



Mediencurriculum

Sekundarstufe 1

Klasse 5

- Leitperspektive Medienbildung -

Vorwort

Die Entwicklung unserer Gesellschaft zu einer Mediengesellschaft macht Medienbildung zu einer grundlegenden Bildungsaufgabe. Die Beschäftigung mit Medienbildung im Unterricht trägt entscheidend dazu bei, dass Schülerinnen und Schüler Freude am Lernen entwickeln und Schule als einen Ort erfahren, der ihre Bedürfnisse, Erfahrungen und Interessen aufgreift. Sie ermöglicht außerdem einen direkten Bezug zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen, was sich unter anderem positiv auf ihre Lernmotivation auswirkt.

Kinder und Jugendliche sollen durch die schulische Medienbildung darin bestärkt werden, dass sie den Anforderungen und Herausforderungen in einer Mediengesellschaft selbstbewusst und selbstbestimmt begegnen können. Dazu gehören eine bedürfnisorientierte, reflektierte, ethisch und sozial verantwortliche Nutzung der Medien sowie die Fähigkeit, mit analogen und digitalen Medien zu lernen, Medien selber zu gestalten und angemessen mit diesen zu kommunizieren.¹

Das Mediencurriculum der Sekundarstufe I² gilt ab Klasse 5. Hierbei wird auf den Grundlagen des Mediencurriculums der Grundschule aufgebaut. Ergänzt wird das Mediencurriculum durch fachbezogene Curricula, die jährlich aktualisiert und erweitert werden.

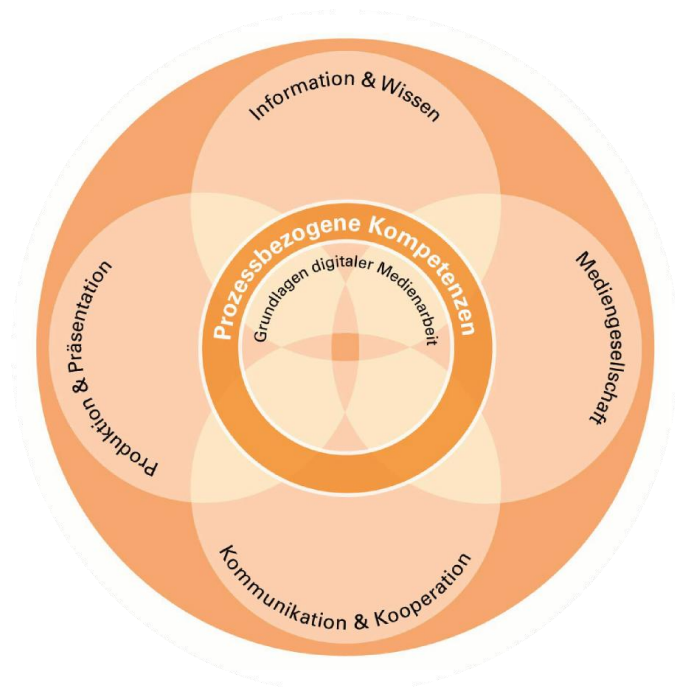
Der Basiskurs Medienbildung in Klasse 5 (30 Stunden Kerncurriculum, 5 Stunden Schulcurriculum) beinhaltet folgende Kompetenzen:

Prozessbezogene Kompetenzen:

- Sachkompetenz
- Handlungskompetenz
- Reflexionskompetenz

Inhaltsbezogene Kompetenzen:

- Grundlagen digitaler Medienarbeit
- Produktion und Präsentation
- Kommunikation und Kooperation
- Mediengesellschaft
- Information und Wissen



¹ <https://www.lmz-bw.de/bp2016/basiskurs-medienbildung.html>

² Als Grundlage für das individuelle Mediencurriculum des Schickhardt-Gymnasiums dienen die verschiedenen Mediencurricula des LMZ Baden-Württemberg (<https://www.lmz-bw.de/bp2016/mediencurriculum.html>).

