







## Übersicht Medienkompetenzrahmen

1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
<b>1.1 Medianausstattung (Hardware)</b> Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quelldokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Quelle: [https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/fileadmin/pdf/01\\_LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Rahmen\\_A4\\_2018\\_08\\_Final.pdf](https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/fileadmin/pdf/01_LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2018_08_Final.pdf)

## Umsetzung durch das Fach Musik

Stand: 04.04.2019

### 1. Bedienen und Anwenden

#### 1.1 Medienausrüstung (Hardware)

- Wahl der Hardware (z. B. Mikrofon, digitale Aufnahmevorrichtung „ZOOM“, Audio-Interface) für Aufnahmen → UV 6.1 musik. Naturbilder

#### 1.2 Digitale Werkzeuge

- Produzieren und bearbeiten von Musik mit Software (z.B. Audacity, Sibelius) → u.a.
- Notieren musikalische und musikbezogene Gestaltungen (z.B. mit Notepad bzw. Sibelius) → GK EF Dodekaphonie
- Entwerfen und realisieren ein Musikvideo mit digitalen Werkzeugen → u.a. UV 9.2 „Erfolgssongs gestalten“
- Entwerfen und realisieren adressatengerecht Musik für eine Werbeproduktion → UV 7.3 „Musik in Werbesituationen“

#### 1.3 Datenorganisation

- Datenverwaltung zum Speichern von eigenen Musikproduktionen für spätere Bearbeitungen und Vergleiche → GK EF Dodekaphonie
- Online-Speicherdienste kennen und als Speicherort nutzen (SoundCloud, Dropbox, Google Drive etc.)

#### 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

- Verschlüsselung von selbsterstellter Musik- bzw. Videodateien mit Vera Crypt

## 2. Informieren und Recherchieren

### 2.1 Informationsrecherche

- Informationsrecherchen zu bestimmten Inhaltsfeldern durchführen → u.a. UV 7.1 Entwicklungen populärer Musik, UV 7.2 politische Botschaften

### 2.2 Informationsauswertung

- Themenrelevante Informationen aus Medienangeboten filtern, z.B. Spielpläne von Oberhäusern, Komponistenbiografien, Informationen zu Instrumenten aus Medienangeboten versch. Profi-Orchester → u.a. UV 9.3 „Regiekonzepte
- Beschreiben und Vergleichen von subjektiven Höreindrücken

### 2.3 Informationsbewertung

- 

### 2.4 Informationskritik

- Filtern und Strukturieren themenrelevanter Informationen, z. B. zur Systematik der Filmmusik (GK EF)

### 3. Kommunizieren und Kooperieren

#### 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

- Gemeinsam an einem Musikprojekt arbeiten (z. B. erstellen eines Pop-Songs (Kl. 9), Filmmusikprojekt)

#### 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

- 

#### 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

- Analysieren und Erkennen der Einflüsse der Medien auf die Meinungsbildung, z. B. im Rahmen der politischen Musik

#### 3.4 Cybergewalt und -kriminalität

- Urheberrechte und Lizenzen der heruntergeladenen Video- und Musikdateien einhalten (Der legale Weg ein Filmmusikprojekt zu erstellen oder in der Reihe Original und Bearbeitung)
- Verbreitung / Veröffentlichung von gemeinschaftlichen Projekten / Dateien. Was darf ich?

## 4. Produzieren und Präsentieren

### 4.1 Medienproduktion und Präsentation

- Erstellen eines Films mit dem Smartphone im Rahmen des Filmmusikprojekts (EF)
- Erstellen und Präsentieren eines Podcasts / Audioguides mit einer Musiksoftware (Audacity, Reaper)
- Veröffentlichen der eigenen Produktionen auf sozialen Netzwerken (SoundCloud, Youtube, Vimeo)
- Erstellen von Plakaten mit Medien (z. B. Audioguide)

### 4.2 Gestaltungsmittel

- Analysieren von Bild- bzw. Bühnen- und Musikwirkungen in Filmen bzw. Theateraufführungen UV 5.1.3. Alarm in der Oper
- Entwerfen und Realisieren einfacher bildnerischer und choreografischer Gestaltungen zur Musik (z.B. Determination/Zufall GK Q1)

### 4.3 Quelledokumentation

- Einhaltung der Urheberrechte; UV Original und Bearbeitung, Geschichte des HipHop
- Einsatz von Samples und fremder Musik in eigenen Produktionen → Original und Bearbeitung, Geschichte des HipHop

### 4.4 Rechtliche Grundlagen

- Rechte an eigenen Produkten

## 5. Analysieren und Reflektieren

### 5.1 Medienanalyse

- Historie der Filmmusik; Erfindung und Geschichte des Films – vom Stummfilm zum Tonfilm
- Hauscomputer als Tonstudio – Die Entwicklung des Tonstudios zu einem Computer
- Analysieren und Bewerten typischer Darstellungsmittel in Film, Musik und Theater (EF Filmmusik)

### 5.2 Meinungsbildung

- Die Funktion der Musik in bewegten Bildern
- Analysieren und Erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung

### 5.3 Identitätsbildung

- Entwerfen und Realisieren einfache bildnerische und choreografische Gestaltungen zu Musik
- Vor- und Nachteile eines Podcasts in sozialen Netzwerken

### 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

- Bedeutung und Auswirkung der Mediennutzung (Musikkonsum) im Alltag

## 6. Problemlösen und Modellieren

### 6.1 Prinzipien der digitalen Welt

- 

### 6.2 Algorithmen erkennen

- 

### 6.3 Modellieren und Programmieren

- 

### 6.4 Bedeutung von Algorithmen

-