

Orientierungshilfe Medienkompetenzen Lehrkräfte (OMKL) – Realschule

Zielsetzung

Die Orientierungshilfe Medienkompetenzen Lehrkräfte (OMKL), die im Schulversuch „Digitale Schule 2020“ entstanden ist, fasst zusammen, was Lehrkräfte können müssen, um den vom ISB erstellten „Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen“ umzusetzen sowie die IT-Ausstattung der Schule für die eigene Arbeit zu nutzen. Die grün markierten Ziffern im Text verweisen auf die jeweiligen Kompetenzbereiche. Dabei wird ggf. auf verschiedene Bereiche des ISB-Rahmens gleichzeitig verwiesen, da diese nicht aufeinander aufbauen, sondern miteinander verzahnt sind.

Der Überblick unterscheidet zwischen zwei Niveaustufen: „Grundkenntnissen“ und „Erweiterte Kenntnisse“ im Sinne von deren vertiefter Anwendung bzw. ggf. Weiterentwicklung. Der Grund dafür ist, dass

- der Einsatz digitaler Medien je nach Ausstattung und pädagogischer Schwerpunktsetzung an den Schulen unterschiedlich ist,
- es auch je nach Schulart, Jahrgangsstufen oder Fach unterschiedliche Anforderungen gibt,
- der Kenntnisstand in einem Kollegium in der Regel heterogen ist.

Vor diesem Hintergrund kann der Überblick dazu dienen,

- Lehrkräften die Möglichkeit zu geben, ihre individuelle Kompetenzentwicklung einzuschätzen,
- Bedarfe für Fortbildungen im Kollegium zu ermitteln,
- schulinterne Fortbildungen systematisch zu planen,
- Kolleginnen und Kollegen zu motivieren, selbst Anregungen für den Einsatz digitaler Medien einzubringen.

Beispiele sind grün gedruckt, Fachbegriffe sind mit ↗ gekennzeichnet und werden im [Glossar](#) erklärt.

1. Basiskompetenzen → 1.4		
Niveaustufen Anforderungsbereich	Grundkenntnisse: Verstehen und Anwenden	Erweiterte Kenntnisse: Vertiefen und Entwickeln
Digitale Endgeräte, Medienangebote und ↗Informatiksysteme einsetzen, z. B. interaktive Tafel, Dokumentenkamera, Audio/Video-Ausstattung, Tablets, Computer → 1.1	<input type="checkbox"/> an der Schule vorhandene digitale Endgeräte im Unterricht verwenden, um schülerorientiert und zeitgemäß zu unterrichten <input type="checkbox"/> Grundfunktionen von Kommunikations- und Kooperationssoftware kennen (Lernplattformen und Software für Videokonferenzen)	<input type="checkbox"/> erweiterten Funktionsumfang von Hardware und Betriebssoftware beherrschen <input type="checkbox"/> erweiterten Funktionsumfang von Kommunikations- und Kooperationssoftware beherrschen (Lernplattformen und Software für Videokonferenzen) <input type="checkbox"/> selbstständig neue Möglichkeiten finden, diese testen und ggf. multiplizieren
Informatische Grundbildung z. B. Arbeitsweisen von digitalen Endgeräten, Medienangebote und ↗Informatiksysteme verstehen → 1.2	<input type="checkbox"/> Aufbau und Bestandteile eines Computers und eines Netzwerkes kennen; dazu gehören: Komponenten und ↗Schnittstellen, Funktionen des Betriebssystems und der Benutzeroberfläche, ↗Client-Server-Prinzip, Funktionsweise von Textverarbeitung oder des Internets <input type="checkbox"/> grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und ↗Informatiksystemen kennen, um ihre Eignung für den Unterricht zu bewerten, z. B. Prinzip einer Lernplattform, einer Mediathek, eines Wikis <input type="checkbox"/> einfache Strategien der Problemlösung anwenden, z. B. Aus- und Anschalten des Rechners, automatische Quellensuche am Beamer	<input type="checkbox"/> einen Anforderungskatalog aufgrund der Funktionsweisen und grundlegenden Prinzipien erstellen und darauf basierend Medienangebote oder ↗Informatiksysteme auswählen bzw. optimieren <input type="checkbox"/> technische Probleme sachgerecht beschreiben, um effiziente Hilfe bei größeren Probleme zu erhalten <input type="checkbox"/> technische Probleme selbstständig lösen, auch um Kollegen und Kolleginnen zu helfen, z. B. Schnittstellenprobleme, Möglichkeiten der Beamerkalibrierung, einfache Netzwerkprobleme
Sich in der IT-Infrastruktur der Schule zurechtfinden → 1.2, 1.3 (ohne „Algorithmen“), 2.4	<input type="checkbox"/> sich im Schulnetzwerk und bei den ↗Homeverzeichnissen anmelden, die Umgebung kennenlernen und dort Daten verwalten <input type="checkbox"/> verschiedene Methoden der ↗Backup-Erstellung kennen <input type="checkbox"/> konzeptuellen Aufbau des Schulnetzwerks verstehen	<input type="checkbox"/> Desktop-, System- und Dateiverwaltung steuern <input type="checkbox"/> im Kollegium und mit Schülerinnen und Schülern über das Schulnetzwerk Dokumente austauschen und gemeinsam an ihnen arbeiten → 3.2

