

di9!

reporter

Demokratie fängt im Kleinen an!



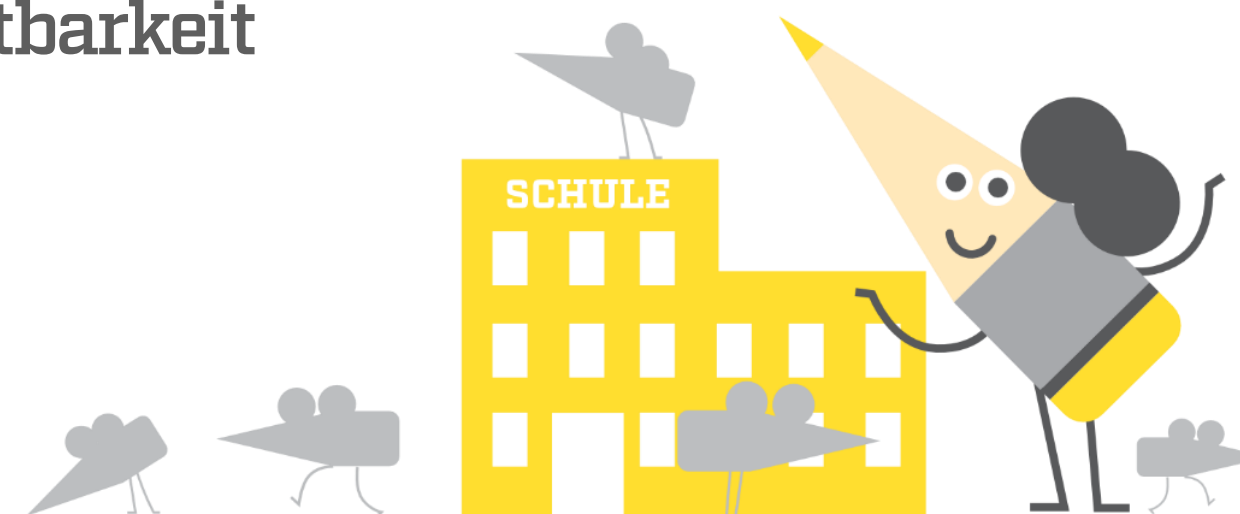
Ergebnispräsentation:
Befragung der Projektleitungen
März 2023

Inhalt

- 17/17 Projektleitungen empfehlen anderen Schulen Arbeit mit digi.reporter
- Spaß und Kompetenzvermittlung bei der Arbeit im Vordergrund
- Beitrag digi.reporter zur praktischen Umsetzung Medienkompetenzrahmen NRW hoch
- Mehrwerte der SuS durch Arbeit mit digi.reporter: Förderung von Medienkompetenz, Lese- und Schreibkompetenz, Meinungsbildung, Teamarbeit & Persönlichkeitsentwicklung
- Mehrwerte der Schulen durch Online-Schulzeitung: Partizipation, Modernität, Transparenz
- SuS schätzen v.a. Selbstverwirklichung und Sichtbarkeit