Zusätzliche Angebote der Medienarbeit in der Sekundarstufe:

- KM: Tabletprojekt in Klasse 7 (1:1-Ausstattung zweier kompletter Klassen)
- LMZ: VR-Projekt in Klasse 10

Abgerundet wird die Medienarbeit am Schickhardt-Gymnasium durch einen gemeinsamen Methodenpool. Hierbei werden auf dem "Marktplatz" des Intranets gelungene Lernprogramme, Materialien und Links gesammelt und ausgetauscht.

Spiralcurriculum

1. Grundlagen digitaler Medienarbeit Klasse 5

Die Schülerinnen und Schüler lernen, digitale Medien sach- und situationsgerecht einzusetzen, indem sie das schulische Netzwerk und die Grundfunktionen des Betriebssystems kennenlernen und Standardprogramme wie zum Beispiel Word oder Powerpoint in ihren elementaren Funktionen anwenden.

Themenbereiche

Kompetenzen und Inhalte

1a. Umgang mit Hardware

Der Computerarbeitsplatz

- Sch. Kennen die grundlegenden ergo-nomischen Anforderungen an einen PC-Arbeitsplatz:
 - *Sitzposition*
 - *Bildschirmposition*
 - *Aufstellungskriterien einen Computers*

Eingabe und Ausgabe von Daten

- Sch. Können die Komponenten für die Dateneingabe, Datenverarbeitung und Datenausgabe benennen, zuordnen und ihre Grundfunktionen beschreiben:
 - *DVD-ROM-Laufwerk*
 - *Externe Ports*
 - *Externe Peripheriegeräte (Tastatur, Maus, Monitor, Drucker, Scanner usw.)*

Vertiefende Nutzung der zur Verfügung stehenden Medientechnik im Unterricht

- Sch. kennen eine Digitalkamera und können diese sachgerecht handhaben:
 - *Techniken der Fotografie*
 - *Grundlagen der Bildbearbeitung*
 - *Kenntnis der Dateiformate von Fotos und Bildern*
- Sch. kennen die grundlegenden Nutzungsmöglichkeiten eines Smartphones:
 - *SMS / Messenger*
 - *Kalender*
 - *Organizer*
- Schüler beziehen die aktuelle Gerätetechnik (z.B. Tablet, interaktives Whiteboard, Dokumentenkamera) mit ein.

1b. Bedienung eines Betriebssystems

Umgang mit einem Betriebssystem

- Sch. können ein Betriebssystem in seinen Grundfunktionen bedienen, z.B.:
 - *Starten und Beenden von Programmen*
 - *Arbeiten mit Fenstern*
 - *Arbeiten mit der Taskleiste, Menüs und Symbolleisten*
 - *Speichern und Öffnen von Dokumenten*
 - *Datenverwaltung (Verzeichnisstruktur kennen, Anlegen von Ordnern, Kopieren und Verschieben von Daten*
 - *Daten auf unterschiedlichen Datenträgern speichern (CD-ROM, externe Fest-platte, USB-Stick)*

Themenbereiche	Kompetenzen und Inhalte
1c. Grundlagen computerbasierter Beiträge	
Software-Anwendungen	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können unterschiedliche Software in ihren Grundfunktionen für unterrichtliche Zwecke einsetzen und nutzen: → <i>Textverarbeitungsprogramm (Word)</i> → <i>Präsentationsprogramm (PowerPoint)</i> → <i>Bildbearbeitungsprogramm (Paint)</i> → <i>Mind-Map-Programm</i>
Einsatz didaktischer Lernprogramme	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. kennen einfache Lernprogramme und können diese zweckorientiert einsetzen (z.B. Nachschlagewerke, Wörterbücher, fachspezifische Lern-Software)
Das Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können einen Internetbrowser nutzen und kennen seine Grundfunktionen • Sch. kennen altersgerechte Suchmaschinen und können diese zielgerichtet für eine Internetrecherche einsetzen • Sch. kennen die Grundfunktionen eines E-Mail-Programms

2. Information und Wissen Klasse 5

Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie Internetbrowser und Suchmaschinen gezielt zu Recherchezwecken einsetzen, digitale Informationen in ihrer Qualität beschreiben und die aus ihnen gewonnenen Informationen auswählen und strukturieren.

