

Medienkompetenzrahmen NRW meets SCHULE@BIBLIOTHEK

21.03.2019 7. Bibliothekskongress Leipzig



*Stadtbücherei
Ibbenbüren*



Ibbenbüren, ibb was...

Stadtbücherei Ibbenbüren

AKTUELLES E-SERVICE KATALOG ANGEBOTE ÜBER UNS IMPRESSUM SUCHE

SCHULE@BIBLIOTHEK

Führung von Schulklassen/Gruppen

Fit für die Facharbeit

Arbeits- & Spielecomputer

Kennzahlen

Einwohner:	55.115
Medienbestand:	45.805
Ausleihen:	205.839
Besuche:	89.575
aktive Nutzer:	4.951
Veranstaltungen:	207
Öffnungsstd./Wo.:	26
RFID:	2019
VZÄ:	6,5
Auszubildende:	2



muensterload.de

QUICKLINKS

- » Kontakt
- » So finden Sie uns
- » Impressum
- » Aktuelles



ÖFFNUNGSZEITEN

Di	10 - 19 Uhr
Mi	14 - 18 Uhr
Do	14 - 18 Uhr
Fr	10 - 12 Uhr 14 - 18 Uhr
Sa	10 - 13 Uhr

KONTAKT

Oststraße 28
49477 Ibbenbüren
Tel. 05451 931-754
Fax 05451 931-789

VERANSTALTUNGEN

- » Lesezeit am Mittwoch
- » Bücherflohmarkt
- » Kindheit ist keine Krankheit
- » Virtuelle Realität

Foto: Homepage
Stadtbücherei Ibbenbüren

maker DEINE KREATIVITÄT ZÄHLT! space



maker DEINE KREATIVITÄT ZÄHLT! space

- Dingen auf den Grund gehen
- Lösungen entwickeln
- Technik kennen lernen



[YouTube Film](#)

Eröffnung des **Makerspace** in der Stadtbücherei Ibbenbüren

Den Dingen auf den Grund gehen.

Lösungen entwickeln.

Neue Techniken
kennen lernen...



maker
DEINE KREATIVITÄT ZÄHLT!
space



Freitag, 9. März 2018, 19-22 Uhr

Stadtbücherei Ibbenbüren
Oststraße 28 (Kulturhaus Ibbenbüren)
49477 Ibbenbüren

Ich sehe was, was du nicht siehst...



Thomaßen Consult
Ihr Partner im Bildungsbereich

Kompetenzrahmen im Vergleich Kompetenzstufe 2 (Grundschule)

Produzieren & Präsentieren	SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.			
Teilkompetenz	1 SuS beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio- / Videobeitrag).	2 SuS beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. im Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).	3 SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-beitrag, Handy-Clip).	4 SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.
Medienpass NRW	✓	✓	✓	✓
Computerführerschein Ibbenbüren	✓		✓	✓