Befragungs-Design

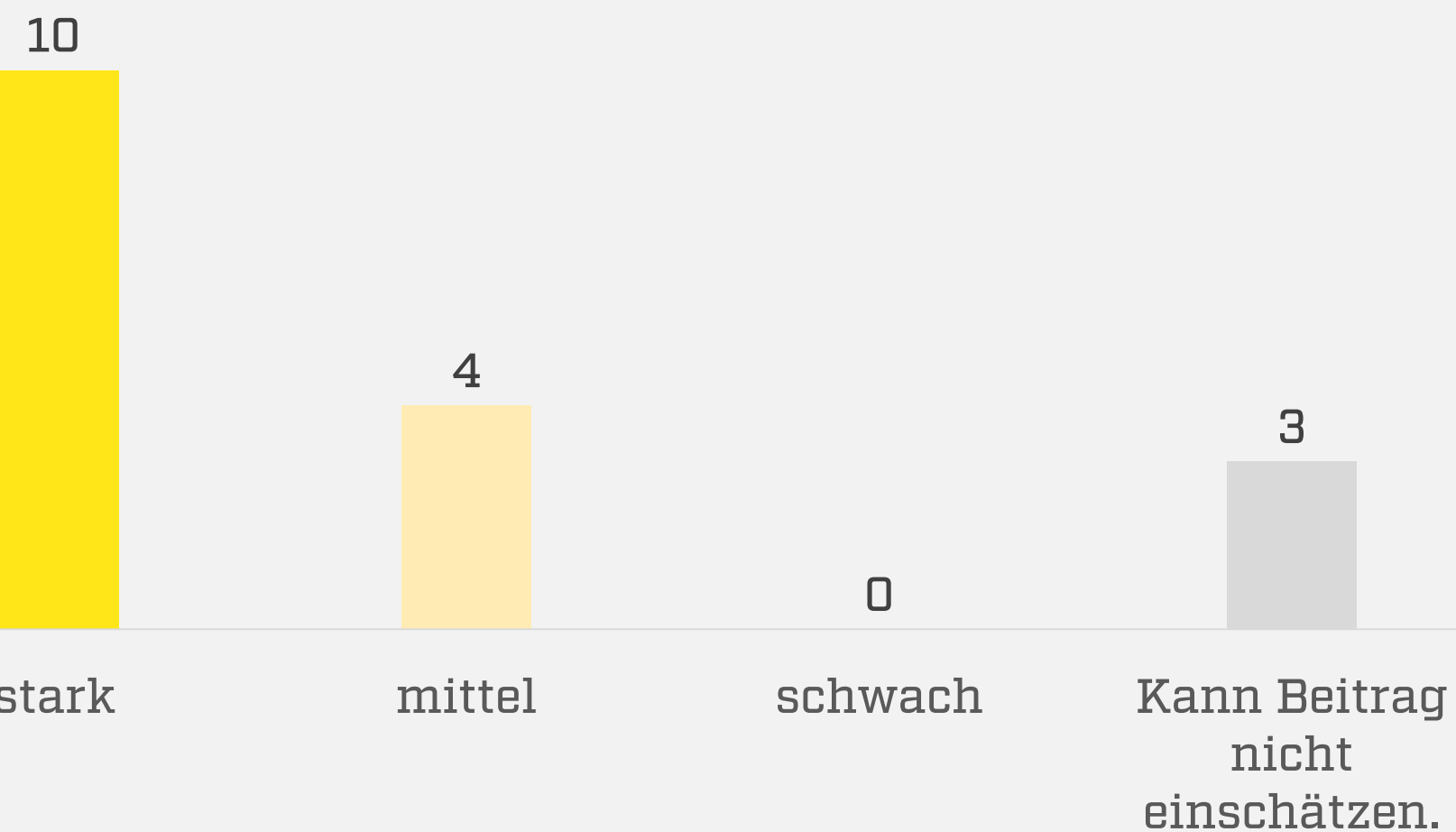
- Befragungsart: Online-Befragung
- Befragungszeitraum: 28.02. - 7.3. 2023
- Befragungsteilnehmer: 17 Projektleitungen aus Düsseldorf, Duisburg, Krefeld, Brüggen, Meerbusch und Bonn
- Projektleitungen: Lehrkräfte, Medientrainer:innen, externe Honorarkräfte
- Schulformen: 1 Förderschule, 2 Realschulen, 2 Gesamtschulen, 1 Gymnasium, 11 Grundschulen



Arbeit mit digi.reporter: Starker Beitrag zur praktischen Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW



Beitrag Medienkompetenzrahmen NRW



Frage: Wie stark trägt die Arbeit mit digi.reporter aus Deiner Sicht zur praktischen Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW an Schulen bei?
n=17

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 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 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 Quelldokumentation 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

