

## Medienkompetenzrahmen der Draußenschule (orientiert am Rahmenmodell von NRW)

<b>1. Bedienen und Anwenden</b> <b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b>	<b>2. Informieren und Recherchieren</b> <b>2.1 Informations-recherche</b>	<b>3. Kommunizieren und Kooperieren</b> <b>3.1 Kommunikations-und Kooperationsprozesse</b>	<b>4. Produzieren und Präsentieren</b> <b>4.1 Medienproduktion und-präsentation</b>	<b>5. Analysieren und Reflektieren</b> <b>5.1 Medienanalyse</b>	<b>6. Problemlösen und Modellieren</b> <b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b>
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden „Surf-Führerschein“	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationenteilen	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
<u>Draußenschule:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit Tablet</li> <li>• Mikrofon und Kamera</li> <li>• Kinder können Apps öffnen und auswählen</li> <li>• Stop-Motion Film erstellen</li> <li>• Puls messen</li> <li>• Landkarte lesen/verstehen</li> <li>• Kompass benutzen</li> <li>• Daumenkino erstellen</li> <li>• EVA- Modell verstehen</li> <li>• Hardware am Computer verstehen (alten PC aufschrauben)</li> </ul>	<u>Draußenschule:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Online-Wörterbücher</li> <li>• Kartenanwendung Wie sehen Landkarten aus? (Landkarten analog + Google Maps benutzen)</li> <li>• Geo-Caching auf dem Schulhof</li> <li>• Pflanzen mit App bestimmen</li> <li>• Schallwellen erkennen (Töne aufnehmen)</li> </ul>	<u>Draußenschule:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigene Geschichten/Tutorials selbst gestalten</li> <li>• Wie sind die Geräte miteinander verbunden?</li> <li>• Geschichte des Internets/ Telefons</li> <li>• Drehbuch für Daumenkino erstellen</li> <li>• Storyboard für eine Naturgeschichte</li> <li>• Naturanimation erstellen</li> <li>• Digitale Klanglandschaften gestalten</li> <li>• Plakatgestaltung im Freien - Werbung für die Natur</li> </ul>	<u>Draußenschule:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Gruß- u. Glückwunschkarten erstellen</li> <li>• Videos erstellen</li> <li>• Digital Storytelling</li> <li>• Bilder zu verschiedenen Themen präsentieren produzieren</li> <li>• Präsentieren eigener Inhalte</li> <li>• BookCreator nutzen</li> <li>• Geräusche/Sprache aufnehmen</li> <li>• Produzieren, eigenständig Fotografien</li> <li>• Storyboard für eine Naturgeschichte</li> <li>• Naturanimation erstellen</li> <li>• Digitale Klanglandschaften gestalten</li> </ul>	<u>Draußenschule:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• digitale Umwelt bewusst erleben/Vergleich</li> <li>• Wertigkeit von Informationen</li> <li>• Regenwurmhotel (Zeitrafferfilm) Prozess der Komposition darstellen</li> <li>• Informationsübermittlung früher und heute</li> <li>• Daten früher und heute</li> <li>• Kamera früher und heute</li> <li>• Telefon früher und heute</li> <li>• Storyboard für eine Naturgeschichte</li> <li>• Naturanimation erstellen</li> <li>• Digitale Klanglandschaften gestalten</li> </ul>	<u>Draußenschule:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschichte des Telefons</li> <li>• Geschichte des Internets</li> <li>• Morse code verstehen</li> <li>• Schallwellen sichtbar machen</li> <li>• Geräusche für Film aus Alltagsgegenständen erzeugen (Geräuschemacher)</li> <li>• IT2School: Vom Blinzeln zum Verschlüsseln</li> <li>• Analoge Wurzeln der Informatik und IT</li> <li>• Grundlagen der digitalen Kommunikation</li> <li>• Codierung und Übertragung von Informationen</li> </ul>

## Medienkompetenzrahmen der Draußenschule (orientiert am Rahmenmodell von NRW)

<b>1. Bedienen und Anwenden</b> <b>1.2 Digitale Werkzeuge</b>	<b>2. Informieren und Recherchieren</b> <b>2.2 Informationsauswertung</b>	<b>3. Kommunizieren und Kooperieren</b> <b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>	<b>4. Produzieren und Präsentieren</b> <b>4.2 Gestaltungsmittel</b>	<b>5. Analysieren und Reflektieren</b> <b>5.2 Medienbildung</b>	<b>6. Problemlösen und Modellieren</b> <b>6.2 Algorithmen erkennen</b>
<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><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bild- und Text gestalten</li> <li>• Lern-Apps nutzen</li> <li>• Drag and drop</li> <li>• Tabellenkalkulation</li> <li>• Diagramme nutzen</li> <li>• Daten erfassen</li> <li>• Töne aufnehmen</li> <li>• Videos erstellen</li> <li>• Bilder erstellen (Goldener Schnitt)</li> <li>• Kamerafunktion der I-Pads anwenden</li> <li>• Storyboard für eine Naturgeschichte</li> <li>• Naturanimation erstellen</li> <li>• Plakatgestaltung im Freien</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungen analog/digital</li> <li>• Landkarten analog/digital</li> <li>• Fotografie, Filme analog/digital</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regeln im Umgang mit den I-Pads</li> <li>• Regeln im Umgang mit den Apps</li> <li>• Storyboard für eine Naturgeschichte</li> <li>• Naturanimation erstellen</li> <li>Diskussion und Feedback in Gruppen und im Plenum während der Präsentation.</li> <li>• Digitale Klanglandschaften gestalten</li> <li>• Plakatgestaltung im Freien – Werbung für die Natur</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lesevorträge filmen (vorher/nachher)</li> <li>• Fotostory, Comics, planen und erstellen</li> <li>• Zeichenprogramme (Book-Creator)</li> <li>• Präsentations-Software (BookCreator)</li> <li>• gezielt fotografische Gestaltungsmittel (z.B. Licht, Perspektive, Komposition)</li> <li>• Anwendung von Bild- und Erzählelementen im Storyboard</li> <li>• Naturanimation erstellen</li> <li>• Digitale Klanglandschaften gestalten</li> <li>• Plakatgestaltung im Freien – Werbung für die Natur</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Online Werbung</li> <li>• Analoge Werbung</li> <li>• Foto-Blogs</li> <li>• Diskussion und Entwicklung eigener ästhetischer Meinungen.</li> <li>• Digitale Klanglandschaften gestalten</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muster erkennen</li> <li>• Erste Schritte mit dem Calliope Mini</li> <li>• Einführung: Hardware und Software</li> <li>• Vorstellung der Hardware-Komponenten</li> <li>• Programmierung mit Open Roberta Lab</li> </ul>