<p>Sicher in digitalen Umgebungen agieren → 1.1, 5.4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Gefahren der digitalen Welt kennen, um sich durch die notwendigen Werkzeuge selbst und andere zu schützen <input type="checkbox"/> sichere Passwörter erstellen und benutzen <input type="checkbox"/> die wichtigsten Regeln des Datenschutzes und Urheberrechtes kennen 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> neue Gefahren erkennen und ggf. mit Gegenmaßnahmen reagieren bzw. diese bei Bedarf multiplizieren
<p>Digitale Werkzeuge bedarfsgerecht für den Unterricht nutzen</p>	<p>grundlegende Anwendungssoftware kennen und nutzen, z. B. zur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Textverarbeitung • Tabellenkalkulation • Präsentation • Audio-/Video- und Grafikbearbeitung 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> weitere digitale Werkzeuge kennen und sachgerecht, zielgruppenorientiert und kreativ einsetzen, z. B. zur Erstellung von Mindmaps, Abfragetools <input type="checkbox"/> selbstständig neue digitale Werkzeuge testen und ggf. multiplizieren

2. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren		
Niveaustufen	Grundkenntnisse: Verstehen und Anwenden	Erweiterte Kenntnisse: Vertiefen und Entwickeln
Anforderungsbereich		
Zielgerichtet Informationen im Internet recherchieren → 2.1, 2.2, 2.3, 2.4	<input type="checkbox"/> Suchmaschinen und Lernplattformen (z. B. mebis) kennen und bedienen <input type="checkbox"/> verschiedene Recherchetechniken kennen <input type="checkbox"/> Rechercheprozesse organisieren	<input type="checkbox"/> unterschiedliche Suchmaschinen und erweiterte Suchoptionen nutzen, um die Qualität der Suchergebnisse zu optimieren <input type="checkbox"/> Materialien aus der Mediathek in mebis bei der Gestaltung von Unterrichtsmaterialien nutzen <input type="checkbox"/> Suchmaschinen-Effekte kennen und kritisch hinterfragen, z. B. ↗ Search Engine Marketing
Suchergebnisse auswerten und bewerten → 2.2	<input type="checkbox"/> Suchergebnisse analysieren, um Qualität von Materialien einzuschätzen (z. B. formale Aspekte, inhaltliche Kriterien usw.) sowie die Eignung für den Unterricht kritisch zu bewerten	<input type="checkbox"/> Suchergebnisse analysieren, um Eignung für den Unterricht kritisch zu bewerten
Daten und Informationen verarbeiten → 2.4, 2.5	<input type="checkbox"/> Daten und Informationen zielgerichtet lokal und ortsunabhängig speichern, z. B. in Cloudlösung der Schule <input type="checkbox"/> verschiedene ↗ multiple Lesetechniken kennen und nutzen	<input type="checkbox"/> Daten und Informationen strukturieren, ↗ modellieren und aufbereiten