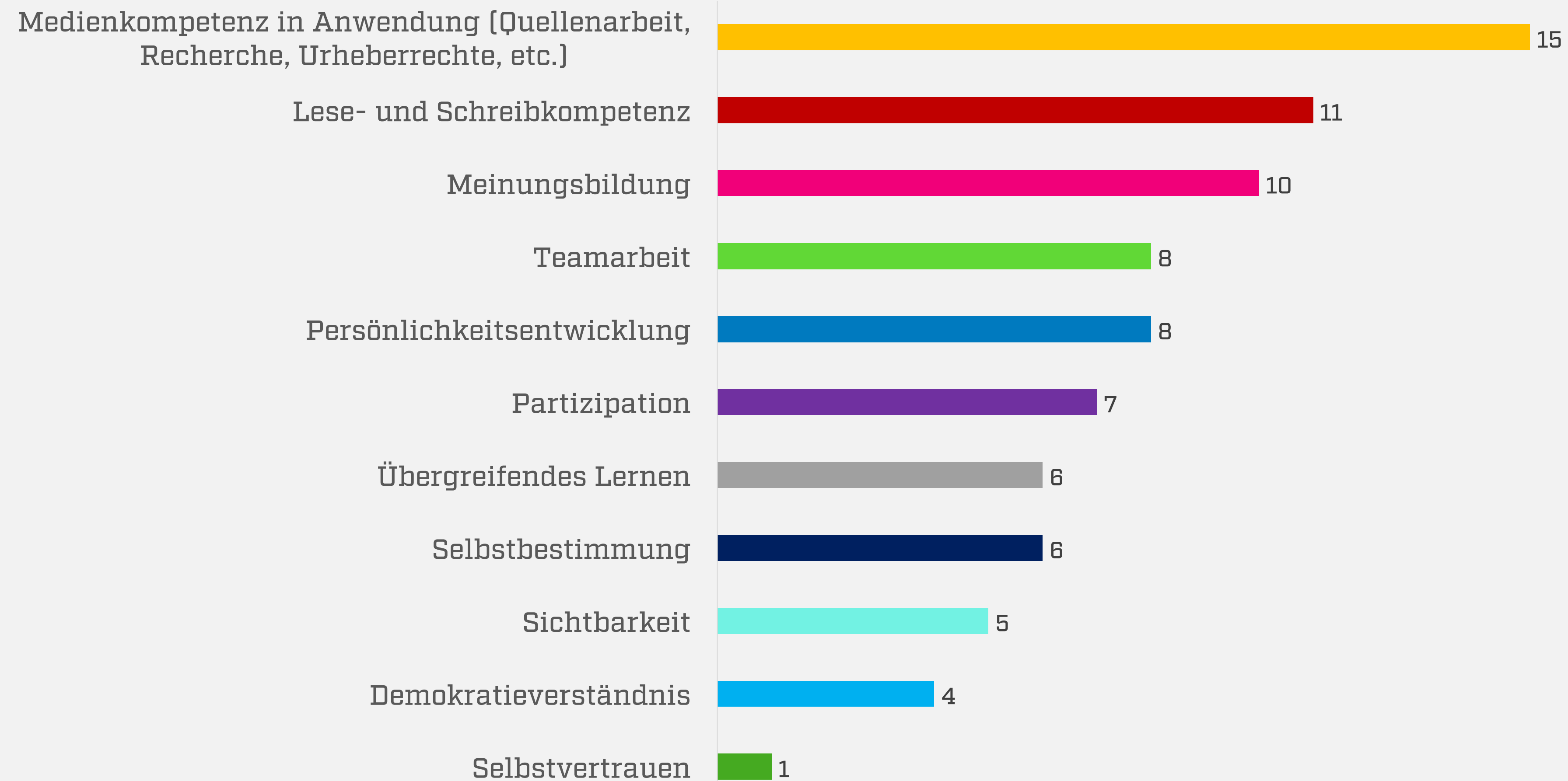


Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter [CC BY ND 4.0 Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/).



