

Sich zurechtfinden in einer digitalen Welt

DIGITALES
ARBEITEN AM
GYMNEANDER

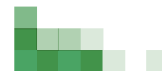


Komplexität
einer
digitalen
Welt



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



Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter [CC BY-ND 4.0 Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



Unsere Bausteine zum Erreichen digitaler Kompetenzen



Medienerziehung in Stufe 5 und 7



Module aus dem Medienführerschein
Bayern im Fach Soziales Lernen



Informatik in Stufe 6 und ab Stufe 9
(Wahlfach)



iPad Koffer für 5-7



1:1 Ausstattung durch die Stadt Erkrath ab
7.2



Einführung in KI im geschützten Raum



Unsere Ausstattung Hardware



- 3 Computerräume mit Windows-PCs
- 5 iPad Koffer à 20 Geräte
- Smartboards in fast jedem Raum
- Zusätzlich: Apple TV, Beamer
- iPads oder Windows Laptop für alle Lehrer:innen
- Wlan mit individuellem Zugang



Unsere Ausstattung Software



- Microsoft 365 Education Lizenz für jedes Kind (Outlook, Teams, Word, PPT, Excel, OneNote)
- Apple onboard-Apps (Pages, Keynote, GarageBand, iMovie...)
- Lern-Management-System moodle
- Sofatutor-Zugang für jedes Kind
- eBooks zusätzlich zu Büchern in allen Fächern
- Fobizz-Lizenz (KI-Anwendungen im DSGVO-konformen Raum)
- Untis (Vertretungsplan, Krankmeldung)
- ca. 30 Apps aus dem Education-Bereich

Anwendungsbereiche



Digitale Lehr- und Lernmaterialien (eBooks, Apps)



Kreative Projekte (Videos, Podcasts, Präsentationen, Zeichnen)



Kollaboration und Kommunikation (Lernplattformen, shared documents)



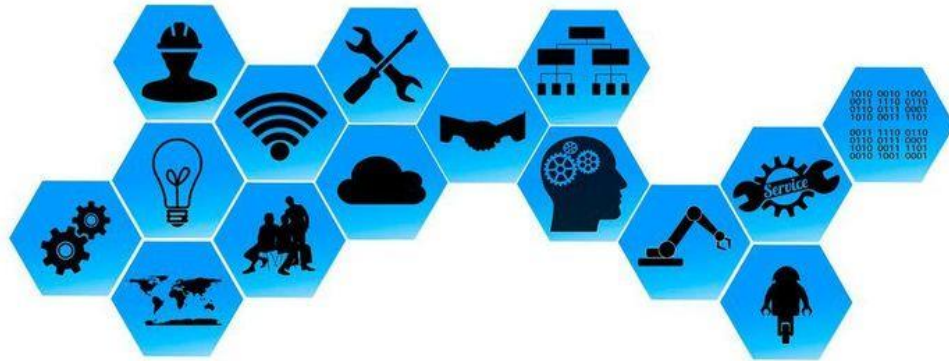
Individualisiertes und barrierefreies Lernen (adaptive Lernsysteme, Vorlese-Tools)



Organisation (digitale Heftführung, Kalender)



Naturwissenschaftliche Experimente (Physik, Chemie-Apps)



Balance herstellen – Überblick behalten

- Ausgewogenes Verhältnis zwischen analogem und digitalem Arbeiten
- iPad-Regeln beachten
- Classroom-App für den Überblick über alle Bildschirme
- Verwaltung der Geräte durch die IT-Abteilung der Stadt Erkrath
- Einbindung aller Geräte in ein Mobile Device Management (JamF/Apple School Manager)
- Unterstützung bei Schäden oder tech. Problem in der iPad-Sprechstunde