



DER MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW VOR ORT

DORTMUND, 21.11.2024

MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

»Der Medienkompetenzrahmen NRW vor Ort« ist eine regionale Veranstaltungsreihe, die von der Medienberatung NRW und kommunalen Partnern organisiert wird. Wir möchten den an Schule beteiligten Akteurinnen und Akteuren die Möglichkeit bieten zu

- Information,
- Austausch,
- Kooperation und
- Vernetzung.

Ob Konkretisierung des Medienkompetenzrahmen NRW, Präsentation von Good-Practice-Beispielen, Anregungen zur Medienkonzeptentwicklung oder Vorstellung potentieller Kooperationspartner - die Chancen und Herausforderungen in der digitalen Welt sind vielfältig - genauso wie die Möglichkeiten einer umfassenden Medienkompetenzförderung mit dem Medienkompetenzrahmen NRW im Fachunterricht oder in außerschulischen Kontexten.

Sie erwartet ein Tag mit spannenden Vorträgen, wissenschaftlichen Inputs und praxisorientierten Hands-on-Phasen für alle Schulformen. Dazu gehören Inhalte zu folgenden Themen: Künstliche Intelligenz, Desinformationen, Cybergrooming, Erklärvideos und vieles mehr.

Möchten Sie an unserer Veranstaltung in Dortmund teilnehmen?

Dann melden Sie sich an unter https://url.nrw/MKR2024_Dortmund

Weitere Infos? Finden Sie auf unserer Website www.medienkompetenzrahmen.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 Informationsrecherche 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 adressatengerech planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Visuellen und Textiles kennen und nutzen | 5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren | 6.1 Prinzipien der digitalen Medien Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt spezifizieren, 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 Themerelevante Informationen und Daten aus Mediatinginstanzen filtern, analysieren, 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 interesselastige Setzung von Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen | 6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und deren Auswirkungen in verschiedenen Kontexten erkennen, reflektieren |
| 1.3 Datensensibilisierung Informationen und Daten sicher speichern, wiederverwenden und von verschiedenen Datenquellen, Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturieren 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 digitalen Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; kulturelle, gesellschaftliche Normen beachten | 4.3 Quelldokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden | 5.3 Identifizierung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen | 6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisieren, beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine algorithmische Strategie entwickeln; diese auch durch Programm umsetzen und die Lösungsergebnisse beurteilen |
| 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsrollen mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten | 2.4 Informationsmärkte Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfe- 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 Persönlichkeitsrechts (z. B. des Bild-, Urheber- und Markenrechts) für Laien*innen identifizieren, bewerten und beachten | 5.4 Selbstregulierte Medienberufung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Medienberufung unterstützen | 6.4 Bedeutung von Algorithmen Auswirkungen der Algorithmen in der Medienberufung und Reflexion |

VERANSTALTER

Medienberatung NRW

ZfsL Dortmund

MEDIENZENTRUM
BERATUNG | UNTERSTÜTZUNG | QUALIFIZIERUNG

VERANSTALTUNGORT

Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Dortmund
 Otto-Hahn-Str. 37
 44227 Dortmund

ANMELDUNG

Details zu Workshops und Anmeldung unter:
https://url.nrw/MKR2024_Dortmund



Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:





ABLAUF

- 09.00 – 09.30 Uhr** Ankommen, Stehkafee, Orientierung
- 09.30 – 10.00 Uhr** Begrüßung und Organisation
- 10.00 – 11.30 Uhr** Workshopschiene I
- 11.30 – 13.30 Uhr** Markt der Möglichkeiten, Mittagessen (ab 12 Uhr)
- 13.30 – 15.00 Uhr** Workshopschiene II
- 15.00 – 15.30 Uhr** Evaluation und Verabschiedung