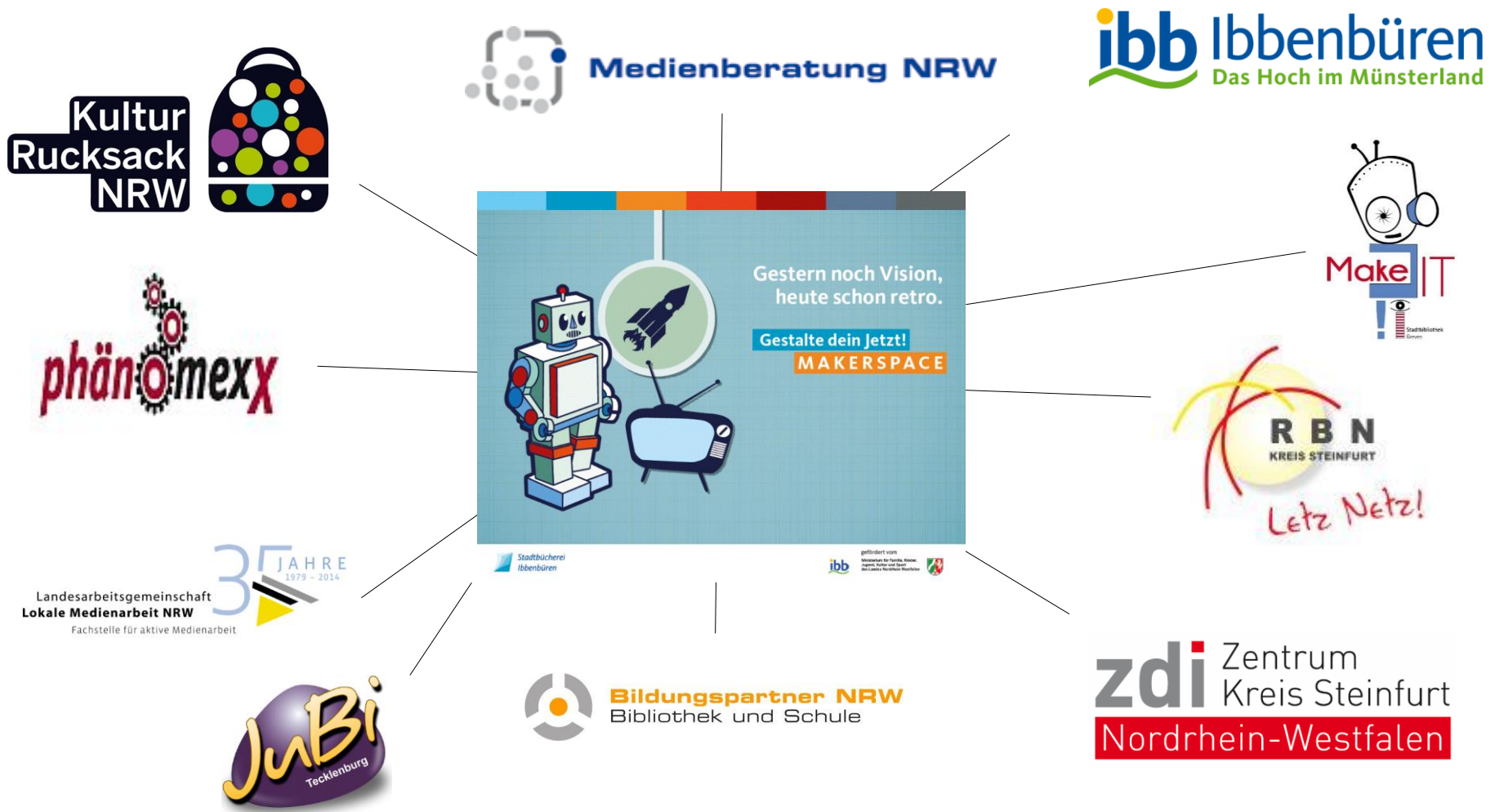

 Angebot
 Stadtbücherei

Foto: Präsentation Thomaßen Consult

Netzwerken 4.0



Netzwerke 4.0



Foto: Markus Sontheimer, GEISLINGER ZEITUNG



Medienkompetenzrahmen NRW

Internetseite:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/>



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medianausstattung (Hardware) Medianausstattung (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 mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt 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 Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und 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 Quellendokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Passt genau!

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



#medienkompetenzrahmenNRW

KONZEPTE / PROLibris 3/18

DER MEDIENPASS NRW IN DER STADTBÜCHEREI IBBENBÜREN



EVA GÖRING
Fachstelle für Öffentliche
Bibliotheken NRW



DAGMAR SCHNITTKER
Stadtbücherei Ibbenbüren

Die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen am digitalen gesellschaftlichen Wandel ist eine der größten Herausforderungen der kommenden Jahre. »Ziel ist es, sie zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln«, heißt es in der Broschüre Medienkompetenzrahmen NRW.^[2]

der digitalen Welt« kommuniziert. In NRW hat das Ministerium für Schule und Bildung diese neuen Anforderungen in die Neufassung des Kompetenzrahmens des Medienpasses NRW eingearbeitet und im Oktober 2017 veröffentlicht.^[2] Der Medienpass NRW geht also im »Medienkompetenzrahmen NRW« auf und ist nun verbindliche Grundlage für die Medienkonzeptentwicklung aller Grund- und weiterführenden Schulen in NRW, die bis zum Ende des Schuljahres 2019/2020 abgeschlossen sein soll. Im Juni 2018 wurden alle Schulleitungen in NRW durch das Ministerium darüber informiert.

