

SCHÜLERENDGERÄTE

GRÜNDE



Zukunft braucht Geschichte



MEDIEN KOMPETENZ RAHMEN NRW



ZIEL DES MEDIENKOMPETENZRAHMENS

- „(...) ZU EINEM SICHEREN, KREATIVEN UND VERANTWORTUNGSVOLLEN UMGANG MIT MEDIEN ZU BEFÄHIGEN UND NEBEN EINER UMFASSENDEN MEDIENKOMPETENZ AUCH EINE INFORMATISCHE GRUNDBILDUNG ZU VERMITTELN.“

BEREICHE DER SYSTEMATISCHEN MEDIENKOMPETENZVERMITTLUNG



BEDIENEN UND ANWENDEN: TECHNISCHE FÄHIGKEIT, MEDIEN SINNVOLL EINZUSETZEN



INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN: SINNVOLLE UND ZIELGERICHTETE AUSWAHL VON QUELLEN UND KRITISCHE BEWERTUNG UND NUTZUNG VON INFORMATIONEN



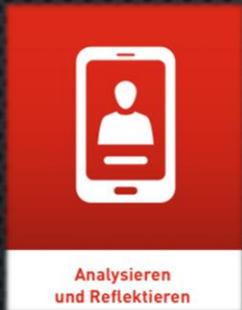
KOMMUNIZIEREN UND KOOPERATION: REGELN FÜR SICHERE KOMMUNIKATION BEHERRSCHEN, MEDIEN VERANTWORTLICH ZUR ZUSAMMENARBEIT NUTZEN

BEREICHE DER SYSTEMATISCHEN MEDIENKOMPETENZVERMITTLUNG



Produzieren
und Präsentieren

PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN: MEDIALE GESTALTUNGSMÖGLICHKEITEN KENNEN, KREATIV BEI PLANUNG UND REALISIERUNG EINES MEDIENPRODUKTS EINSETZEN



Analysieren
und Reflektieren

ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN: WISSEN UM VIELFALT DER MEDIEN EINERSEITS, ANDERERSEITS KRITISCHE AUSEINANDERSETZUNG MIT MEDIENANGEBOTEN, EIGENEM MEDIENVERHALTEN

➤ **ZIEL:** SELBSTBESTIMMTE UND SELBSTREGULIERTE MEDIENNUTZUNG



Problemlösen
und Modellieren

PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN: INFORMATORISCHE GRUNDBILDUNG

➤ **ZIEL:** NEBEN STRATEGIEN ZUR PROBLEMLÖSUNG AUCH VERMITTLUNG VON GRUNDFERTIGKEITEN IM PROGRAMMIEREN

EMPFEHLUNG DES MEDIENKOMPETENZRAHMENS



Bedienen
und Anwenden



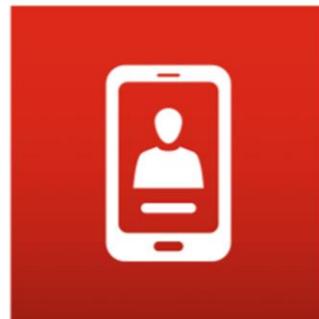
Informieren
und Recherchieren



Kommunizieren
und Kooperieren



Produzieren
und Präsentieren



Analysieren
und Reflektieren



Problemlösen
und Modellieren



EINS ZU EINS AUSSTATTUNG
ZWISCHEN SCHLÜER_INNEN
UND LEHRER_INNEN



ALLGEMEINE EINSATZZIELE IN DEN FÄCHERN DES JAG

INTERNETRECHERCHE

- *DIREKTER ZUGRIFF AUF AKTUELLE WISSENSCHAFTLICHE FACHARTIKEL*
- *DIREKTER ZUGRIFF AUF LERNPLATTFORMEN*
- ...