## Medienkompetenzrahmen der Draußenschule (orientiert am Rahmenmodell von NRW)

<b>1. Bedienen und Anwenden</b> <b>1.3 Datenorganisation</b>	<b>2. Informieren und Recherchieren</b> <b>2.3 Informationsbewertung</b>	<b>3. Kommunizieren und Kooperieren</b> <b>3.3 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>	<b>4. Produzieren und Präsentieren</b> <b>4.3 Quelldokumentation</b>	<b>5. Analysieren und Reflektieren</b> <b>5.3 Identitätsbildung</b>	<b>6. Problemlösen und Modellieren</b> <b>6.3 Modellieren und Programmieren</b>
<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><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>digitale Umwelt bewusst erleben/Vergleich</li> <li>Wertigkeit von Informationen / früher bis heute</li> <li>Regenwurmhotel (Zeitrafferfilm) Prozess der Kompostierung darstellen</li> <li>Informationsübermittlung früher und heute</li> <li>Daten früher und heute</li> <li>Kamera früher und heute</li> <li>Telefon früher und heute</li> <li>Naturanimation erstellen</li> <li>Storyboard für eine Naturgeschichte</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zeitungen analog/digital</li> <li>Landkarten analog/digital</li> <li>Fotografie, Filme analog/digital</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Regeln im Umgang mit den I-Pads</li> <li>Regeln im Umgang mit den Apps</li> <li>Plakatgestaltung im Freien - Werbung für die Natur</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lesevorträge filmen (vorher/nachher)</li> <li>Fotostory/Comics, planen und erstellen</li> <li>Zeichenprogramme (Book-Creator)</li> <li>Präsentations-Software (BookCreator)</li> <li>eigene kreative Arbeit kennzeichnen und erklären</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Online Werbung</li> <li>Analoge Werbung</li> <li>Foto-Blogs</li> <li>Plakatgestaltung im Freien - Werbung für die Natur</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zeichnen von Spuren für einen Roboter</li> <li>Programmieren einer Strecke für einen Roboter</li> <li>Calliope Mini: Erstes Programmieren</li> <li>Programmieren mit Open Roberta Lab</li> <li>Testen des Programms in der Software</li> <li>Bilder Pixeln und Übertragung an die LED-Matrix</li> <li>Calliope Mini: Programmierung von Wiederholungsschleifen / Ampel mit RGB-LED</li> <li>Programmieren mit der Maus</li> <li>Code Fred / Open Roberta Lab</li> <li>Einfache Stoppuhr erstellen</li> </ul>

## Medienkompetenzrahmen der Draußenschule (orientiert am Rahmenmodell von NRW)

<b>1. Bedienen und Anwenden</b> <b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b>	<b>2. Informieren und Recherchieren</b> <b>2.4 Informationskritik</b>	<b>3. Kommunizieren und Kooperieren</b> <b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b>	<b>4. Produzieren und Präsentieren</b> <b>4.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b>	<b>5. Analysieren und Reflektieren</b> <b>5.4 Identitätsbildung</b>	<b>6. Problemlösen und Modellieren</b> <b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b>
<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- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. 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><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passwortsicherheit vergleichen; Zwei-Faktor-Authentifizierung;</li> <li>• (Tresor) und andere Sicherheitsmethoden</li> <li>• Pseudonymisierung</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Warum Internetschutz + Video mit fraglichem Inhalt finden (z.B. heimlich gefilmte Streiche), auf Rechtsverstöße und den moralischen Aspekt überprüfen.</li> <li>• Video melden,</li> <li>• Prozedere kennenlernen</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cyber-Mobbing</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Online-Präsentation über ein hiesiges Unternehmen gestalten, vor Ort recherchieren,</li> <li>• Fotos machen, Interviews führen und dabei alle Nutzungsrechte abfragen und kennenlernen.</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Werbespots analysieren</li> <li>• Werbung erkennen</li> <li>• Den Einfluss von Medien auf das Gehirn erforschen</li> <li>• Influencer erkennen</li> <li>• Storyboard für eine Naturgeschichte</li> <li>• Naturanimation erstellen</li> <li>• Digitale Klanglandschaften gestalten</li> </ul>	<p><u>Draußenschule:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Wenn du dir das angeschaut hast...dann gefällt dir sicher auch das...“-Prinzip verstehen (Personalisierte Werbung / sich in einer Blase befinden/kein Erkenntnisgewinn mehr, nur noch Bestätigung)</li> <li>• Programmierung mit Sensoren: Märchen Rotkäppchen</li> <li>• IT2School: Vom Blinzeln zum Verschlüsseln</li> </ul>