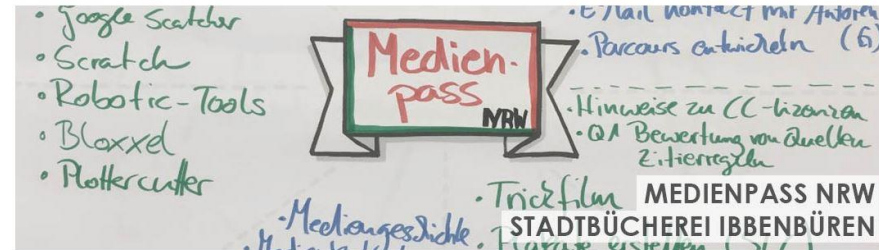
Die Medienkonzepte sind wesentliche Grundlage für die Antragstellungen der Schulträger für IT-Investitionen sowohl aus dem Programm »Gute Schule 2020« als auch aus dem zu erwartenden »Digitalpakt Schule« der Bundesregierung. Der Medienkompetenzrahmen NRW ist auch verbindliche Grundlage für die sukzessive Überar-

Vermittelt werden sollen sechs Kompetenzbereiche (s. Abb. 1): Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren, Problemlösen und Modellieren.

Explizit werden im Medienpass bzw. Medienkompetenzrahmen NRW außerschulische Lernorte genannt, so dass Bibliotheken als Kooperationspartner von Schulen hier eine besondere und wichtige Bedeutung zukommt. Insbesondere, da diese ins schulische Medienkonzept aufgenommen werden können, bietet sich ihnen hier die Gelegenheit ihre Angebote zu vermitteln.

KONZEPT ANGEPASST

Die Stadtbücherei Ibbenbüren (sechs Stellen, ca. 90.000 Besuche im Jahr bei rund 52.000 Einwohnern) arbeitet bereits seit 2016 an der Entwicklung von Medienpass-Angeboten für ihre Bildungspartner-



30. OKTOBER 2018 / COMMENT 0

Der Medienpass NRW in der Stadtbücherei Ibbenbüren

Ein Gastbeitrag von Dagmar Schnittker, Leitung der Stadtbücherei Ibbenbüren

Die Stadtbücherei Ibbenbüren entwickelt seit mehreren Jahren Angebote auf Basis des Medienpasses NRW für Grund- und weiterführende Schulen, um bei der Förderung von Medienkompetenz zu unterstützen. Im Rahmen der Überarbeitung des Medienpasses und dessen Übergang in den Medienkompetenzrahmen NRW hat die Stadtbücherei ihr Konzept überarbeitet und insbesondere den neu hinzugekommenen Teilbereich »Problemlösen und Modellieren« berücksichtigt. Der folgende Beitrag geht auf das Konzept in Ibbenbüren sowie die Ausgangssituation der Schulen in NRW und den daraus für Bibliotheken resultierenden Konsequenzen ein.

Blogbeitrag: Fachstelle für öffentliche Bibliotheken in NRW

<https://oebib.wordpress.com/2018/10/30/37789/>

#Bildungspartnerschaft Bibliothek und Schule



Klassenstufe	Kindergarten	1. Klasse	2. Klasse	3. Klasse	4. Klasse
Lernziel	erster positiver Kontakt Was ist eine Bibliothek?	Bibliothek kennen lernen + Erstlesebücher Schwellenängste abbauen und Lesemotivation wecken	Basis Lernförderung verschiedene Medientypen kennenlernen	Regalordnung: Signatur/Autor OPAC/Themensuche Vertiefung Medientypen (digitale Medientypen)	Merkmale der Gattung Märchen bestimmen und einsetzen / Recherche Festigung der Lesekompetenzen Lesemotivation steigern Geschichten selber schreiben
Aktivitätstyp	Schulkinderführung Leseförderung Ausleihbesuche Kamishibai / Vorlesen	Führungstermin kostenloser Ausweis Leseausweis kostenlos	Führung mit Bilderbuchkino oder Kamishibai	Führung mit BIPARCOURS mit Kamishibai oder Bilderbuchkino Autorenlesung	Führung Mit BIPARCOURS
Thema bzw. Inhalt	Medienkisten z. B. „Pippilothek“ „Ganz wild auf Bücher“	Medienkiste Themen (Flyer) Erstlesebücher Elterninformation über die Schule	Medienkiste Themen (Flyer) Leseförderung Antolin MEDIENPASS NRW Robotik Buch 2.0 Programmieren Trickfilm	BIPARCOURS MEDIENPASS NRW Medienkisten Themen (Flyer) Kamishibai Märchen Thema Ibbenbüren „Stadtforscher mini“	BIPARCOURS MEDIENPASS NRW Autorenlesung Kontakt mit Autor (per-Mail)

(Stand: 01.02.2019)

Die Inhalte werden mit den Lehrkräften abgestimmt und vorbereitet.