ERSTELLEN DIGITALER PRÄSENTATIONEN

- *POWERPOINTS, DIGITALE PLAKATE, STECKBRIEFE, DIAGRAMME, PORTFOLIOS ETC.*
- *ERKLÄRVIDEOS, PODCASTS ETC.*
- *QUIZ-APPS (KAHOOT!) ETC.*
- *DIREKTES ERSTELLEN DIGITALER PRÄSENTATIONEN AUF GRUNDLAGE EINHEITLICHER STANDARDS (GERÄTE, SOFTWARE, VEREINBARUNGEN IM UNTERRICHT ETC.)*



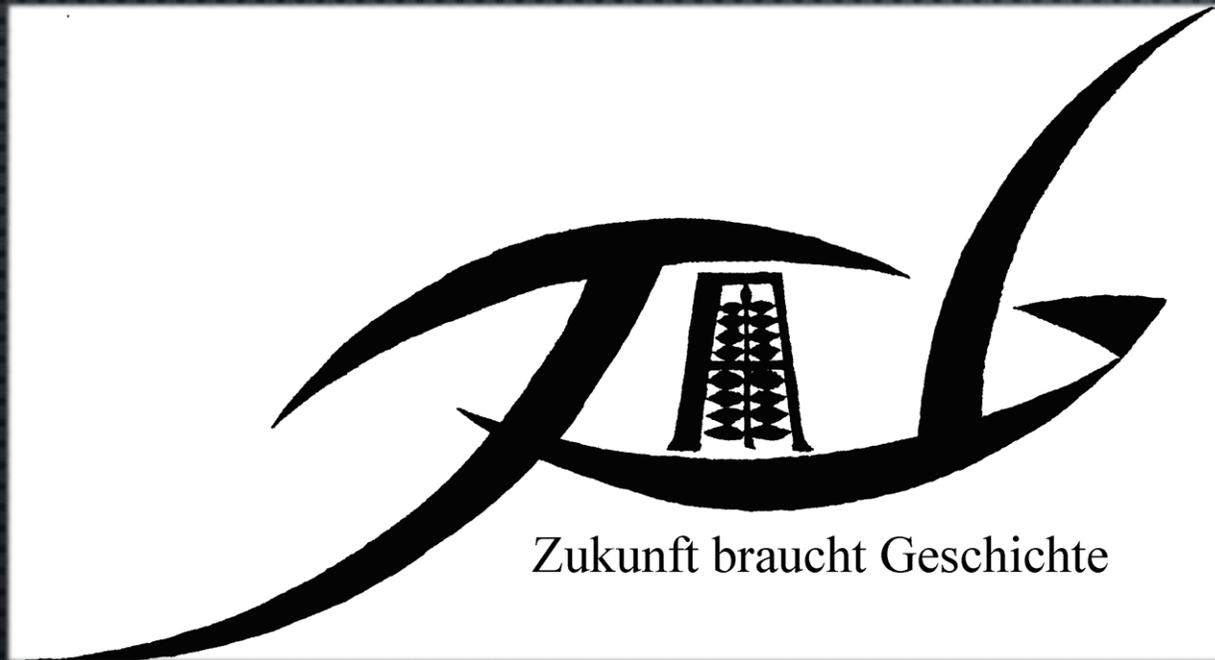
ALLGEMEINE EINSATZZIELE IN DEN FÄCHERN DES JAG

INTERAKTIVE TAFEL (ERSATZ FÜR SMARTBOARD)

KOMBINATION VON TAFEL, KAMERA, LERNSOFTWARE UND DIGITALEN MITSCHRIFTEN (SCHREIBEN MIT TASTATUR UND STIFT)

- *RASCHE/EFFIZIENTE DIGITALISIERUNG, SICHERUNG UND VISUALISIERUNG UNTERRICHTLICHER PRODUKTE (BSPW. VON TAFELBILDERN, GRUPPENARBEITEN ETC.)*
 - *SCHNELLER AUSTAUSCH UND VERGLEICH VON ERGEBNISSEN*
- *NUTZUNG DIGITALER SCHULBÜCHER*
- *LERNSOFTWARE (RECHTSCHREIBUNG/GRAMMATIK/ ZEICHENSETZUNG, VOKABELN, MATHEAUFGABEN, WISSENSTESTS ETC.)*
- *...*

EMPFEHLUNG DER FACHBEREICHE



**GEMEINSAMER
EINHEITLICHER STANDARD IN
DER TECHNISCHEN
AUSSTATTUNG FÜR DEN
SCHULALLTAG DES JAG**

VORSTELLUNG EINES PRAXISBEISPIELS ANHAND DER APP „GOODNOTES“



VIELEN

DANK

