p>S kennt Regeln für den sicheren Umgang mit eigenen Daten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Thematisierung des Umgangs mit den eigenen Daten im Internet (Wo erscheinen vertrauliche / persönliche Daten von mir?) • Wahrung der Privatsphäre – Risiken und Gefahrenquellen (Was kann mit meinen Daten passieren?) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitsvorkehrungen beachten: persönliche Daten wie Telefonnummern und Anschriften nur im Bedarfsfall weitergeben • Regelmäßig themenbezogene Kurse und Workshops anbieten (Prävention) • Neue Medien als unterrichtsimmanenter Lerninhalt • Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet erarbeiten • Konkrete Tipps im Umgang mit eigenen Daten / Fotos in sozialen Netzwerken und Messenger – Diensten

			<ul style="list-style-type: none"> • https://www.digitale-helden.de/ - Beratung, Online-Kurs, Workshops • Infos, Materialien und Handreichung des HKM: (siehe oben)
	<p>S verfügt über Grundwissen zu einem maßvollen / situationsadäquaten Umgang mit neuen Medien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Thematisierung eigener Mediennutzung: Wo, Wann und in welchem Umfang nutze ich neue Medien? • Risiken und Tabus im Umgang mit neuen Medien 	<ul style="list-style-type: none"> • S entwickeln Regeln und Empfehlungen im Umgang mit neuen Medien • Zeitliche Rhythmisierung der Nutzung mobiler Kommunikationsgeräte (z. B. Nachtnutzung) • Risiken und Tabus: Mobile Kommunikationsgeräte im Straßenverkehr, im Kino, im Theater, während des Vorstellungsgesprächs, im Unterricht etc. • Regelmäßig themenbezogene Kurse und Workshops anbieten (Prävention) • Neue Medien als unterrichtsimmanenter Lerninhalt

Medienkompetenzraster

Kompetenzbereich: Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung

3. Unterhaltung

Kompetenzen & Erfahrungen		Verbindliche Inhalte	Möglichkeiten zur Umsetzung, Hinweise
STUFENÜBERGREIFEND	<p>S nutzt Unterhaltungsmedien zur Freizeitgestaltung</p>	<p>Interesse wecken an</p> <ul style="list-style-type: none"> • Printmedien • Hörfunk, Musik und Film • Internet • Computerspiele • Talkerspiele (UK) • Maßvoller, situationsadäquater, sicherer Umgang mit digitalen Unterhaltungsmedien (z.B. Computerspielen, Onlinevideo, Streamingdiensten, sozialen Netzwerken etc.; vgl. 2. Information / Kommunikation) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder betrachten (Postkarten, Plakate, etc.), Zeitschriften und Bücher betrachten und lesen, Schülerabonnement, Bücher / Filme ausleihen (Unterrichtsgang Bibliothek / Videothek) • Lieblingsmusik hören, Austausch über Lieblingssendungen, Sendezeiten kennen, Sendungen im Fernsehprogramm finden • Internet <ul style="list-style-type: none"> - Lieblingsinternetseiten finden - Onlinevideo (z.B. Youtube), Film- und Musikstreaming • Regeln und Struktur von Computerspielen lernen (selbst erproben / miteinander lernen), Reaktions-, Logik-, Konzentrationsspiele etc. kennenlernen (im Rahmen der Lernsoftware) • PRD Ideen des Monats (Prentke Romich), über die Software des jeweiligen Geräteanbieters informieren • Sinnvolles Zeitfenster der Anwendung definieren bzw. festlegen • Chancen und Risiken im Umgang mit digitalen Medien thematisieren • eigenes Mediennutzungsverhalten kritisch reflektieren, Regeln formulieren

Medienkompetenzraster

Kompetenzbereich: Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung

4. Dokumentation und Gestaltung

	Kompetenzen & Erfahrungen	Verbindliche Inhalte	Möglichkeiten zur Umsetzung, Hinweise
STUFENÜBERGEIFEND	<p>S kann</p> <ul style="list-style-type: none"> • bei der Produktion auditiver und visueller Medien mitwirken • Inhalte präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • S werden nach ihren individuellen Fähigkeiten am Erstellen von analogen und digitalen Medien-erzeugnissen beteiligt • S üben Inhalte zu präsentieren (Sprechen vor einer Gruppe mit / ohne Mikrofon / Kommunikationshilfe) • S nutzen digitale Präsentationstechniken zur Veranschaulichung von Inhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Akustische Medienerzeugnisse: Erstellen und Aufzeichnen von Hörspielen; Interviews vorbereiten und durchführen (Umgang mit dem Mikrofon z. B. im Morgenkreis, Reflexion Café König, Musikunterricht); Durchsagen über die Sprechanlage der Schule (z. B. Ansagen des Schülercafés), Rundfunkprojekte • Visuelle Medienerzeugnisse: Bilder betrachten; Gegenstände und Situationen abbilden; Erstellen von Bilderbüchern / Plakaten / Flyern zu verschiedenen Themen (Klassenfahrt, Sachunterrichtsthemen, Geschichten...); Beiträge für die Schülerzeitung gestalten; Einladungen für schulische Ereignisse (Oktoberfest, Fasching etc.) • Digitale/interaktive Präsentationstechniken (Hardware): interaktives Whiteboard/Smartboard, I-Pad, Dokumentenkamera, Beamer usw. • Digitale/interaktive Präsentationsmedien (Software): Word, Power-Point, Mastertool, Smart, H5P, BookCreator etc. • Filmprojekte: Drehen eines Schulfilms (Digitalkamera, I-Pad); Kooperation mit dem offenen Kanal Fulda