
Lernen im
digitalen Raum
an der JAS

4 K-
Modell

MKR

SAMR-
Modell

4-K-MODELL



MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

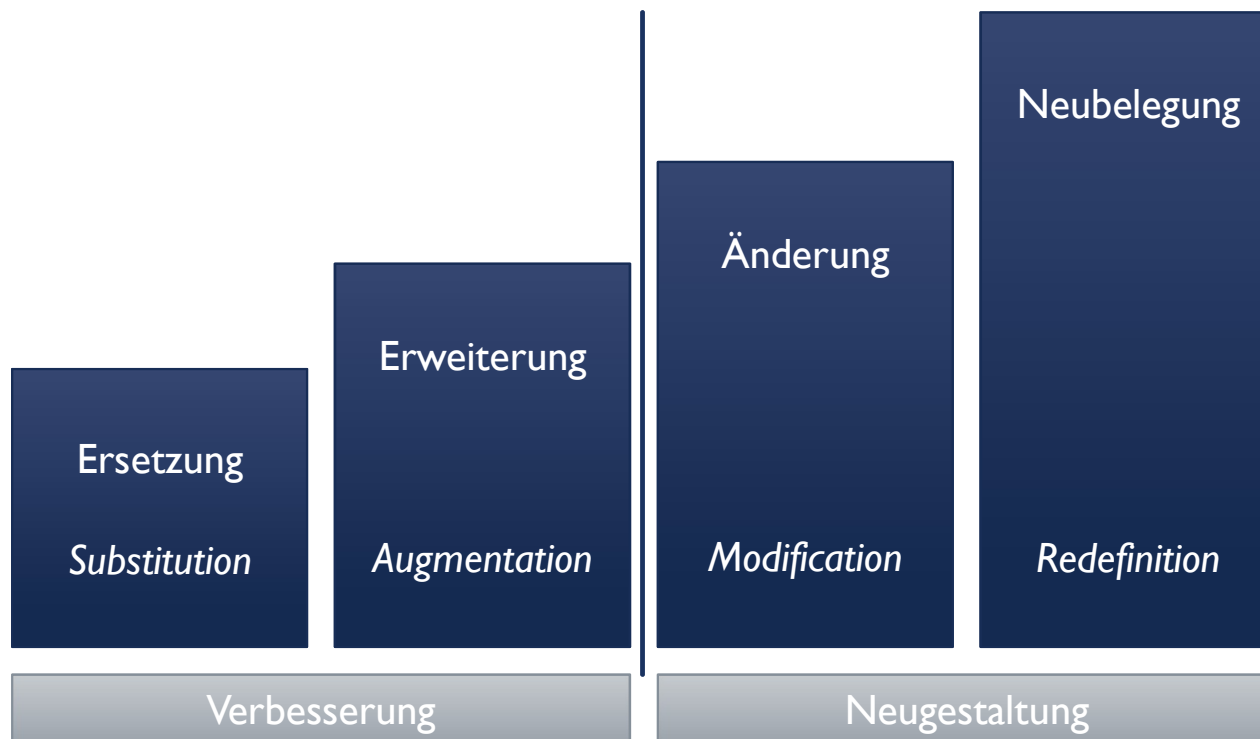
	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEM LÖSEN UND MODELLIEREN
g	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien
ardware) id reflektiert verantwort-	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Funktionsweisen der Welt identifizieren und verstehen
ie	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen
Werkzeugsumfang wie diese zielgerichtet	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmen in verschiedenen Kontexten erkennen, reflektieren
i	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren
ten sicher n und von ibrufen; ten zu isieren und ren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Problemlösungsansätze, Problemlösungsalgorithmen und algorithmische Problemlösungen identifizieren
rheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedingtheit
it per- n Daten z, Privat- nssicherheit	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflussfaktoren auf die Mediennutzung und deren Auswirkungen beschreiben

■ 24 Digitalkompetenzen

■ Kategorien: *Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren, Problemlösen und Modellieren*

■ Komplexität der Kompetenzen nimmt in den einzelnen Kategorien in vier Stufen jeweils zu

SAMR-MODELL (RUBEN PUENTEDURA, 2006)



https://www.researchgate.net/figure/SAMR-Model-Puentedura-2006_fig1_268446012

SCHLUSSFOLGERUNG

- **Zielsetzung:** Erwerb hoher Stufen der Digitalkompetenzen
- **Weg:** Umstrukturierung des Unterrichtsgeschehens
- **Auswirkungen:** Unterrichtsgestaltung, Schulalltag und Organisation
- **Vorraussetzungen:** Technische Infrastruktur, Räumliche Gestaltung der Schule

GELINGENSBEDINGUNGEN

- **Zuverlässigkeit:** Technische Infrastruktur muss funktionieren
- **Langfristige Verfügbarkeit:** Endgeräte müssen generell verfügbar sein
- **Geringe Hürden:** Einsatz muss organisatorisch einfach umzusetzen sein
- **Kompetenz:** Lehrkräfte müssen geschult werden

JAS KONKRET

- Umformung und Kompetenzerwerb **steigernd über Jahrgänge** und alle Fächer verteilt
- **Jahrgänge 5 – 7:** 1:2 Ausstattung in iPad-Koffern im Klassenraum
- **Jahrgänge 8 – 10:** Individuelle iPads
- Digitale Infrastruktur in allen Klassen
- Digitalisierung im Fortbildungskonzept wiederkehrendes Thema