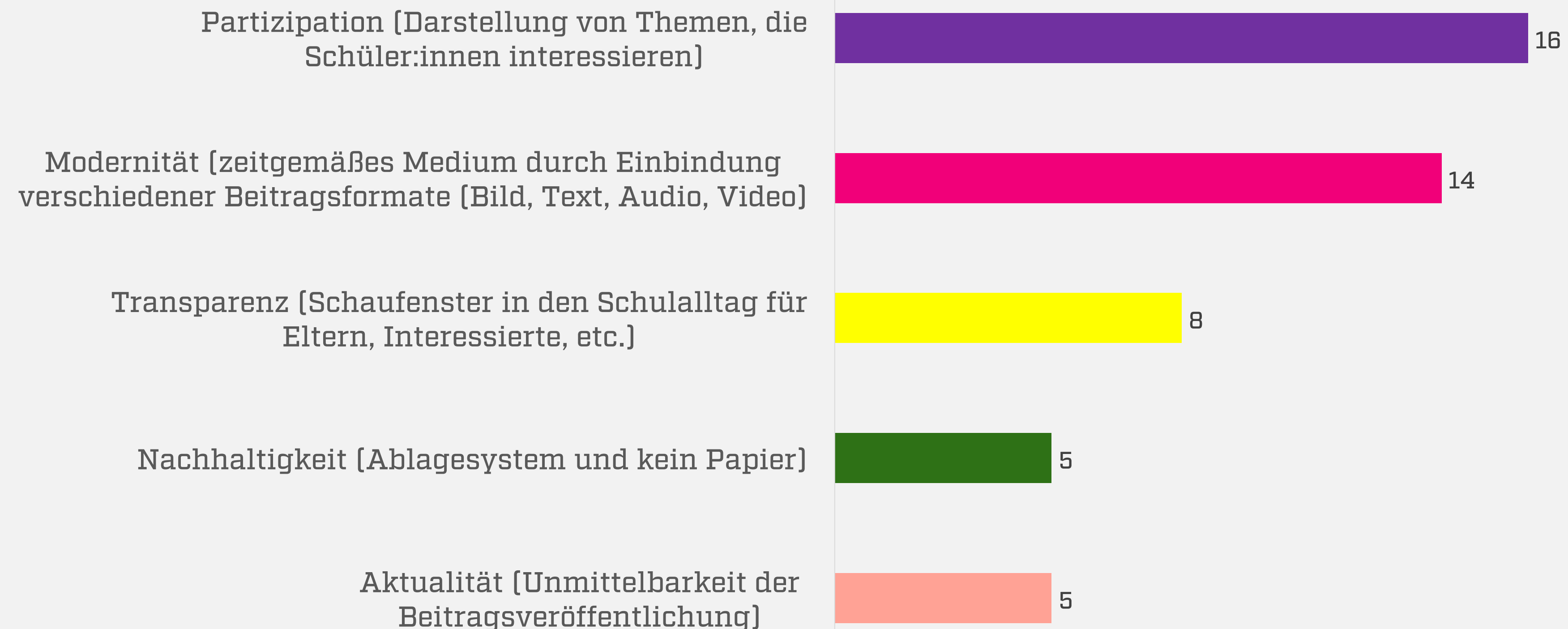
Top 5 Mehrwerte für SuS: Medienkompetenz, Lese- und Schreibkompetenz, Meinungsbildung, Teamarbeit & Persönlichkeitsentwicklung

digi.reporter fördert bei SuS...



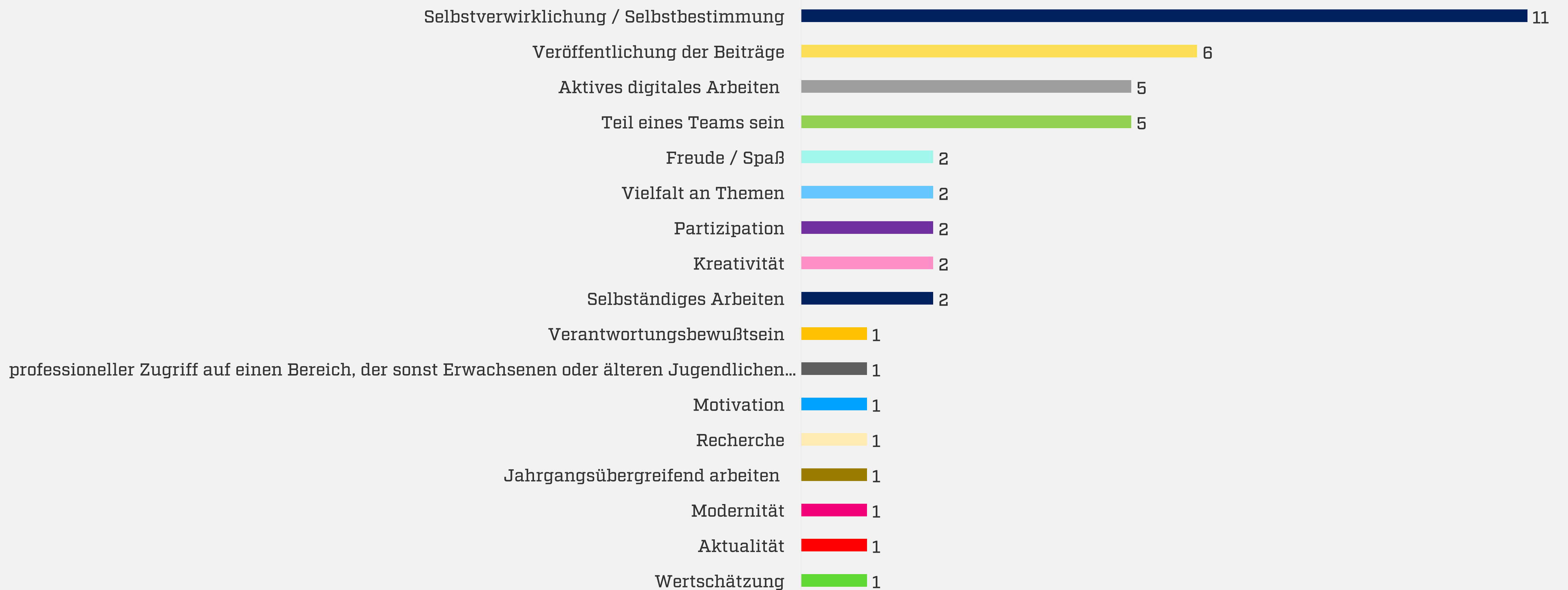
Top 3 Mehrwerte der Zeitung für Schulen: Partizipation, Modernität, Transparenz