Themenbereiche

Kompetenzen und Inhalte

2a. Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale

Mediale Quellen und ihre Merkmale

- Sch. kennen verschiedene mediale Quellen und können die jeweiligen grundsätzlichen Merkmale benennen:
→ *Printmedien*
→ *Auditive Medien*
→ *Audiovisuelle Medien*

2b. Auswahl von Quellen sowie Gewinnung von Informationen

Der Umgang mit einem Internet-Browser

- Sch. können, angeknüpft an das erworbene Wissen der Grundschule, einen Internetbrowser bedienen, z.B.:
→ *Gängige Internetbrowser kennen Internetseiten öffnen*
→ *Zwischen versch. Internetseiten wechseln (Tabs öffnen)*
→ *Grundlegende Browser-Einstellungen anpassen und konfigurieren*

Recherche im Internet

- Sch. können im Internet mit geeigneten Suchbegriffen und Suchstrategien Informationen recherchieren
- Sch. können die recherchierten Informationen sammeln, strukturiert darstellen und speichern

2c. Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen

Mediale Quellen und ihr Informations- und Wahrheitsgehalt

- Sch. erkennen die Informationsvielfalt im Internet
- Sch. kennen erste Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit und Objektivität von Quellen

Anknüpfung an Medienerlebnisse aus dem Alltag

- Sch. Können sich über ihre Medienerlebnisse austauschen
- Sch. Erkennen die Verankerung der Medien in der heutigen Gesellschaft

Computerviren und Datenschutz im Internet

- Sch. sind sich den Gefahren im Umgang mit dem Internet bewusst und kennen grundlegende präventive Maßnahmen
- Sch. kennen wichtige Datenschutzrichtlinien (z.B. über personenbezogene Daten)

3. Kommunikation und Kooperation Klasse 5

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln und nutzen diese angemessen.

Themenbereiche

Kompetenzen und Inhalte

3a. Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug

Ergebnisorientiertes Kommunizieren

- Sch. können aus dem Angebot geeignete Werkzeuge zur Kommunikation auswählen (z.B. E-Mail, Chat)

3b. Kriterien, Merkmale und Strukturen medienbasierter Kommunikation

Verschiedene Medienarten und –genres beschreiben und kommunikativ anwenden

- Sch. können den Umgang mit Medien aus ihrer Lebenswelt beschreiben (Smartphone, TV, Internet usw.)
- Sch. können zum Austausch von Informationen Internetdienste anwenden (z.B. E-Mail, Chat)
- Sch. können Regeln zur Kommunikation im Internet beschreiben:
 - *Netiquette*
 - *Respektvolle Kommunikation*

4. Produktion und Präsentation Klasse 5

Die Schülerinnen und Schüler planen und realisieren eigene Medienproduktionen auf der Grundlage des sachgerechten Einsatzes unterschiedlicher Medientechniken und sind anschließend in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sachgerecht zu präsentieren.