**IN DER FOLGENDEN ÜBERSICHT FINDEN SIE AUSFÜHRLICHE
BESCHREIBUNGEN DER ANGEBOTE DURCH DIE REFERIERENDEN.**

|  WORKSHOPSCHIENE I | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| WORKSHOP-TITEL | INHALTE | REFERENT:INNEN |
| Filmschnitt mit iMovie – Montage leicht gemacht | <p>In diesem Workshop erhalten Sie grundlegende Kenntnisse über Montage als Mittel der Filmgestaltung und lernen gängige Schnittprogramme für Tablets kennen.</p> <p>Nach einer kurzen Einführung setzen Sie Ihr erworbenes Theorie-wissen in einem eigenen Kurzfilmprojekt praktisch um. Schneiden und montieren Sie vorproduzierte Filmclips zu einem kreativen Kurzfilm. Dabei arbeiten Sie exemplarisch mit dem Schnittpro-gramm iMovie. Schritt für Schritt geben wir Ihnen wertvolle Tipps an die Hand.</p> <p>Der Workshop richtet sich an Anfänger*innen, aber auch an Fortgeschrittene und deckt Teilkompetenzen aus den Kompe-tenzbereichen 5 (Analysieren und Reflektieren), 1 (Bedienen und Anwenden) und 4 (Produzieren und Präsentieren) des Medien-kompetenzrahmens NRW ab.</p> <p>Weitere Informationen zu unseren Angeboten finden Sie unter www.filmundschule.nrw.de.</p> | <p>Christian Janke</p> <p>(Film + Schule NRW)</p> |
| Fakten gegen Fakes: Nachrichtenkompetenz im Unterricht | <p>Medienkompetenz ist für Schüler*innen so wichtig wie Mathe und Biologie. Um Desinformation zu erkennen, mit Fakes umzugehen und sich gut zu informieren, nutzt ihnen Wissen über journalis-tisches Handwerkzeug. Im Workshop üben und diskutieren wir, wie Lehrer*innen mit Jugendlichen Fakten checken und kritisches Denken üben können. Die Dozentin arbeitet bei der gemeinnützi- gen Rechercheorganisation CORRECTIV.</p> | <p>Miriam Bunjes</p> <p>(Correctiv)</p> |

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



| WORKSHOPSCHIENE I | | |
|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| WORKSHOP-TITEL | INHALTE | REFERENT:INNEN |
| Prävention vor Cyber-grooming & Wie geht Safer Sexting? | Im Workshop lernen Sie aktuelle medienpädagogische Materialien der EU-Initiative Klicksafe und der Landesanstalt für Medien NRW zum Thema „Cybergrooming“ und „Safer Sexting“ kennen und probieren eine Methode praktisch aus. Der Workshop gibt einen Überblick über die Rechtslage und zeigt vor allem Präventions- sowie Interventionsmöglichkeiten bei sexueller Belästigung im Netz auf. | Jessica Stratmann- Behr (Landesanstalt für Medien NRW) |
| KI-Werkstatt: Generative KI in der Bildungsarbeit | Der KI-Hype geht weiter. Es gibt eine Flut von Programmen im Netz, mit denen wir verschiedenste Texte, Bilder, Präsentationen, Videos, Designs, Musikstücke und mehr generieren können. KI-Assistenzen unterstützen bei der Ideenentwicklung, Übersetzungen, der Recherche oder alltäglichen Problemen. Feedback-Tools wie „fiete.ai“ unterstützen konkret Lernende bei Schreibprozessen in der Schule. In diesem Workshop werden wir aktuelle KI-Tools ausprobieren und diskutieren, inwieweit wir sie im Alltag und in der Bildungsarbeit nutzen können. Bringen Sie bitte ein eigenes Gerät mit (Smartphone/iPad/Laptop). Im Idealfall haben Sie auch eine Test-Emailadresse parat, mit der Sie spontan einen Test-Account bei einer Online-Plattform Ihrer Wahl einrichten können. | Frank Schlegel (Digitaldurstig) |
| Anwendungsszenarien für die LOGINEO NRW Produkte | In diesem Workshop lernen Sie eigenständig die LOGINEO NRW-Produkte kennen, indem Sie Anwendungsszenarien aus dem Schulalltag für die LOGINEO NRW-Schulplattform, das LOGINEO NRW-Lernmanagementsystem und den LOGINEO NRW-Messenger in dafür bereitgestellten Instanzen ausprobieren. | Anja Strnisa, Kathrin Seyrich (Medienberatung NRW) |
| Bildungsmediathek NRW – das Portal für digitale Bildungsmedien und mehr | Die Bildungsmediathek NRW bietet kostenfreie und im Gebrauch rechtssichere, multimediale Inhalte für Lehrende und pädagogische Fachkräfte in NRW. Entdecken Sie in unserem Workshop, wie Sie gezielt passende Materialien für Ihren Unterricht finden und diese unkompliziert Ihren Schüler*innen zugänglich machen können. Erfahren Sie zudem mehr über die Tools und Anwendungen wie LeOn und divomath, die Sie bei der Vorbereitung und Durchführung Ihres Unterrichts unterstützen. Weitere Informationen zur Bildungsmediathek NRW finden Sie unter: bildungsmediathek-nrw.de . | Barbara Döpp (Medienberatung NRW) Susanne Koellner (LWL-Medienzentrum für Westfalen) |

