

Grundbildung Medien im Lehramt

Elemente der Medienbildung für Lehramtsstudierende –
Grundlegende Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten

Übersicht



Beschreibung der Teilbereiche

Mk Medienkompetenz

Erweiterte Medienkompetenz von Lehramtsstudierenden

Mk1 Medien und Gesellschaft

Rolle und Aufgaben der Medien in demokratischen Gesellschaften:

- Freiheitliche Grundordnung demokratischer Gesellschaften
- Aufgaben und Funktion von Massenmedien in demokratischen Gesellschaften
- Mediensystem sowie medienpolitische Akteure und Prozesse in der BRD
- Grundkenntnisse des Medienrechts, Grundrechte sowie weitere Aspekte des Daten- und Informationsrechts
- Jugendmedienschutz

Mk2 Medientechnik: Informationstechnische Grundbildung

Sachgerechter Umgang mit Computer- und Informationstechnologien:

- Grundlegende Kenntnisse von Hard- und Softwaretechnologien
- Grundkenntnisse des Programmierens
- Grundverständnis algorithmischer und digital vernetzter Prozesse (u.a. Netzwerktechnologien, Suchmaschinen, Soziale Netzwerke)
- Datensicherheit: Passwörter, Verschlüsselungstechnik, Firewall/Virusscan
- Mediengestaltung: Bild-, Audio- und Videobearbeitung
- Grundkenntnisse von CMS und Homepageerstellung und -betreuung

Mk3 Medienkritik

Kritische Reflexion von Medieninhalten, Medientechnologien und Mediensystemen:

- Quellenkritik im Allgemeinen, Quellenkritik im Kontext digitaler Medien
- Grundkenntnisse verschiedener Medien- und Kommunikationstheorien
- Aufbau von Informationskompetenz (reflektierte Auswahl, qualitätsorientierte Bewertung und sozial verantwortlicher Umgang mit digitalen Medien)
- Soziokulturelle Unterschiede und soziale Ungleichheit in Bezug auf Medien
- Eigene Medienanwendung, Medienprodukte und Mediensysteme auf diesen Grundlagen kritisch reflektieren

Mp Medienpädagogik

Pädagogische Grundlagen für den Einsatz von Medien im Unterricht und die Vermittlung von Medienkompetenz an Schülerinnen und Schüler

Mp1 Mediendidaktik: „Lernen mit Medien“

- Lernpsychologische Grundlagen des Medieneinsatzes im Unterricht
- Für Schule und Unterricht relevante Hardware kennen und beherrschen: interaktive Whiteboards, PCs, Tablets, Smartphones, etc.
- Reflektierte, pädagogisch und methodisch-didaktisch begründete Auswahl von Medien
- Zielgruppensensibles medienpädagogisches Handeln (Binnendifferenzierung)
- Unterstützung von kooperativen Lern- und Kommunikationsprozessen
- Gestalterische, spielerische und kreative Prozesse im Unterricht mit Medien
- Unterrichtsspezifische Software: Lernsoftware, Office-Programme, Audio-, Video- und Bildbearbeitungssoftware, etc.
- Unterrichtsplanung mit Medien

Mp2 Medienerziehung: „Lernen über Medien“

- Theorien, Modelle und Befunde der Mediennutzungs- und Medienwirkungsforschung
- Grundlagen der Mediensozialisation von Kindern und Jugendlichen
- Medienerfahrungen von Kindern und Jugendlichen im Unterricht thematisieren
- Mit Schülerinnen und Schülern über Medienwirkungen sprechen
- Medieninhalte mit SuS analysieren, kritisch hinterfragen und bewerten, etwa in Bezug auf Daten- und Persönlichkeitsschutz, Datensicherheit und Urheberrecht
- SuS befähigen, sich eigenständig neues Wissen und neue Fähigkeiten anzueignen
- Zusammenarbeit mit Eltern und weiteren Bildungspartnern

Mp3 Medienbezogene Schulentwicklung

- Schulentwicklungskonzepte im Bereich Medienbildung (z.B. Konzept „BYOD“)
- Medienkonzeptarbeit
- Implementierung des Medienkompetenzrahmens NRW
- Akteure und aktuelle Maßnahmen im medienbildungspolitischen Raum (z.B. Medienberatung NRW und Medienpass NRW)
- schulspezifische Software kennenlernen, z.B. Schulportale wie Logineo NRW