

Dimensionen der Einsatzbereiche von IuK-Medien in Unterricht und Schule

Lernen mit und über digitale Medien
Kompetenzentwicklung der (Schülerinnen/Schüler)



Medienorientierte Kompetenzen abgeleitet aus den Bildungsstandards
Information, Recherche, Strukturierung, Produktion, Präsentation, Kommunikation,
Kooperation, Analyse, Reflexion

didaktische Spezifikation (Schularten und Schulstufen)	...mit digitalen Medien					... über digitale Medien	didaktische Reduktion (Schularten und Schulstufen)
	arbeiten (an klassischen Medienarten)	individuell lernen bzw. üben	simulieren, modellieren, rechnen (spielen)	programmieren und technisch verstehen	sich vernetzen, kommunizieren, zusammenarbeiten, kooperativ lernen	reflektieren, analysieren	
a) Einsatzbereiche der IuK-Medien							
Auseinandersetzung mit digitalen Medien (Text, Bild, Ton, Film) Intermedialität erweitertes Textverständnis	Lern- bzw. Wiederholungssoftware	Simulationssoftware, Kalkulationssoftware (Spielsoftware)	Programmiersprachen, Technologie	intra- und internetbasierte Dienste, Kollaborative Software, Soziale Netzwerke	Wie wirken sich diese Lern- und Arbeitsumgebungen auf meine Wahrnehmung und mein Lern- und Arbeitsverhalten aus? Was verändert das Arbeiten, Lernen, Programmieren und Vernetzen mit den IuK-Medien bei mir und in der Gesellschaft ?		
b) Werkzeuge (Software) der IuK-Medien							
zur Erschließung, Produktion, Gestaltung, Präsentation, Kombination digitaler und analoger Medien	die lerntheoretisch fundiert und praktisch erprobt sind	für Zeitrasterabläufe zur Vereinfachung komplexer Systeme und zur Veranschaulichung dynamischer Prozesse	für Entwicklungs- und Programmierumgebungen, zur Generierung von Code (grafikorientiert)	für intermediale Kommunikation	Welche Vorteile bringen mir diese Werkzeuge? Wie gestalte ich meine Nutzung von analogen und digitalen Werkzeugen im Alltag?		
c) Bereitstellung und Verteilung (Distribution) von IuK-Medien (intranet- und webbasiert)							
Texte, Bilder, Töne, Filme, Multimedia, Anwendersoftware	Lernsoftware, Simulationsprogramme, Modellierungssoftware		Beispielprogramme	auf Plattformen	Wie kann ich die Qualität der unterschiedlichen Anbieter (Verlag, Internet, LuL, SuS usw.) einschätzen?		

Kompetenzanforderungen an Schulleitung sowie Lehrerinnen und Lehrer in Bezug auf die IuK-Medien

abgeleitet aus den Qualitätsbereichen als Evaluationskriterien der Schulentwicklung

Schlüsselqualifikationen, Unterrichtsgestaltung, Schülerunterstützung, Lebensraum Schule, Berufliche Kompetenzentwicklung, Außerunterrichtliche Schülerbetreuung, Öffnung von Schule, Management, Unterrichtsorganisation, Lehrerkooperation, Evaluation, Schulübergreifender Vergleich

Dimensionen der Einsatzbereiche von IuK-Medien in Unterricht und Schule

Lernen mit und über digitale Medien
Kompetenzentwicklung der (Schülerinnen/Schüler)



Medienorientierte Kompetenzen abgeleitet aus den Bildungsstandards
Information, Recherche, Strukturierung, Produktion, Präsentation, Kommunikation,
Kooperation, Analyse, Reflexion

...mit digitalen Medien

arbeiten
(an klassischen
Medienarten)

individuell lernen
bzw. üben

simulieren,
modellieren,
rechnen (spielen)

programmieren
und technisch
verstehen

sich vernetzen,
kommunizieren,
zusammenarbeiten,
kooperativ lernen

... über digitale Medien

reflektieren, analysieren