Ansprechpartnerin: Dagmar Schmittler, Stadtbücherei Ibbenbüren, Tel.: 05451-931-754.

#Bildungspartnerschaft Bibliothek und Schule

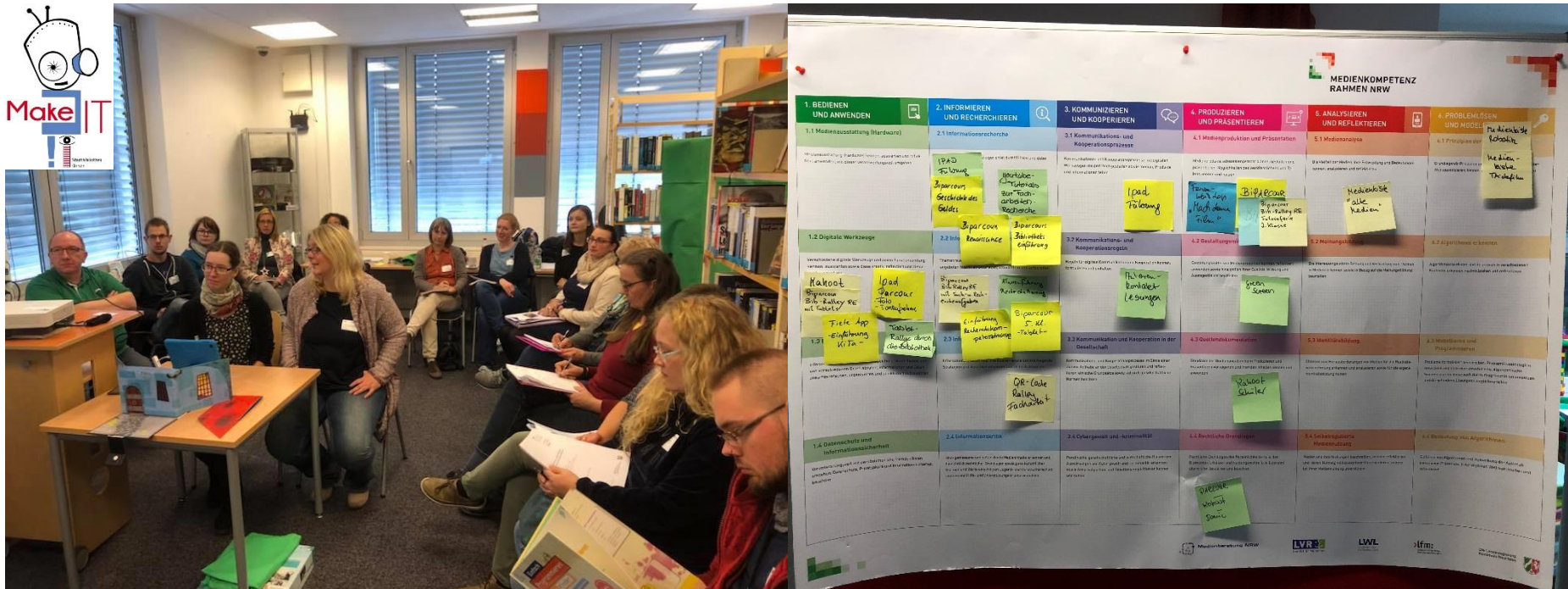


Klassenstufe	5. Klasse	6.-/7. Klasse	8.-10. Klasse	Oberstufe/Q1
Lernziel	Bibliotheksmotivation erhalten SLC Bibliothek als Unterrichtsort Information und Recherche Kompetenzen erwerben	Bibliothek als Unterrichtsort Information und Recherche neue Technik kennen lernen Kompetenzen erwerben	Bibliothek als Unterrichtsort Information und Recherche neue Technik kennen lernen Kompetenzen erwerben	Fit für die Facharbeit Wie komme ich an Informationen? Wie recherchiere ich richtig und wie bewerte ich die Quellen? Kompetenzen erwerben
Aktivitätstyp	BIPARCOURS Führung mit Aufgaben und digitalem Quiz Ferienaktion	Unterricht Workshop Führung	Unterricht Workshop Führung mit digitalem Quiz	Einführung für Lehrerschaft BIPARCOURS Führung mit Unterstützung Einführung in <u>Munzinger</u> <u>Divibib</u> und <u>Onleihe</u> Recherchetraing
Thema bzw. Inhalt	Medienkisten - verschiedene Themen MEDIENPASS NRW - Virtuelle Realität - Trickfilm - Mediengeschichte Kahoot Quiz	Medienkisten - verschiedene Themen MEDIENPASS NRW - Virtuelle Realität - Trickfilm - Mediengeschichte OPAC, <u>Munzinger</u>	Makerspace <u>Munzinger</u> MEDIENPASS NRW Kahoot-Quiz	Facharbeit Fernleihe Recherchekompetenzen Bibliothek als Lernort

