

Bildungsplan 2016 Gymnasium

*Innovativer
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für das Fach Basiskurs Medienbildung

Klasse 5
Beispiel 1

Juli 2016



Landesinstitut
für Schulentwicklung

Qualitätsentwicklung
und Evaluation

Schulentwicklung
und empirische
Bildungsforschung

Bildungspläne

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula	I
Fachspezifisches Vorwort	II
Übersicht über die Themenschwerpunkte – Beispielcurriculum 1	III
Basiskurs Medienbildung – Klasse 5	1
Bereich 1: Erste Schritte mit digitalen Medien	1
Bereich 2: Informationen zu einem Fachthema recherchieren und aufbereiten	3
Bereich 3: Ein digitales Medienprodukt erstellen und präsentieren	4
Bereich 4: Austausch und Kooperation im Netz	5
Bereich 5: Kommunizieren in der digitalen Welt	6
Bereich 6: Das eigene Medienverhalten	8
Bereich 7: Die beiden Seiten der Mediennutzung	9
Bereich 8: Medien als Instrument	10

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula

Beispielcurricula zeigen eine Möglichkeit auf, wie aus dem Bildungsplan unterrichtliche Praxis werden kann. Sie erheben hierbei keinen Anspruch einer normativen Vorgabe, sondern dienen vielmehr als beispielhafte Vorlage zur Unterrichtsplanung und -gestaltung. Diese kann bei der Erstellung oder Weiterentwicklung von schul- und fachspezifischen Jahresplanungen ebenso hilfreich sein wie bei der konkreten Unterrichtsplanung der Lehrkräfte.

Curricula sind keine abgeschlossenen Produkte, sondern befinden sich in einem dauerhaften Entwicklungsprozess, müssen jeweils neu an die schulische Ausgangssituation angepasst werden und sollten auch nach den Erfahrungswerten vor Ort kontinuierlich fortgeschrieben und modifiziert werden. Sie sind somit sowohl an den Bildungsplan, als auch an den Kontext der jeweiligen Schule gebunden und müssen entsprechend angepasst werden. Das gilt auch für die Zeitplanung, welche vom Gesamtkonzept und den örtlichen Gegebenheiten abhängig und daher nur als Vorschlag zu betrachten ist.

Der Aufbau der Beispielcurricula ist für alle Fächer einheitlich: Ein fachspezifisches Vorwort thematisiert die Besonderheiten des jeweiligen Fachcurriculums und gibt ggf. Lektürehinweise für das Curriculum, das sich in tabellarischer Form dem Vorwort anschließt.

In den ersten beiden Spalten der vorliegenden Curricula werden beispielhafte Zuordnungen zwischen den prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen dargestellt. Eine Ausnahme stellen die modernen Fremdsprachen dar, die aufgrund der fachspezifischen Architektur ihrer Pläne eine andere Spaltenkategorisierung gewählt haben. In der dritten Spalte wird vorgeschlagen, wie die Themen und Inhalte im Unterricht umgesetzt und konkretisiert werden können. In der vierten Spalte wird auf Möglichkeiten zur Vertiefung und Erweiterung des Kompetenzerwerbs im Rahmen des Schulcurriculums hingewiesen und aufgezeigt, wie die Leitperspektiven in den Fachunterricht eingebunden werden können und in welcher Hinsicht eine Zusammenarbeit mit anderen Fächern sinnvoll sein kann. An dieser Stelle finden sich auch Hinweise und Verlinkungen auf konkretes Unterrichtsmaterial.

Die verschiedenen Niveaustufen des Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I werden in den Beispielcurricula ebenfalls berücksichtigt und mit konkreten Hinweisen zum differenzierten Vorgehen im Unterricht angereichert.

Fachspezifisches Vorwort

Hinweise zu den Beispielcurricula *Basiskurs Medienbildung* (Klasse 5)

Die beiden für den Basiskurs Medienbildung vorliegenden Beispiele eines Curriculums setzen inhaltlich unterschiedliche Schwerpunkte.

