

Kompetenz-Quintett „Medienchaos“

Interreg

Kofinanziert von
der Europäischen Union
Cofinancé par
l'Union Européenne

Oberrhein | Rhin Supérieur



Handlungsfeld:

- ☐ Bildung für eine demokratische Kultur
- ✓ **Bildung für digitale Kompetenzen**
- ☐ Bildung für nachhaltige Entwicklung
- ☐ Bildung für mehrsprachige und interkulturelle Kompetenzen

Über das Kompetenz-Quintett „Medienchaos“:

Das Kompetenz-Quintett ist ein kooperatives Kartenspiel, das digitale Kompetenzen nach dem europäischen Referenzrahmen DigComp 2.2 spielerisch fördert. Schülerinnen und Schüler schlüpfen in die Rolle von „Monsterzähmern“ und bändigen gemeinsam fünf „Medienmonster“ – symbolische Verkörperungen digitaler Herausforderungen wie Fake News, Datenschutz oder Cybersicherheit. Durch Quiz-Karten, Mini-Missionen und kooperative Aufgaben reflektieren die Lernenden ihre digitalen Kompetenzen, erkennen Entwicklungsfelder und stärken Teamarbeit. Das Spiel kombiniert physische Spielkarten mit digitalen Elementen via QR-Codes und Tablet.

Ziele:

1. Reflexion und Aufbau digitaler Basis-Kompetenzen
2. Förderung von kooperativem Lernen
3. Entwicklung einer produktiven, kritischen Haltung gegenüber digitalen Medien

Zielgruppe und Teilnahme:

Schülerinnen und Schüler Klasse 6–8 / 11–14 Jahre

Einsatz in einzelnen Unterrichtsstunden oder in projektformigen Angeboten; Gruppenspiel mit 2–5 Personen; Spieldauer ca. 1,5 Stunden (kürzere Varianten möglich)

Curriculare Einbindung:

- Inhaltliche Orientierung am EU-Referenzrahmen DigComp 2.2 für digitale Kompetenzen
- sowie dem EU-Referenzrahmen Kompetenzen für eine Demokratische Kultur

Trinationale Vernetzung und Mehrsprachigkeit:

- Das Spiel ist explizit für den trinationalen Einsatz in Deutschland, Frankreich und der Schweiz konzipiert. Es existieren drei verschiedene Monster-Kartendecks, die in allen drei Ländern eingesetzt werden können.
- Die gemeinsame Grundlage (DigComp 2.2) ermöglicht eine länderübergreifende Vergleichbarkeit der Lernziele und einen gemeinsamen pädagogischen Referenzrahmen für Lehrende aus allen drei Regionen.
- Die Spielkarten, Quizfragen und digitalen Elemente (Missionen, Anleitung) werden in deutsch und französisch entwickelt, sodass der Einsatz in ein- oder mehrsprachigen Klassen möglich ist.
- Die Metapher der „Medienmonster“ ist sprachlich und kulturell so gestaltet, dass sie in allen drei Regionen verständlich und anschlussfähig ist.