Die Online-Schulzeitung als Kommunikationsmedium schafft...



SuS schätzen v.a. Selbstverwirklichung und Sichtbarkeit

SuS schätzen an digi.reporter...



Das begeistert die Projektleitungen

„Aus Sicht einer Förderschule: Geistige Entwicklung; die SchülerInnen haben ansonsten kaum Möglichkeiten, Inhalte im Internet selbst zu gestalten (unter Anleitung). Sie generieren für ihre peer-group relevanten content.“

Verantwortungsvolle Mediennutzung

Die Arbeit macht Spaß, ist sinnvoll für Schüler*innen und Schule (Stichwort: Digitalisierung) und bietet Anknüpfungsmöglichkeiten für viele Unterrichtsthemen.

Anknüpfung an Unterrichtsthemen

Rohstoffeinsparung

Vielfältigkeit

„Weil es Spaß macht und vielfältig ist, die Teamfähigkeit fördert, bei Kindern die Lese- und Schreibfähigkeit fördert und ich selbst profitiere auch davon, weil ich mit jungen Menschen arbeite und dadurch deren Alltag kennenlerne.“

17 von 17 befragten Projektleitungen würden digi.reporter weiterempfehlen

digi.reporter ist ein hochwertiges, ausgereiftes Tool, um eine digitale Newsplattform in der Schule einzuführen. digi.reporter fördert Medienkompetenz und Mitbestimmung der Kinder und leistet darüber hinaus einen Beitrag zur Rohstoffeinsparung, was für unsere Schule, die einen Freiday eingeführt hat [#17ziele], einen hohen Stellenwert hat.

Spaß

„Den Schülerinnen und Schülern macht die Arbeit Spaß und es werden viele Punkte des Medienkompetenzrahmens angesprochen.“

Wertschätzung und Teamarbeit

Die Kinder können hier im Team Produkte erstellen und haben endlich eine Möglichkeit diese auch öffentlich zu präsentieren. [Wertschätzung!]

Sichtbares, selbständiges Arbeiten

Ich finde das System intuitiv und super strukturiert, so dass es den Kindern und mir als Projektleitung leicht gemacht wird, sich selbst und die eigene Schule mit tollen Themen sichtbar zu machen und das eigene Selbstvertrauen zu stärken, aktiv etwas mitgestalten zu können.



ein Angebot der
Werkstatt für digitale Bildung & Kommunikation
gemeinnützige UG (haftungsbeschränkt)
<https://www.digireporter.de>

Dr. Nina Blankenberg
Degerstr. 31
40235 Düsseldorf
nina.blankenberg@digireporter.de
mobil: +49 179 9751471