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



|  WORKSHOPSCHIENE I | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| WORKSHOP-TITEL | INHALTE | REFERENT:INNEN |
| Wie Stolpersteine zum Unterrichtsthema werden | <p>Jüdisches Leben in der eigenen Stadt erforschen und mit Schüler*innen einen aktiven Beitrag zur Erinnerungskultur leisten: Das geht mit den Stolpersteinen. Wie Ihre Schüler*innen die Lebensgeschichten hinter den Stolpersteinen recherchieren und öffentlich sichtbar machen können, zeigt Ihnen das Projektteam des WDR. Mit der WDR-App „Stolpersteine NRW“ (ausgezeichnet mit dem Grimme Online Award 2023) können Ihre Schüler*innen die Stolpersteine in der Umgebung erkunden. Neben passendem Unterrichtsmaterial stellen wir auch unser Mitmachangebot für Schüler*innen vor. Gemeinsam recherchieren wir in verschiedenen Datenbanken und erarbeiten einen lokalen und biografischen Zugang für den Unterricht, um die Zeit des Nationalsozialismus zu thematisieren und über jüdisches Leben zu sprechen.</p> <p>Wenn Ihr digitales Endgerät ein Tablet ist, empfehlen wir, die App „Stolpersteine NRW“ vorab herunterzuladen. Am Laptop kann die Website von „Stolpersteine NRW“ direkt online genutzt werden.</p> | <p>Laura Wirges (WDR)</p> |
| How To - MakeyMakey Workshop & Vorstellung der Angebote des Medienzentrums der Stadt Dortmund | <p>Die digitale Ausstattung der Schulen schreitet voran und so ziehen auch immer häufiger Einplatinen-Computer in die Klassenzimmer ein und finden Anwendung im Unterricht – so wie der Makey-Makey. Mit dieser kleinen Leiterplatte kannst Du alles zu einer Tastatur werden lassen und so Gegenstände aus dem Alltag interaktiv gestalten. So können Kinder und Jugendliche Einblicke in die spannende Themenwelt von Programmierung und Elektronik erhalten. Lasse in unserem Workshop ein Themenplakat zu einem Thema deiner Wahl sprechen.</p> <p>Der MakeyMakey-Workshop ist ein praxisorientierter Hands-On-Einstieg in das Thema Making und zeigt, wie die Makerpädagogik angelehnt an den Medienkompetenzrahmen NRW im Unterricht eingesetzt werden kann. Im Rahmen des Workshops geben die Medienpädagog*innen zusätzlich Einblicke in die Arbeit des Medienzentrums der Stadt Dortmund und in die Zusammenarbeit mit Dortmunder Schulen.</p> | <p>Andreas Kastner, Sarah Dopichei (Medienzentrum der Stadt Dortmund)</p> |
| Künstliche Intelligenz - Chat GPT & Co. als Arbeitserleichterung im Schulalltag | <p>ChatGPT und Künstliche Intelligenz sind für die Schule Chance und Herausforderung zugleich. In diesem praxisorientierten Seminar lernen Sie an Stationen verschiedene KI-basierte Tools kennen, erfahren, wie man bei Unterrichtsvorbereitung und Differenzierung wertvolle Zeit sparen und Verwaltungsaufgaben auslagern kann. Zudem erhalten Sie viele Ideen für den Einsatz im Unterricht.</p> <p>Bitte beachten Sie, dass Sie sich bei einigen Tools registrieren müssen, um diese nutzen zu können. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.</p> | <p>Wiebke Meyer (Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Dortmund)</p> |



