



Entwurf für die Pilotphase

medienpass@schulen.nrw.de



DER KOMPETENZRAHMEN

Ziel des Medienpasses NRW ist es, Kinder und Jugendliche für das Thema Medienkompetenz zu begeistern und gleichzeitig Lehrerinnen und Lehrer bei der Vermittlung zu unterstützen. Dieser Kompetenzrahmen beschreibt, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche im Umgang mit Medien verfügen sollten. Er gibt Erziehenden und Lehrkräften Orientierung und dient zugleich als Grundlage für Unterstützungsangebote der Initiative Medienpass NRW. Auch der „Medienpass“ selbst – konzipiert als Sammelheft für Kinder – spiegelt die Inhalte des Kompetenzrahmens in kindgerechter Sprache wider.

Der Medienpass lebt von Ihrem Engagement. Deshalb die herzliche Bitte: Lassen Sie uns von Ihren Erfahrungen profitieren. Helfen Sie mit, ein Angebot zu konzipieren, das passgenau auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist. Senden Sie uns Ihre Rückmeldungen und Anregungen an medienpass@schulen.nrw.de.

Wir wünschen viel Freude und Erfolg mit dem Medienpass!

Ihre Initiative
Medienpass NRW



Die Landesregierung NRW



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)



Medienberatung NRW

STUFE 1

Elementarbereich, pädagogische Anregungen

Bedienen und Anwenden

Kindern wird die Möglichkeit gegeben, Grundkenntnisse zur Nutzung technischer Geräte zu erwerben.

Informieren und Recherchieren

Kinder werden angeregt, sich mit Hilfe von Medien zu informieren.

Kommunizieren und Kooperieren

Kinder werden zur medial gestützten Kommunikation angeregt.

Produzieren und Präsentieren

Kinder stellen unter Anleitung einfache Medienprodukte her.

Analysieren und Reflektieren

Kinder werden bei der Verarbeitung von Medien-eindrücken unterstützt.

Kinder erhalten die Gelegenheit, ...

analoge und digitale Medien (z. B. Telefon, Handykamera oder Computer) kennen zu lernen und zu nutzen.

Medien (z. B. Bilderbüchern, Fernsehsendungen) Informationen zu entnehmen und selbstständig wiederzugeben.

ein Telefon zu nutzen und zielgerichtet Gespräche zu führen.

Medien kreativ zu nutzen, um eigene Ideen und Themen darzustellen (z. B. Fotocollage, Daumenkino, Hörspiel).

ihre Medienerlebnisse durch Erzählungen, Bilder und Rollenspiele zu verarbeiten und Schutzmöglichkeiten (z. B. Erwachsene als Ansprechpartner oder Abschalten des Fernsehgeräts) kennen zu lernen.

STUFE 2

Schülerinnen und Schüler der Grundschule, Kompetenzerwartungen am Ende Klasse 4

Bedienen und Anwenden

Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.

Informieren und Recherchieren

Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.

Kommunizieren und Kooperieren

Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.

Produzieren und Präsentieren

Schülerinnen und Schüler erstellen und präsentieren unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte.

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Die Schülerinnen und Schüler...

nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.

formulieren ihren Wissensbedarf.

beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).

beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation und vergleichen Vorteile und Nachteile.

beschreiben ihre eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen Chancen und Risiken für ihren Alltag.

wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z. B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

recherchieren – unter Anleitung – zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen, Internetportalen und Bibliotheksangeboten.

stellen Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet dar.

entwickeln und strukturieren unter Anleitung ihren Arbeits- und Herstellungsprozess.

kennen Möglichkeiten beim Umgang mit Risiken (z. B. Erwachsene als Ansprechpartner).

wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (z. B. Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).

entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation an.

sichern Arbeitsergebnisse und stellen sie in einem analogen und/oder digitalen Produkt dar, wobei sie verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten sinnvoll und zielgerichtet verwenden.

vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

wenden Basisfunktionen des Internets an (z. B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.

nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.

stellen ihr Produkt in Form einer Präsentation dar.

beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film, Computerspiele oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

STUFE 3

Schülerinnen und Schüler der weiterführenden Schule, Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6

Bedienen und Anwenden

Schülerinnen und Schüler kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.

Informieren und Recherchieren

Schülerinnen und Schüler recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.

Kommunizieren und Kooperieren

Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.

Produzieren und Präsentieren

Schülerinnen und Schüler erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.

Die Schülerinnen und Schüler...

wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).	recherchieren zielgerichtet in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.	verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.	entwickeln einen Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z. B. Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Video).	beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.
wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.	gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).	setzen Gestaltungsmerkmale bei der Medienproduktion sinnvoll ein (z. B. strukturierte Aufbereitung von Informationen).	kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.
wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an	erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).	beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.
beschreiben technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).	erkennen und beschreiben Manipulationsmöglichkeiten (z. B. bei Werbung).	nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.	geben Mitschülerinnen und Mitschülern regelgeleitet konstruktiv Rückmeldungen (Feedback-Regeln).	kennen Grundregeln des Urheberrechts.

STUFE 4

Schülerinnen und Schüler der weiterführenden Schule, Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 10

Bedienen und Anwenden

Schülerinnen und Schüler haben fundierte Kenntnisse digitaler Medien.

Informieren und Recherchieren

Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch, analysieren Informationen und verarbeiten sie weiter.

Kommunizieren und Kooperieren

Schülerinnen und Schüler analysieren Meinungsbildungsprozesse und kommunizieren adressatengerecht, verantwortungsbewusst und sicher.

Produzieren und Präsentieren

Schülerinnen und Schüler planen und realisieren Medienprojekte und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler bewerten mediale Darbietungsformen und ihre Wirkung.

Die Schülerinnen und Schüler...

bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung).

führen fundierte Medienrecherchen durch.

analysieren Kommunikation in Sozialen Netzwerken, Blogs und Foren (z. B. Selbstdarstellung, Meinungsbildungsprozesse).

entwickeln und strukturieren einen Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z. B. Präsentation, Audiobeitrag, Video).

analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).

wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.

sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten, erstellen ein Literaturverzeichnis.

wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an.

erfassen und verwenden unterschiedliche Präsentationsformen (z. B. strukturierte Aufbereitung von Informationen).

analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.

wenden Tabellenkalkulationsprogramme an.

vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.

kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z. B. Impressumspflicht), erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.

präsentieren ihre Ergebnisse vor Publikum, achten auf ihre Körpersprache (Mimik und Gestik) und Stimme.

kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.

wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an.

filtern themenrelevante Informationen heraus, strukturieren sie und bereiten sie auf.

analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.

geben Mitschülerinnen und Mitschülern konstruktiv Rückmeldungen (Feedback-Regeln).

kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.

Die Initiative „Medienpass NRW“ wird getragen von:



Die Landesregierung NRW

- Ministerin für Bundesangelegenheiten,
Europa und Medien
- Ministerium für Schule und
Weiterbildung
- Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport



Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)



Medienberatung NRW.