

# Auf dem Weg zum kompetenzorientierten Unterricht...

## Ein Medienkompetenzraster

als Unterstützungsmöglichkeit für Grund- und Förderschulen  
bei der Entwicklung eines schuleigenen Mediencurriculums

erstellt von einer Arbeitsgruppe bestehend aus IT-Beauftragten und  
Fachberatern Medienbildung für die Grund- und Förderschule  
im Schulamtsbezirk Wiesbaden / Rheingau-Taunus-Kreis  
Stand März 2014

## 1. Wie ist dieses Medienkompetenzraster entstanden?

Gegenwärtig befinden sich alle Schulen in Hessen auf dem Weg zu einem kompetenzorientierten Unterricht. Grundlage hierfür bilden die hessenweiten Kerncurricula mit genaueren Ausführungen zu überfachlichen als auch fachbezogenen Kompetenzen, die alle Schülerinnen und Schüler erwerben sollen. In diesem Kontext hat jede Schule in den nächsten Jahren die Aufgabe, ein verbindliches Schulcurriculum zu erarbeiten, in dem der überfachlichen „Medienkompetenz“ eine zentrale Rolle zukommt. In den hessischen Kerncurricula zur Medienkompetenz befindet sich lediglich ein recht allgemeingehaltener Abschnitt im Kapitel der überfachlichen Kompetenzen, der vielen Kolleginnen und Kollegen in dieser Form für die tägliche Unterrichtsarbeit wenig praktische Anregungen und Hilfestellungen liefert:

*„Die Lernenden nutzen anforderungsbezogen unterschiedliche Medien gestalterisch und technisch. Sie dokumentieren ihre Lern- und Arbeitsergebnisse auch prozessbezogen und präsentieren Lern- und Arbeitsergebnisse mithilfe geeigneter Medien. Sie nutzen Neue Medien verantwortungsvoll und kritisch“ (Hessisches Kultusministerium (2011): Bildungsstandards und Inhaltsfelder – Das neue Kerncurriculum für Hessen, Teil A – Kapitel 2: Überfachliche Kompetenzen).*

Um allen Schulen in der Region Wiesbaden und Rheingau-Taunus-Kreis konkrete Hilfestellungen bei der Entwicklung ihres schuleigenen Mediencurriculums zu geben, bildete sich im Dezember 2012 eine Arbeitsgruppe aus einigen IT-Beauftragten verschiedener Grund- und Förderschulen sowie den Fachberatern Medienbildung. Ziel der Gruppe war es, ein einheitliches Medienkompetenzraster zu entwickeln, das allen Schulen der Region für ihre weitere Arbeit als Anregung und Hilfestellung zur Verfügung gestellt wird.

## 2. Wie geht man mit dem Medienkompetenzraster um?

Das vorliegende Raster soll einen Überblick über die verschiedenen Dimensionen der Medienkompetenz geben. Grundlage bildet hier der Medienpass NRW der die Medienkompetenz in fünf Dimensionen untergliedert<sup>1</sup>:

1. Bedienen und Anwenden
2. Informieren und Recherchieren
3. Kommunizieren und Kooperieren
4. Produzieren und Präsentieren
5. Analysieren und Reflektieren

Darüber hinaus soll das Raster eine Sammlung von Umsetzungsmöglichkeiten und Ideen sowie praktische Tipps und Beispiele für den Unterricht liefern, die jederzeit schulintern ergänzt, erweitert bzw. angepasst werden können. Daneben kann es eine Kommunikationsgrundlage bilden, um schulinterne Entwicklungsprozesse bzgl. des Medien- und Methodencurriculums als einen notwendigen Baustein des Schulcurriculums zu initiieren.

---

<sup>1</sup> siehe <http://www.medienpass.nrw.de> (Zugriff am 15.03.2014)

### 3. Medienkompetenzraster

Kompetenzbereich	Bildungsstandard	
<b>Bedienen / Anwenden</b>	SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.	
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele
SuS nutzen analoge Medien (Radio, Fernseher, etc.).		
SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (PC, Foto, Audio) an.	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bedienen den PC sachgerecht (An- und Ausschalten, Anwendung von Tastatur und Maus, Öffnen und Schließen von Programmen und Dateien, Einlegen einer CD, Anschließen eines USB-Sticks, Speichern und Drucken von Dokumenten).</li> <li>- bedienen die Digitalkamera sachgerecht (An- und Ausschalten, Herstellen von Fotos und kleinen Filmsequenzen).</li> <li>- erstellen mit einem Aufnahmegerät eine Tonaufnahme.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anwenden von Lernprogrammen (Hessenlizenzen, GUT, Schulbuchsoftware,...)</li> <li>- Malen am PC (z.B. Microsoft Paint)</li> <li>- Selbstportraits machen (Foto) und abstrahieren (Kunst)</li> <li>- Fotos für Schreibanlässe oder Rechengeschichten nutzen</li> <li>- Hör-Memory herstellen oder Geräusche raten (Musik)</li> <li>- Hörspiel inszenieren (Deutsch, Musik)</li> </ul>
SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an.	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kennen die Funktion wichtiger Tasten (Leer-, Großschreib-, ESC-, Enter-Taste, etc..)</li> <li>- finden sich in der Menüleiste eines Textverarbeitungsprogramms zurecht (z.B. Microsoft Word).</li> <li>- speichern Daten / Dokumente.</li> <li>- nutzen Rechtschreibhilfen.</li> <li>- fügen Bilder oder Cliparts und Tabellen ein.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Texte am PC schreiben, gestalten, speichern und drucken (z.B. Namensschild, Steckbrief, Bauanleitungen, Klassenfahrts-, oder Klassentagebuch,...)</li> </ul>
SuS wenden Basisfunktionen des Internets an.	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nutzen einen Browser.</li> <li>- geben eine http-Adresse ein und navigieren auf einer Internetseite.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Browser öffnen (z.B. Internet Explorer, Mozilla Firefox, ...)</li> <li>- Kindersuchmaschinen nutzen</li> </ul>