|  WORKSHOPSCHIENE I | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| WORKSHOP-TITEL | INHALTE | REFERENT:INNEN |
| Klima@School und History@School | <p>Interaktiver Unterricht mit AR und VR? Der WDR stellt seine innovativen Bildungs-Angebote vor.</p> <p>KLIMA APP: Wie können Jugendliche den Klimawandel besser verstehen, mitdiskutieren und eigene Projekte entwickeln?</p> <p>HISTORY APP & INSIDE AUSCHWITZ: Mit dem digitalen Einsatz von Zeitzeug*innen können Schüler*innen ihre Erzählungen immersiv erleben. Wie können Augmented und Virtual Reality den Geschichtsunterricht bereichern?</p> <p>Im Workshop lernen Sie alle Angebote kennen, können sich aber mit der für Sie spannenderen Anwendung vertieft beschäftigen. VR-Brillen und einige Tablets gibt es vor Ort, Sie können aber auch gerne Ihr eigenes nutzen. Es empfiehlt sich, die KLIMA APP vorab herunterzuladen.</p> | Melisa Gürleyen (WDR) |
| Escape/Inscape Rooms mit digitalen Tools | <p>Hier geben wir einen Einblick über den Aufbau von Inscape/Escape Rooms, erstellt mit digitalen Tools. Diese können zu jedweden Thema mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden entwickelt werden.</p> | Tanja Young, Nadine Rosemeyer (Zentrum Medienkompetenz Dortmund) |
| Qualitätsinhalte zur Unterrichtspraxis in der Bib finden und nutzen | <p>Die Bibliothek als Dienstleister für das ZfSL Dortmund: Finden und nutzen Sie kostenlose, hochwertige Inhalte zur Unterrichtspraxis in E-Books und E-Zeitschriften wie auch anderen digitalen Angeboten der Stadt- und Landesbibliothek Dortmund.</p> | Martin Schirmer (Stadt- und Landesbibliothek Dortmund) |
| Die TikTok-Taktik | <p>Was steckt hinter der Faszination TikTok? Welche Chancen und Risiken kennzeichnen die Social Media-Plattform – und wie können diese im Sinne der Medienkompetenzförderung im Unterricht vermittelt werden? Der Workshop richtet sich aufgrund der TikTok-Altersfreigabe in erster Linie an Pädagog*innen im Kontext weiterführender Schulen, ist aber grundsätzlich für alle Interessierten offen, die Einblicke in die Plattform und den pädagogischen Umgang damit gewinnen wollen.</p> | Sophie Weller (Die Medienlotsinnen) |



**IN DER FOLGENDEN ÜBERSICHT FINDEN SIE AUSFÜHRLICHE
BESCHREIBUNGEN DER ANGEBOTE DURCH DIE REFERIERENDEN.**

| WORKSHOPSCHIENE II | | |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| TITEL DES VORTRAGS | INHALTE | REFERENT:INNEN |
| Ach so geht das! Erklärvideoe planen und produzieren | <p>Videoproduktion unkompliziert und motivierend: In diesem Workshop lernen Sie gängige Erklärvideo-Formate kennen und erproben ihren Einsatz. Schritt für Schritt geben wir Ihnen dabei wertvolle Tipps an die Hand, sowohl für Anfänger*innen als auch für Fortgeschrittene. Bei der Erstellung eines eigenen Erklärvideoe werden Sie dann selbst kreativ und wenden das Gelernte direkt an. Egal, ob Sie Ihre eigenen Inhalte motivierend und verständlich aufbereiten oder mit Ihren Schüler*innen gemeinsam spannende Projekte angehen wollen: Wir unterstützen Sie bei Ihrem Einstieg in die Videoproduktion!</p> <p>Der Workshop deckt Teilkompetenzen aus den Kompetenzbereichen 1 (Bedienen und Anwenden), 4 (Produzieren und Präsentieren) und 5 (Analysieren und Reflektieren) des Medienkompetenzrahmens NRW ab.</p> <p>Weitere Informationen zu unserer Arbeit finden Sie unter www.filmundschule.nrw.de.</p> | <p>Christian Janke (Film + Schule NRW)</p> |
| Fakten gegen Fakes: Nachrichtenkompetenz im Unterricht | <p>Medienkompetenz ist für Schüler*innen so wichtig wie Mathe und Biologie. Um Desinformation zu erkennen, mit Fakes umzugehen und sich gut zu informieren, nutzt Ihnen Wissen über journalistisches Handwerkzeug.</p> <p>Im Workshop üben und diskutieren wir, wie Lehrer*innen mit Jugendlichen Fakten checken und kritisches Denken üben können. Die Dozentin arbeitet bei der gemeinnützigen Rechercheorganisation CORRECTIV.</p> | <p>Miriam Bunjes (Correctiv)</p> |
| Prävention vor Cybergrooming & Wie geht Safer Sexting? | <p>Im Workshop lernen Sie aktuelle medienpädagogische Materialien der EU-Initiative Klicksafe und der Landesanstalt für Medien NRW zum Thema „Cybergrooming“ und „Safer Sexting“ kennen und probieren eine Methode praktisch aus. Der Workshop gibt einen Überblick über die Rechtslage und zeigt vor allem Präventions- sowie Interventionsmöglichkeiten bei sexueller Belästigung im Netz auf.</p> | <p>Jessica Stratmann-Behr (Landesanstalt für Medien NRW)</p> |
| Prompts für die Bildung: KI-Modelle zielsicher nutzen | <p>Wer seine ersten Schritte mit einer KI-Assistenz wie ChatGPT gemacht hat, weiß: Auf die Anweisungen (Prompts) kommt es an. Eine klare und präzise Formulierung ist der Schlüssel, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. In diesem Workshop erproben wir praktische Prompts, die sich im (schulischen) Arbeitsalltag bewährt haben.</p> <p>Ein weiterer Schwerpunkt des Workshops liegt auf Megaprompts und Rollenspielen. Wir versetzen den Chatbot in spezifische Rollen: Englischlehrerin, Spielleiter oder Diskussionspartner. Dadurch werden spielerische Lernszenarien mit dem Chatbot möglich.</p> <p>Bringen Sie bitte ein eigenes Gerät mit (Smartphone/iPad/Laptop). Sollten Sie einen Zugang zu einem KI-basierten Chatbot haben, kann dieser im Workshop genutzt werden. Dies ist jedoch keine Voraussetzung.</p> | <p>Frank Schlegel (Digitaldurstig)</p> |

