



DER MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW VOR ORT

STADT UND STÄDTEREGION AACHEN, 12.11.2025

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

1. BEDENKEN 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 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden.	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie medienb. Produkte und Informationen teilen.	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerechtes planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Beobachtungen kennen, analysieren und reflektieren.	6.1 Prävention der digitalen Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, 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 Themenspezifische Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperationen formulieren und einhalten.	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert auswählen sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussagegehalt beurteilen.	5.2 Meinungsbildung Die intertextuelle Setzung und Verflechtung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen.	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster in Texten in erschlossenen Texten erkennen, nachvollziehbar reflektieren.
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert 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 aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten.	4.3 Quelldokumentation Standards der Quelldokumentation beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.	5.3 Identifizierung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätsvermittlung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen.	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisieren, Problemstrategien entwickeln und dazu eine algorithmische Strategie entwickeln; diese auch durch Programmieren umsetzen und die Lösungstrategie bewerten.
1.4 Datenschutz und Informationsicherheit Verantwortungen mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationsicherheit beachten.	2.4 Informationskritik Ungenügende und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz, Jugend- und Medienschutz, Kennen- und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen.	3.4 Cybermobilität und Vermeidung Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybermobilität und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen.	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, Urheber-, Urheberrechts, Urheberrechts (z.B. Lizenzierung) überprüfen, bewerten und beachten.	5.4 Selbstregulierte Medienethik Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Medienethik unterstützen.	6.4 Bedeutung von Einflüsse von Algorithmen auf die Auswirkung der Nutzung von Produkten in beschriebenen und beschreiben und bewerten.

„Der Medienkompetenzrahmen NRW vor Ort“ ist eine regionale Veranstaltungsreihe, die von der Medienberatung NRW und kommunalen Partnern organisiert wird.

Wir bieten im Rahmen eines Informationstages praxisorientierte Workshops und fundierte Informationen für Lehrkräfte, Mitarbeitende im Ganztags- oder in der Schulsozialarbeit und weitere pädagogische Fachkräfte aller Schulformen. Die Veranstaltung wird mit einer spannenden Keynote von Prof. Dr. Sven Kommer (RWTH Aachen) eröffnet.

Es wird ein umfangreiches Angebot an Workshops für Grundschulen, Förderschulen und weiterführende Schulen geben.

Themen der Workshops (u.a.):

- **Künstliche Intelligenz im Unterricht**
- **Kreativ mit Medien umgehen:** Erklärvideos und Podcasts erstellen
- **Digitale Medien in Grund- und Förderschule**
- **Präventionsangebote:** „Digital Wellbeing“ – Verantwortungsvoller Medienkonsum, „Fake News“ & Cybergrooming / Safer Sexting

Warum sollten Sie am 12. November 2025 beim Medienkompetenzrahmen NRW vor Ort in der Stadt und Städteregion Aachen teilnehmen?

- **Information:** Input und Workshops rund um aktuelle Themen der Medienkompetenz und Expertise aus der Praxis für die Praxis!
- **Austausch, Kooperation und Vernetzung:** Tauschen Sie sich in anregenden Gesprächen über erfolgreiche Praxisbeispiele sowie neue (Unterrichts-)Ideen aus und knüpfen Sie wertvolle Kontakte mit Lehrkräften und anderen pädagogischen Akteuren.

Weitere Infos? Finden Sie auf unserer Website www.medienkompetenzrahmen.nrw

<p>VERANSTALTER</p>  <p>Medienberatung NRW</p>  <p>MEDIENBERATENDE IN NORDRHEIN-WESTFALEN</p> <p>euregionales zentrum für digitale bildung</p> <p>* in Kooperation mit der RWTH Aachen</p>	<p>VERANSTALTUNGORT</p> <p>Gesamtschule Würselen Krottstraße 64 A 52146 Würselen</p>	<p>ANMELDUNG</p> <p>Die Anmeldung ist ab September 2025 möglich.</p>
---	---	---

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:

