

## Digital. EinFach.

Der Medienkompetenzrahmen NRW sieht für die Umsetzung des Digitalpaktes verschiedene Kompetenzbereiche vor, die an Schulen künftig vermittelt werden. Viele Lehrerinnen und Lehrer stellen sich jedoch zu Recht die Frage, wie genau diese Kompetenzen vermittelt werden sollen und welche digitalen Medien im Unterricht dafür eingesetzt werden können. Um Lehrerinnen und Lehrer dabei zu unterstützen, bietet die Creos Lernideen und Beratung GmbH eine Weiterbildung an und gibt den Lehrenden in diesem Kursangebot nützliche Tipps, praktische Fertigkeiten, intuitive Werkzeuge und theoretisches Wissen an die Hand, damit sie den Anforderungen des Medienkompetenzrahmens gerecht werden können.

### Teilnahmedauer:

Je Modul ca. 3 Stunden.

### Termine:

Individuell nach Absprache

### Kursziele:

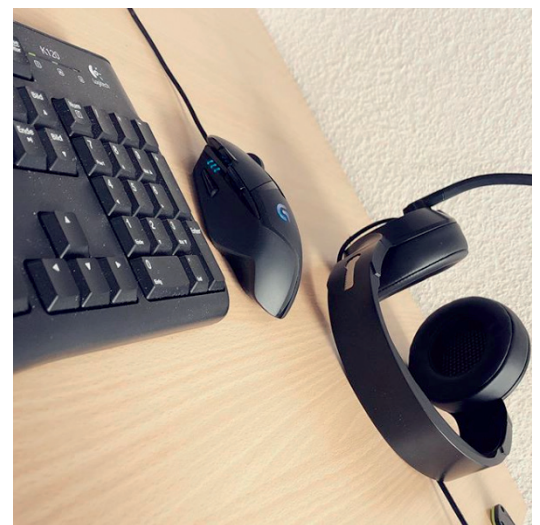
Das Weiterbildungskonzept ist speziell auf den Unterricht an Schulen ausgelegt und richtet sich an Lehrende, die in vier Modulen angelehnt an den Medienkompetenzrahmen neue Elemente für die Unterrichtsgestaltung kennen lernen. In praktischen Beispielen erfahren die Teilnehmenden, wie das Digitale im analogen Leben genutzt und so zu einem echten Mehrwert im Unterricht werden kann. Zusätzlich zu den thematisch aufgebauten Modulen werden grundlegende Kenntnisse vermittelt, die für den Umgang mit digitalen Medien hilfreich sind. Zum Beispiel werden Tipps und Informationen zur Internetnutzung, dem Umgang mit Computern und Betriebssystemen, mit Social Media, zu Recht und Sicherheit im Netz, ebenso wie zu praktischen Tools für koordinierte Gruppenarbeit bereitgestellt.

### Kurs-Module:

#### Modul 1 – Bedienen und Anwenden:

Für beinahe alle Bedarfe existieren auch digitale Medien, Tools und Apps mit den unterschiedlichsten Funktionen. Digitale Werkzeuge sollten daher dem Nutzen entsprechend sorgfältig ausgewählt und zielgerichtet eingesetzt werden. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen in diesem Modul die Grundlagen der App-Entwicklung auch ganz ohne Programmierkenntnisse kennen.

Die Appentwicklung und -produktion bietet zahlreiche Möglichkeiten für den fächerübergreifenden Einsatz in der Schule. Neben technischen Fähigkeiten werden dabei auch Metakompetenzen vermittelt: Die Funktion von Digitalen Werkzeugen erkennen, dem Bedarf entsprechend auswählen, reflektiert und verantwortungsvoll nutzen. Eine gut kommunizierte Gruppenarbeit fördert zusätzlich soziale Kompetenzen und stärkt die individuellen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler.



POSITIV WÄNDL  
SCHNELL  
VERÄNDERUNG  
ARBEIT  
HILFE  
FINDEN  
VERÄNDERUNG  
BESCHÄFTIGUNG  
HILFE  
SCHNELL  
VORWÄRTS

### Modul 2 – Produzieren und Präsentieren:

Im Unterricht kann es manchmal schwierig sein, komplizierte Zusammenhänge oder abstrakte Fakten verständlich und nachhaltig zu vermitteln. Die Teilnehmenden lernen in diesem Modul einfache Tools für die Produktion von Videostories kennen (z.B. Simpleshow, Animoto). Denn ein Video sagt mehr als 1000 Worte. Sowohl technisches Know How, der Umgang mit der Software, Schnitt und Produktpräsentation als auch Hintergrundwissen zum Erzählen mit Hilfe von Bildern sind Teil des Moduls. Praktische Beispiele für den sinnvollen Einsatz im Unterricht runden den Kurs ab. Ziel des Moduls ist es, adressatengerechte, anschaulich gestaltete und verständlich präsentierte Videos und Animationen zu erstellen, die sich für den Einsatz im Unterricht eignen. Gleichzeitig können die Lehrerinnen und Lehrer diese Kompetenzen im Unterricht an ihre Schülerinnen und Schüler weitergeben, damit diese auch eigenständig Erklärvideos erstellen.

### Modul 3 – Problemlösen und Modellieren:

Die digitale Welt besteht aus Algorithmen, Codes und mathematischen Strukturen. Diese zu erkennen und anzuwenden ist für das fortgeschrittene Verständnis digitaler Medien notwendig und bietet Schülerinnen und Schülern echte Zukunftsperspektiven. Ein erster Einstieg in diese digitale Welt ist aber auch ganz ohne Vorkenntnisse möglich: Beziehen Sie digitale Hardware in Unterrichtskonzepte mit ein und gestalten Sie abwechslungsreiche Gruppenarbeiten und Projektphasen. Nutzen Sie z.B. fertige Modulbaukästen (z.B. Mindstorm) und selbst modifizierte Hardware, um den Unterricht zu bereichern. Auf spielerische Weise können so erste Programmierkenntnisse gewonnen und das Verständnis für Zusammenhänge geschärft werden.



### Modul 4 – Digitale Lebenswelten:

Kinder und Jugendliche wachsen mit einem breiten Medienangebot auf und in praktisch allen Familien sind Smartphones, Computer, Spielekonsolen und Internetzugang zur Normalität geworden. Auch in die Klassenräume haben digitale Medien schon lange Einzug gehalten: Das Smartphone ist ein ständiger Begleiter und Trends wie PokemonGo, Snapchat oder TikTok kommen und gehen. Gewinnen Sie in diesem Modul einen Einblick in die digitale Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen und erschließen Sie dadurch neue Wege, Schülerinnen und Schüler im Unterricht zu aktivieren. Lassen Sie sich von den Creos-Praxisbeispielen für den Unterricht inspirieren.

### Teilnahmegebühr:

Wir berechnen für die Kursdurchführung pro Modul 400 Euro zzgl. MwSt. (476 Euro inkl. MwSt) für bis zu 8 Teilnehmende.

POSITIV WÄNDL ITARBEIT VERÄNDERUNG ARBEIT BESCHÄFTIGUNG HILFE FINDER  
SCHNELL WÄNDL ITARBEIT VERÄNDERUNG ARBEIT BESCHÄFTIGUNG HILFE FINDER  
VERÄNDERUNG BESCHÄFTIGUNG WÄNDL HILFE SCHNELL VERÄNDERUNG VORWÄRTS FINDER