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

|  WORKSHOPSCHIENE II | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TITEL DES VORTRAGS | INHALTE | REFERENT:INNEN |
| Erstellung und Nutzung von H5P-Elementen in LOGINEO NRW LMS | In diesem Workshop lernen Sie unterschiedliche H5P-Aktivitäten kennen und können H5P-Elemente über den Inhaltsspeicher in dafür bereitgestellten Testkursen im LOGINEO NRW LMS erstellen, um diese zur Gestaltung attraktiver Kurse im LMS zu nutzen. | Anja Strnisa, Kathrin Seyrich (Medienberatung NRW) |
| Bildungsmediathek NRW – das Portal für digitale Bildungsmedien und mehr | Die Bildungsmediathek NRW bietet kostenfreie und im Gebrauch rechtssichere multimediale Inhalte für Lehrende und pädagogische Fachkräfte in NRW. Entdecken Sie in unserem Workshop, wie Sie gezielt passende Materialien für Ihren Unterricht finden und diese unkompliziert Ihren Schüler*innen zugänglich machen können. Erfahren Sie zudem mehr über die Tools und Anwendungen wie LeOn und divomath, die Sie bei der Vorbereitung und Durchführung Ihres Unterrichts unterstützen. Weitere Informationen zur Bildungsmediathek NRW finden Sie unter: bildungsmediathek-nrw.de . | Barbara Döpp (Medienberatung NRW) Susanne Koellner (LWL-Medienzentrum für Westfalen) |
| Wie Stolpersteine zum Unterrichtsthema werden | Jüdisches Leben in der eigenen Stadt erforschen und mit Schüler*innen einen aktiven Beitrag zur Erinnerungskultur leisten: Das geht mit den Stolpersteinen. Wie Ihre Schüler*innen die Lebensgeschichten hinter den Stolpersteinen recherchieren und öffentlich sichtbar machen können, zeigt Ihnen das Projektteam vom WDR. Mit der WDR-App „Stolpersteine NRW“ (ausgezeichnet mit dem Grimme Online Award 2023) können Ihre Schüler*innen die Stolpersteine in der Umgebung erkunden. Neben passendem Unterrichtsmaterial stellen wir auch unser Mitmachangebot für Schüler*innen vor. Gemeinsam recherchieren wir in verschiedenen Datenbanken und erarbeiten einen lokalen und biografischen Zugang für den Unterricht, um die Zeit des Nationalsozialismus zu thematisieren und über jüdisches Leben zu sprechen. Wenn Ihr digitales Endgerät ein Tablet ist, empfehlen wir, die App „Stolpersteine NRW“ vorab herunterzuladen. Am Laptop kann die Website von „Stolpersteine NRW“ direkt genutzt werden. | Laura Wirges (WDR) |
| How To - MakeyMakey Workshop & Vorstellung der Angebote des Medienzentrums der Stadt Dortmund | Die digitale Ausstattung der Schulen schreitet voran und so ziehen auch immer häufiger Einplatinencomputer in die Klassenzimmer ein und finden Anwendung im Unterricht – so wie der Makey-Makey. Mit dieser kleinen Leiterplatine kannst Du alles zu einer Tastatur werden lassen und Gegenstände aus dem Alltag interaktiv gestalten. So können Kinder und Jugendliche Einblicke in die spannende Themenwelt von Programmierung und Elektronik erhalten. Lasse in unserem Workshop ein Themenplakat zu einem Thema deiner Wahl sprechen. Der MakeyMakey-Workshop ist ein praxisorientierter Hands-On-Einstieg in das Thema Making und zeigt, wie die Makerpädagogik angelehnt an den Medienkompetenzrahmen NRW im Unterricht eingesetzt werden kann. Im Rahmen des Workshops geben die Medienpädagog*innen zusätzlich Einblicke in die Arbeit des Medienzentrums der Stadt Dortmund und die Zusammenarbeit mit Dortmunder Schulen. | Andreas Kastner, Nicole Klar (Medienzentrum der Stadt Dortmund) |