3. Kommunizieren und Kooperieren		
Niveaustufen	Grundkenntnisse: Verstehen und Anwenden	Erweiterte Kenntnisse: Vertiefen und Entwickeln
Anforderungsbereich		
Digital mit Kolleginnen und Kollegen interagieren → 3.1, 3.3	<input type="checkbox"/> die Grundfunktionen der elektronischen Kommunikationsplattformen kennen und nutzen, z. B. <i>Mail, Termine, Vertretungen, Notenmanagement, Absenzen</i> <input type="checkbox"/> je nach Situation und Adressat über unterschiedliche digitale Kanäle interagieren, z. B. <i>mebis, Schulportal, Schulwiki</i> <input type="checkbox"/> mit Hilfe verschiedener Plattformen Materialien und Informationen teilen	<input type="checkbox"/> fachspezifische Austauschplattformen für Informationen und Material nutzen und erweitern <input type="checkbox"/> rechtskonforme, schulübergreifende mebis-Angebote entwickeln <input type="checkbox"/> Lernprodukte der Schülerinnen und Schüler unter Beachtung des Datenschutzes mit Kollegen teilen <input type="checkbox"/> gemeinsames Korrigieren von Schülerprodukten, z. B. <i>Aufsätzen</i> über eine Kooperationsplattform zum Zweck der Einheitlichkeit
Mit Schülerinnen und Schülern interagieren → 3.2, 4.4	<input type="checkbox"/> einen digitalen Klassenraum (z. B. <i>in mebis</i>) mit grundlegenden kommunikativen Funktionen einrichten und nutzen <input type="checkbox"/> Werkzeuge zur Gestaltung individueller Lernprozesse verwenden, um differenziert auf jeden einzelnen Schüler einzugehen, z. B. <i>↗Autorenwerkzeuge, Feedbacktools, mebis</i> <input type="checkbox"/> allgemeine Umgangsregeln und Persönlichkeitsregeln der digitalen Interaktion und Kommunikation kennen und anwenden, um den Missbrauch von Daten zu verhindern und um den Schülerinnen und Schülern ein Vorbild zu sein	<input type="checkbox"/> einen digitalen Klassenraum (z. B. <i>in mebis</i>) um komplexere interaktive Funktionen erweitern <input type="checkbox"/> Werkzeuge zur Gestaltung kooperativer Lernprozesse verwenden, um Methoden bei Schülerinnen und Schüler einzuüben, z. B. <i>digitale Pinnwände, Mindmaps, Wikis, Feedbacktools</i> <input type="checkbox"/> Verhaltenskodex für digitale Interaktions- und Kommunikationsplattformen entwickeln, um Verhalten in digitalen Umgebungen dauerhaft zu optimieren
Digital mit Eltern interagieren → 3.1, 3.3	<input type="checkbox"/> die Grundfunktionen der elektronischen Kommunikationsplattform (Eltern) kennen und nutzen (<i>Mail, Termine, Vertretungen, Absenzen</i>) <input type="checkbox"/> Formen des elektronischen Wissensmanagements kennen, z. B. <i>Elternportal, Homepage</i>	<input type="checkbox"/> die digital unterstützte Kommunikation zwischen Schule und Elternhaus aktiv mitgestalten, z. B. <i>über die Homepage, Online-Umfragen etc.</i>

<p>Eltern beraten und einbinden → 3.3, 5.4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> medienpädagogische Angebote der Schule im Überblick kennen, z. B. Medientutoren <input type="checkbox"/> mediale Unterrichtskonzepte kennen und darstellen <input type="checkbox"/> Nutzungsordnungen zum Einsatz digitaler Medien und Geräte kennen <input type="checkbox"/> Eltern ihre medienpädagogische Verantwortung bewusst machen, sie allgemein, in Bezug auf die Lerngruppe und auf das eigene Kind beraten und aufklären 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> über Sicherheitseinstellungen bei Endgeräten informieren <input type="checkbox"/> Konzepte zur schulischen und häuslichen Medienbildung entwickeln und in schulischen Gremien und Foren veröffentlichen
<p>Digitale Lernmaterialien auswählen und bewerten → 5.1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Plattformen und andere Angebote kennen, um ggf. Material für den eigenen Unterricht einzusetzen, z. B. mebis Mediathek 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Kenntnisse über freie Inhalte für den Unterricht (OER) erwerben <input type="checkbox"/> eigene Materialien rechtssicher teilen
<p>Mit dem Medien- und Methodencurriculum (MMC) arbeiten → 4.1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Module und konzeptionellen Ansatz des MMC kennen, verstehen und bei der Unterrichtsvorbereitung beachten 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> konkrete Möglichkeiten der Umsetzung des MMC kennen und mit den Unterrichtseinheiten verknüpfen <input type="checkbox"/> Vorschläge zur Fortentwicklung des MMC einbringen

4. Produzieren und Präsentieren		
Niveaustufen	Grundkenntnisse: Verstehen und Anwenden	Erweiterte Kenntnisse Vertiefen und Entwickeln
Anforderungsbereich		
Digitale Medienprodukte erstellen → 4.1, 4.2, 4.3, 4.4	<input type="checkbox"/> verschiedene Werkzeuge kennen und bedarfsgerecht anwenden, z. B. Apps zur Gestaltung von Erklärvideos <input type="checkbox"/> Kriterien für gute mediale Lernprodukte kennen <input type="checkbox"/> unterschiedliche Publikationswege kennen, um Schülerinnen und Schüler zu beraten, z. B. ↗OER, ↗Creative Commons	<input type="checkbox"/> digitale Lernmaterialien weiterentwickeln und teilen, z. B. über das Intranet, mebis, ↗TeachShare, Streaming-Portale und Homepages <input type="checkbox"/> mit Schülerinnen und Schülern die Darstellung ihrer Medienprodukte (z. B. Arbeitsergebnisse, Präsentationen) analysieren und sie hinsichtlich Sach- und Adressatenbezug beraten und anleiten
Die wichtigsten Regelungen aus dem Urheberrecht kennen → 4.4	<input type="checkbox"/> die aktuelle rechtliche Situation und Relevanz des Urheberrechts kennen, um freie, digitale Inhalte für den Unterricht zu nutzen, z. B. ↗OER	<input type="checkbox"/> Lizenzierungsformen kennen und anwenden, um Material rechtssicher zu teilen, z. B. ↗OER, ↗Creative Commons
Die wichtigsten Regelungen aus dem Urheberrecht und Datenschutz kennen → 4.4	<input type="checkbox"/> im Umgang mit Persönlichkeits- und Urheberrechten sicher sein <input type="checkbox"/> selbstgestellte Unterrichtsmaterialien mit entsprechenden Lizenzen versehen, um die Materialien entweder zu schützen oder sie zum legalen Teilen freizugeben	<input type="checkbox"/> digitale Unterrichtsmaterialien unter Berücksichtigung des ↗Sharable Content Object Reference Model (SCORM) erstellen, um die Arbeit an anderen Schulen zu unterstützen