<b>Kompetenzbereich</b>	<b>Bildungsstandard</b>	
<b>Informieren/Recherchieren</b>	SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen	
<b>Teilkompetenz</b>	<b>Inhaltsbezogene Kompetenz</b>	<b>Materialien, Tipps &amp; Beispiele</b>
SuS recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.  SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.	Die SuS... - können verschiedene Kindersuchmaschinen nutzen.	- Frag-Finn, Blinde-Kuh, Kids-Web, - Hamsterkiste, Clixmix, mauswiesel, Wissenskarten der LWS 8 oder entsprechende Lehrwerkseiten
SuS setzen sich kritisch mit Informations- und Werbebeiträgen auseinander.	Die SuS... - untersuchen verschiedenen Medien. - können zwischen Informationsbeiträgen und Werbetexten unterscheiden.	- Seiten aus Zeitungen etc. - Homepages, Internet-Seiten - Radio-, Fernsehbeiträge (Wissenssendungen, Werbung, Nachrichten)

<b>Kompetenzbereich</b>	<b>Bildungsstandard</b>	
<b>Kommunizieren / Kooperieren</b>	SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie für die Zusammenarbeit.	
<b>Teilkompetenz</b>	<b>Inhaltsbezogene Kompetenz</b>	<b>Materialien, Tipps &amp; Beispiele</b>
SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).	Die SuS... - führen ein Medientagebuch und analysieren und reflektieren ihren Umgang mit Medien.	- Medientagebuch
SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. E-Mail) an.	Die SuS... - kennen die Struktur einer E-Mail - können eine E-Mail empfangen, schreiben und versenden.	- Nachrichten (E-Mails) mithilfe von Schreiblabor, LWS 8, Antolin
SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	Die SuS... - erarbeiten wichtige Verhaltensweisen im Umgang mit Medien und dokumentieren diese (z.B. Passwörter, Datenschutz, Zugangsdaten,...).	- Regelplakate, Computepass,...

<b>Kompetenzbereich</b>	<b>Bildungsstandard</b>	
<b>Produzieren / Präsentieren</b>	SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	
<b>Teilkompetenz</b>	<b>Inhaltsbezogene Kompetenz</b>	<b>Materialien, Tipps &amp; Beispiele</b>
SuS setzen sich aktiv mit verschiedenen Präsentationsformen auseinander und erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt.	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kennen unterschiedliche Präsentationsarten.</li> <li>- bewerten anhand von Kriterien Präsentationsformen hinsichtlich ihrer Wirkung.</li> <li>- wählen geeignete Präsentationsformen.</li> <li>- erstellen nach erarbeiteten Kriterien ein eigenes Medienprodukt.</li> <li>- präsentieren ihr Medienprodukt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plakate, Präsentationsprogramme (z.B. Microsoft Powerpoint, Hörspiele, Filme, Comics, Flyer, Schülerzeitung, Fotostories, Bildergeschichten)</li> </ul>

<b>Kompetenzbereich</b>	<b>Bildungsstandard</b>	
<b>Analysieren / Reflektieren</b>	SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.	
<b>Teilkompetenz</b>	<b>Inhaltsbezogene Kompetenz</b>	<b>Materialien, Tipps &amp; Beispiele</b>
SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung für ihren Alltag.	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kennen die Vor- und Nachteile verschiedener Medien und wissen um deren Wirkung.</li> <li>- kennen mögliche Gefahrenquellen.</li> <li>- kennen Regeln zum sicheren und sinnvollen Umgang mit Medien.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Werbebeiträge, Filme, Computerspiele</li> <li>- Lernplakate, Elternabende zum Thema „Mediensicherheit“</li> <li>- Medientagebuch</li> </ul>

**4. Mögliche Dokumentation der Verteilung von Unterrichtseinheiten / -inhalten auf die Fächer und Jahrgangsstufen**

<b>Klassenstufe 1/2</b>	Deutsch	Sachunterricht	Mathe	Kunst	Musik
Bedienen / Anwenden					
Informieren / Recherchieren					
Kommunizieren / Kooperieren					
Produzieren / Präsentieren					
Analysieren / Reflektieren					

<b>Klassenstufe 3 / 4</b>	Deutsch	Sachunterricht	Mathe	Kunst	Musik
Bedienen / Anwenden					
Informieren / Recherchieren					
Kommunizieren / Kooperieren					
Produzieren / Präsentieren					
Analysieren / Reflektieren					