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



| WORKSHOPSCHIENE II | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| TITEL DES VORTRAGS | INHALTE | REFERENT:INNEN |
| Künstliche Intelligenz - Chat GPT & Co. als Arbeitserleichterung im Schulalltag | ChatGPT und Künstliche Intelligenz sind für die Schule Chance und Herausforderung zugleich. In diesem praxisorientierten Seminar lernen Sie an Stationen verschiedene KI-basierte Tools kennen, erfahren, wie man bei Unterrichtsvorbereitung und Differenzierung wertvolle Zeit sparen und Verwaltungsaufgaben auslagern kann und erhalten viele Ideen für den Einsatz im Unterricht. Bitte beachten Sie, dass Sie sich bei einigen Tools registrieren müssen, um diese nutzen zu können. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. | Wiebke Meyer (Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Dortmund) |
| GoodNotes für Fortgeschrittene - Interaktive Vorlagen für GoodNotes mit Keynote oder PowerPoint selbst gestalten | Die Apps GoodNotes und Keynote (bzw. PowerPoint) sind bereits einzeln extrem leistungsfähige Tools. Im Zusammenspiel entfalten sie jedoch noch weitere nützliche Potenziale, auch für den Schulalltag. Erstellen Sie mit Keynote oder PowerPoint individuelle und interaktive Vorlagen, Tafelbilder, Präsentationen oder digitale Schulplaner für GoodNotes. Sie lernen praxisnah, wie Sie diese Anwendungen effektiv nutzen, um Unterricht oder Unterrichtsmaterialien anschaulicher und interaktiver zu gestalten. Für diesen Workshop benötigen Sie ein iPad (oder MacBook) mit den installierten aktuellen Apps „GoodNotes“ und „Keynote“ (bzw. „Power-Point“). | Burkhard Pesch (Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Dortmund) |
| Escape/Inscape Rooms mit digitalen Tools | Hier geben wir einen Einblick über den Aufbau von Inscape/Escape Rooms, erstellt mit digitalen Tools. Diese können zu jedwedem Thema mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden entwickelt werden. | Tanja Young, Nadine Rosemeyer (Zentrum Medienkompetenz Dortmund) |
| Der Ozobot - Algorithmen handlungsorientiert erfahren | Der Ozobot Evo Roboter kombiniert Lernspiele mit Programmierung, Robotik und globaler sozialer Interaktion. Mit Hilfe des Ozobot Evo soll ein leichter Einstieg anhand von verschiedenen Zugangsweisen (Programmieren mit Farbcodes oder einer blockbasierten Programmiersprache) stattfinden. Im Workshop selbst wird in erster Linie die Säule 6 des MKR (Problemlösen und Modellieren) thematisiert. | Silke Röwekamp (Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Dortmund) |
| Die TikTok-Taktik | Was steckt hinter der Faszination TikTok? Welche Chancen und Risiken kennzeichnen die Social Media Plattform – und wie können diese im Sinne der Medienkompetenzförderung im Unterricht vermittelt werden? Der Workshop richtet sich aufgrund der TikTok-Altersfreigabe in erster Linie an Pädagog*innen im Kontext weiterführender Schulen, ist aber grundsätzlich für alle Interessierten offen, die Einblicke in die Plattform und den pädagogischen Umgang damit gewinnen wollen. | Sophie Weller (Die Medienlotsinnen) |



INFORMATIONEN / HINWEISE

Bei vielen angebotenen Workshops ist die Nutzung eines eigenen digitalen Endgerätes für die aktive Teilnahme erforderlich (Smartphone, Tablet oder Laptop). Bitte bringen Sie daher ein mobiles Endgerät mit.

Ein kostenloser Mittagsimbiss wird angeboten.

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von: