

# MedienKompetenzZentrum

im Bildungshaus des Kreises Heinsberg



Im MedienKompetenzZentrum bekommen **Lehrerinnen und Lehrer** dank modernster digitaler Werkzeuge praxisnahe Inspiration für ihren Unterricht.

Pädagogisch und technisch wird die Arbeit im digitalen Trainingsraum von **Medienberatern** begleitet. Sie führen **Informationsveranstaltungen** durch und beraten die Lehrkräfte bei der digitalen Gestaltung ihres Unterrichts.

Dabei orientieren wir uns am **Medienkompetenzrahmen NRW**. Auf dieser Grundlage unterstützen wir die Schulen auch bei der Entwicklung ihrer **Medienkonzepte**.

Das MedienKompetenzZentrum verfügt über aktuelle Geräte und Technologien, sodass auch die Kommunen als **Schulträger** hier wichtige Anregungen für ihre Anschaffungen bekommen.

Zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW benötigen die Schulen geeignete Geräte und Software. Durch passende Fortbildungsangebote qualifizieren sich die Lehrkräfte für den lernförderlichen Einsatz der digitalen Werkzeuge im Unterricht.

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themensrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Medienbildung</b> Die interessengerechte Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quelldokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Das MedienKompetenzZentrum fördert die gemeinsame Entwicklung, das **Ausprobieren, Diskutieren, Dokumentieren und Sammeln von Unterrichtsideen** mit digitalen Medien.



Lehrkräfte finden hier Unterstützung im Prozess der **Unterrichtsentwicklung und -gestaltung mit digitalen Medien.**

## Umgang mit mobilen Geräten im Unterricht



Für das Kennenlernen und Ausprobieren von Programmen und Apps stehen **Laptops** und **iPads** zur Verfügung.

Über das bereitstehende W-LAN können Online-Anwendungen und kollaborative Verfahren ausprobiert werden.



Neben Halterungen für Tablets stehen verschiedene Dokumentenkameras für unterschiedliche Einsatzzwecke und aus unterschiedlichen Preissegmenten zur Ansicht bereit.

## Aktuelle Präsentationstechnik testen



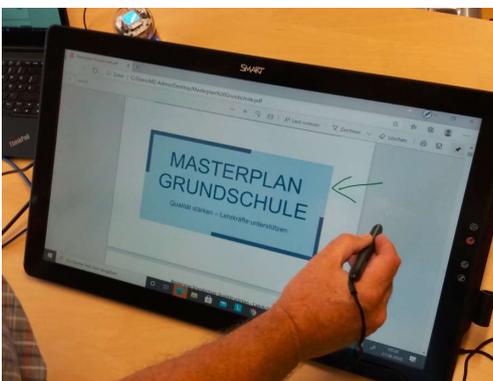
Die vorhandenen Präsentationsgeräte zeigen die aktuelle Bandbreite der digitalen Visualisierung im Klassenzimmer.



Mit verschiedenen Verfahren der Spiegelung (Miracast, Apple-TV, AirServer) kann die Einbeziehung von Schüler- und Lehrergeräten in den Unterricht simuliert werden.



Interaktivität - „an der Wand oder in der Hand“ - kann mit den vorhandenen Geräten praktisch ausprobiert und getestet werden.



In Fortbildungen werden die Visualisierung und Präsentation mit verschiedenen didaktischen Präsentationsprogrammen geschult.

# Erste Schritte zum Programmieren

Der Medienkompetenzrahmen verlangt die Vermittlung erster Schritte des Programmierens.



Verschiedene programmierbare Roboter ermöglichen ein erstes spielerisches Verständnis der digitalen Steuerung von Prozessen.



Mit der visuellen Programmiersprache Scratch können auf den vorhandenen Tablets und Laptops Animationen und Spiele unkompliziert erstellt werden"



Mit dem 3D-Drucker können praktische Anwendungen der digitalen Steuerungstechnologie simuliert werden. Besonders für die MINT-Fächer eine interessante Thematik.

## Virtual Reality kennenlernen



VR-Brillen gehören zu neuesten Geräten, die Einzug in den mediengestützten Unterricht halten.



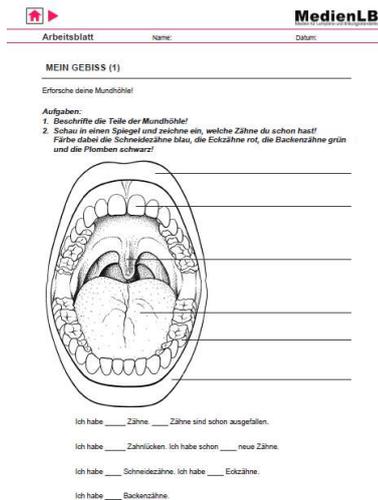
Mit der VR-Brille können Schüler\*innen in abstrakte oder entfernte Themengebiete eingeführt werden. Geographische oder historische Grenzen schwinden.



In der virtuellen Wirklichkeit bewegen sich die Schüler\*innen in spannenden Lernräumen. Das Mittelalter, der Grand Canyon sowie das Innere des menschlichen Körpers werden erlebbar.

# Filmbildung – Leichter Lernen mit Lernfilmen

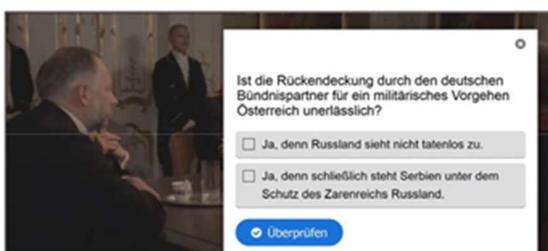
Im Mittelpunkt unseres Angebotes steht natürlich immer noch unser Mediendienst EDMOND. Wir zeigen unseren Besuchern alles Wissenswerte rund um die Online-Recherche und die bereitstehenden Filme.



Neben den Filmen haben die mitgelieferten Materialien (Folien, Arbeitsblätter usw.) eine große Bedeutung für die Gestaltung des Unterrichts.

Eine neue Qualität bekommen die Filme durch die Bearbeitung mit H5P.

Mit dem Programm H5P können Lehrkräfte Lehrfilme interaktiv gestalten, indem sie anregende Aufgaben und Fragen einfügen.



## Kontakt

Falls Sie Interesse haben, das **MedienKompetenzZentrum** zu besuchen oder sich hier von den Medienberatern beraten zu lassen, dann schreiben Sie uns eine Mail:



Guido Rütten  
Leiter des Medienzentrums  
Medienberater für den Kreis Heinsberg

[guido.ruetten@kreis-heinsberg.de](mailto:guido.ruetten@kreis-heinsberg.de)  
[guido.ruetten@brk.nrw.schule](mailto:guido.ruetten@brk.nrw.schule)



Stefan Huppertz  
Medienberater für den Kreis Heinsberg

[stefan.huppertz@brk.nrw.schule](mailto:stefan.huppertz@brk.nrw.schule)

## Adresse und Anfahrt

MedienKompetenzZentrum im Bildungshaus

Oberbrucher Straße 1, 52525 Heinsberg



Sie erreichen das Bildungshaus mit der Bahn, dem Bus oder dem Auto.