(Stand: 01.02.2019)

Die Inhalte werden mit den Lehrkräften abgestimmt und vorbereitet.
 Ansprechpartnerin: Dagmar Schnittker, Stadtbücherei Ibbenbüren, Tel.: 05451-931-754

#medienkompetenzrahmenNRW



Gemeinsam mit der Kollegin aus der Stadtbibliothek Greven, der Medienberatung und der Fachstelle für öffentliche Bibliotheken in NRW, wurden bisher 5 Fortbildungstermine für MA aus öffentlichen Bibliotheken in NRW durchgeführt.

#medienkompetenzrahmen NRW

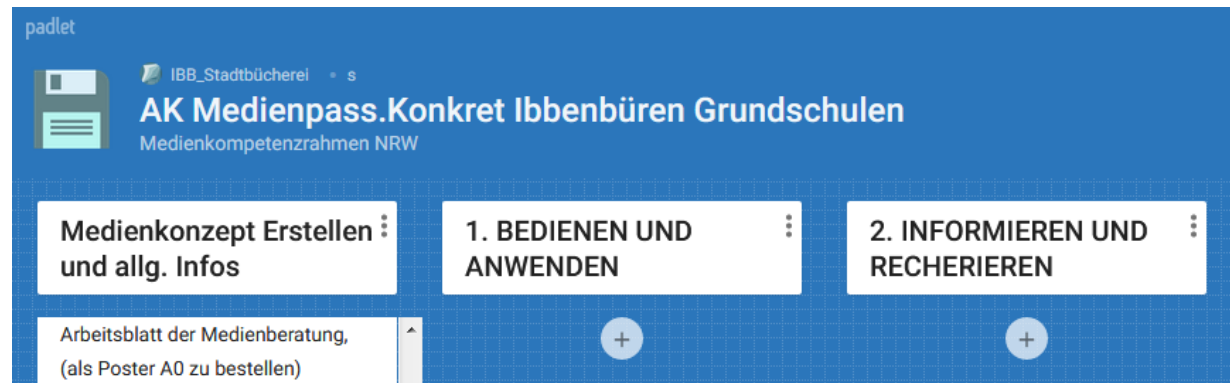
Fachtag am 3.12.2018 in der Stadtbücherei Ibbenbüren



von Links:
Dr. Marc Schrameyer
(Bürgermeister Stadt
Ibbenbüren)
Petra Büning (Fachstelle für
öffentliche Bibliotheken in NRW)
Dagmar Schnittker
(Leiterin der Stadtbücherei)
Julia Bergmann
(Dipl. Bibl. und Beraterin)

Foto: Stadtbücherei Ibbenbüren

#Rückblick - Ausblick



Gemeinsam – Zusammenarbeit - Austausch

Weitere Informationen unter
www.stadtbuecherei-ibbenbueren.de

#DANKE



Oststr. 28

49477 Ibbenbüren

Tel. 05451 931-754

E-Mail. stadtbuecherei@ibbenbueren.de

Leiterin: Dagmar Schnittker

Fotos: soweit nicht angegeben, Stadt Ibbenbüren und
Stadtbücherei Ibbenbüren, frei von Rechten Dritter
Logos: frei von Rechten Dritter