Themenbereiche	Kompetenzen und Inhalte
4a. Präsentationsarten und ihre Merkmale	
Merkmale und Besonderheiten verschiedener Präsentationsarten	<ul style="list-style-type: none"> Sch. kennen verschiedene analoge (Wandzeitung, Plakat) und digitale Präsentationsformen (computergestützte Folienpräsentation, Fotodokumentation)
4b. Planung und Herstellung einer linearen Präsentation	
Planung einer Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können die Bestandteile und Planungsphasen einer <i>linearen Präsentation</i> beschreiben und darstellen → <i>Planungsüberlegungen</i> (z.B. <i>Ziel- und Zeitvorgaben, Arbeitsplan</i> usw.)
Erstellen einer Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können zusammengefasste und aufbereitete Informationen und Inhalte zu einer einfachen <i>linearen Präsentation</i> zusammenfügen und vor einem Publikum präsentieren Sch. beachten Gestaltungsregeln (Schriftgröße, Farbwahl u.s.w.) Sch. kennen und beachten die wichtigsten Grundzüge des Urheberrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes
4c. Der Präsentationsvortrag und Feedback-Kultur	
Vortrag einer Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können Inhalte und Informationen sach- und situationsgerecht einem Publikum präsentieren → <i>Präsentationsregeln</i> (<i>Gestik, Mimik, Sprache</i> u.s.w.) → <i>Hilfsmittel</i> (<i>Notizkärtchen, Ablaufplan, Tablet</i> u.s.w.)
Feedback-Kultur	<ul style="list-style-type: none"> Sch. kennen Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback Sch. können aus dem Feedback Schlussfolgerungen für künftige Präsentationen ableiten

Themenbereiche	Kompetenzen und Inhalte
4d. Medienproduktion als planvoller Prozess	
Wesensmerkmale und Wirkungsweisen einer Medienproduktion	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können die grundsätzlichen Wesensmerkmale unterschiedlicher Medienproduktionen erkennen (z.B. Beziehung zw. Inhalt und Form) • Sch. können mit Unterstützung der Lehrkraft anhand der Wesensmerkmale eine Medienart auswählen
4e. Gestaltung von Medien	
Formale und ästhetische Kriterien einer Medienproduktion	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können Medienprodukte unter Anleitung herstellen und kennen hierzu die Grundlagen von Text-, Bild- und Audiodateien <ul style="list-style-type: none"> → <i>Einen Text mit Formatierungen erstellen können</i> → <i>Bilddateien erstellen und bearbeiten können</i> → <i>Audiodateien erstellen, abspielen und speichern können</i>
Gestaltungsvarianten einer Medienproduktion	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können Gestaltungsvarianten erproben und ihre Entscheidung auch begründen (Ausdruck einer eigenen Meinung und Haltung)
4f. Veröffentlichung von Medienproduktionen	
Möglichkeiten der Veröffentlichung	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können Möglichkeiten der Veröffentlichung von Medienproduktionen benennen • Sch. können Möglichkeiten zur Veröffentlichung der eigenen Medienproduktionen nutzen: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Interne Möglichkeiten (Präsentationen am Schulfest, Feiern u.s.w.)</i> → <i>Externe Möglichkeiten (Wettbewerbe u.s.w.)</i>

5. Mediengesellschaft Klasse 5

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des eigenen und gesellschaftlichen Lebens.

Themenbereiche

Kompetenzen und Inhalte

5a. Eigener Mediengebrauch

Der eigene Mediengebrauch

- Sch. können ihren eigenen Mediengebrauch beschreiben und kritisch hinterfragen
- Sch. Erkennen das Suchtpotential und die Suchtgefahr von Computerspielen
- Sch. Erkennen die multifunktionale Nutzung mobiler Endgeräte

5b. Die Konstruktion der Wirklichkeit durch Medien

Mediale Manipulation und Wirklichkeitskonstruktion

- Sch. sind sich der manipulativen Wirkung der Mediengestaltung (Werbung) bewusst und analysieren deren Wirkungsmechanismen
- Sch. können Individualität und Gruppenzwang beim Mediengebrauch erläutern (z.B. Smartphone, soziale Netzwerke)

Stars und Idole als Medienkonstrukte

- Sch. können Vorbilder und Leitbilder aus Medien benennen und beschreiben (Popkultur, Sportbereich)

5c. Medien als Wirtschaftsfaktor

Direkte- und Folgekosten des Mediengebrauchs

- Sch. können offene und verdeckte Kosten beim Mediengebrauch benennen
→ *Schuldenfalle Smartphone*
→ *Kostenfalle Internet*
- Sch. können Möglichkeiten für Einsparungen benennen