5. Analysieren und Reflektieren		
Niveaustufen	Grundkenntnisse: Verstehen und Anwenden	Erweiterte Kenntnisse: Vertiefen und Entwickeln
Anforderungsbereich		
Medien analysieren und bewerten → 5.1	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> die Inhalte von Medienangeboten analysieren, z. B. Qualität, Verfügbarkeit, Gestaltung, ↗Benutzerführung, Einsatz 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Medienangebote und ↗Informatiksysteme für die eigene Schule auswählen und testen, um die Angebote für die Lehrkräfte zu verbessern
Macht der Medien verstehen und bewerten → 5.2	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> die Veränderungen der Medienlandschaft als Folge der Digitalisierung kennen, z. B. Einfluss von ↗Social Media, Bedeutung von ↗Filterblasen, ↗Fake News, ↗Bildmanipulation <input type="checkbox"/> den Gebrauchswert von Medien analysieren und reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie (politische) Handlungsweisen hinterfragen <input type="checkbox"/> sich vertieft in die relevanten Themen einarbeiten, um diese ggf. im Unterricht oder im Kollegium zu thematisieren <input type="checkbox"/> Verknüpfungen im Lehrplan identifizieren, um ggf. Module für das MMC zu entwickeln <input type="checkbox"/> Schutz- oder Gegenmaßnahmen für die Schule entwickeln, um den Gefahren digitaler Technologien in der Schule entgegenzuwirken, z. B. Ausbildung von Medienscouts zur Aufklärung und Beratung
Bedeutung der digitalen Transformation erfassen → 3.4, 5.3, 5.4	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> über das Ausmaß des digitalen Wandels Bescheid wissen <input type="checkbox"/> sich über die gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Auswirkungen der Digitalisierung informieren <input type="checkbox"/> sich auch im Unterricht mit den aktuellen Entwicklungen auseinandersetzen, z. B. ↗dark net, ↗agile Methoden, ↗informatisches Denken und Arbeiten, ↗Gamification, Kommerzialisierung des Internets, ↗Vlogger und ihr Geschäftsmodell, ↗Social Scoring, ↗Internet of Things (IoT) <input type="checkbox"/> sich mit pädagogisch bedeutsamen Entwicklungen auseinandersetzen, z. B. ↗Influencer, ↗Hoaxes, Meinungsbildung bei Kindern und Jugendlichen <input type="checkbox"/> sich über die Bedeutung, Tragweite und Leistungsfähigkeit von ↗Künstlicher Intelligenz und ↗Big Data informieren, z. B. bzgl. ↗Mustererkennung und -vorhersage, ↗autonome Systeme 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Veränderungen und ihre Auswirkungen auf die Schule kritisch reflektieren <input type="checkbox"/> sich in den Veränderungsprozess der Schulgemeinschaft einbringen, z. B. notwendige Maßnahmenpakete entwickeln <input type="checkbox"/> digitale Arbeitsweise in der Schule nutzen, um Schülerinnen und Schüler auf die veränderten Anforderungen in Gesellschaft und Arbeitswelt vorzubereiten <input type="checkbox"/> Verknüpfungen im Lehrplan identifizieren, um ggf. Module für das MMC zu entwickeln, z. B. zu den digitalen Arbeitsweisen <input type="checkbox"/> Reichweite digitaler Problemlösungen und Produkte erfassen, z. B. Mustererkennung, automatische Steuerungen <input type="checkbox"/> Nutzung von ↗Künstlicher Intelligenz und ↗Big Data im pädagogischen Zusammenhang analysieren und erproben <input type="checkbox"/> Modellierungstechniken und ihre Einsatzgebiete kennen und ggf. anwenden

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">❑ Ausprägungen von ↗Wissensallmende (knowledge commons) kennen und ihre Zielsetzung verstehen, z. B. Konzepte wie Open-Data, OpenSource, OpenAccess, Open Education etc. | |
|--|--|--|