Beispielcurriculum 1 verfolgt den *fachintegrativen* bzw. *fächerübergreifenden* Ansatz. Es bietet sich an, als inhaltlichen Schwerpunkt ein Unterrichtsthema aus dem Fächerkanon der 5. Klasse zu wählen (z. B. aus Deutsch, Geschichte, Geographie etc.) oder auf ein fächerübergreifendes Thema zurückzugreifen, z. B. aus dem Bereich des sozialen Lernens („Meine neue Schule“, „Das sind wir“ etc.). Vorteilhaft bei der fachintegrativen bzw. fächerübergreifenden Umsetzung des Basiskurses ist, dass gleichzeitig ein Themengebiet der 5. Klasse behandelt wird.

Abspraken mit den jeweiligen Fachkolleginnen und Fachkollegen hinsichtlich der Abstimmung geeigneter Themen für den *Basiskurs Medienbildung* sind im Vorfeld ratsam.

Beispielcurriculum 2 hat ein *medienbildnerisches* Thema als Schwerpunkt (*Respektvolle Kommunikation im Netz*). Ausgehend von der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler bietet dieses Thema vielfältige Möglichkeiten, die im *Basiskurs Medienbildung* geforderten Kompetenzen auszubilden. Es ist anzunehmen, dass diese Thematik bei den Schülerinnen und Schülern der 5. Klasse bereits relativ stark in ihrem Lebensalltag verankert ist. Dieser Lebensweltbezug steigert die Motivation, sich dem Thema zu nähern und sich tiefgreifender damit auseinanderzusetzen.

Beide Curricula sind so angelegt, dass die mediendidaktischen Grundprinzipien *Kooperation*, *Exploration*, *Handlungsorientierung* und *Reflexion* sich in der Durchführung immer wieder abwechseln und gegenseitig durchdringen.

Ergänzt werden die Vorschläge zur inhaltlichen Umsetzung durch Unterrichtsvorschläge und ergänzende Informationen, die jeweils in der rechten Spalte zu finden sind. Die aktiven Links führen zu passenden Unterrichtsmaterialien und zusätzlichen Informationsseiten. Sie dienen als Anregung bzw. als Vorschlag zur unterrichtlichen Ausgestaltung des jeweiligen Bereichs.

Grundsätzlich sind bei der Durchführung der beiden Umsetzungsbeispiele im Vorfeld die unterschiedlichen schulischen Besonderheiten und organisatorischen Voraussetzungen zu beachten. Je nach Durchführungsvariante (als Kompaktwoche zu Beginn des Schuljahres, verteilt auf mehrere Tage, als doppelstündiges Fach etc.) können die einzelnen Bereiche der Curricula entsprechend angepasst werden.

Übersicht über die Themenschwerpunkte – Beispielcurriculum 1

Thema	Konkretisierung	Veranschlagte Stundenzahl
Erste Schritte mit digitalen Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Computerraum/Medienausstattung der Schule kennenlernen • Anmelden im Schulnetz • Sicheres Passwort wählen • Komponenten und Peripheriegeräte benennen, • Verzeichnisstruktur des Schulnetzwerkes und das Betriebssystem in seinen Grundfunktionen kennenlernen • Medien-Nutzungsordnung besprechen 	2
Informationen zu einem Fachthema recherchieren und aufbereiten	<ul style="list-style-type: none"> • Grundfunktionen des Browsers nutzen • Kriterien vertrauenswürdiger Webseiten kennenlernen • Geeignete Suchmaschinen und Suchbegriffe wählen • Informationen sammeln und selektieren 	4
Ein digitales Medienprodukt erstellen und präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> • Ein geeignetes Medienprodukt wählen (z.B. Text, digitale Präsentation, Audio-, bzw. Videobeitrag oder andere) • Medienspezifische Gestaltungsmöglichkeiten einsetzen (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte o.ä.) • Grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzfragen besprechen • Bewertungskriterien einer Präsentation kennenlernen • Feedback geben und annehmen 	7
Austausch und Kooperation im Netz	<ul style="list-style-type: none"> • Tauschverzeichnis als gemeinsame Dateiablage nutzen • Gegebenenfalls digitale Lernplattformen oder ähnliches einbinden 	2
Kommunizieren in der digitalen Welt	<ul style="list-style-type: none"> • Respektvoll kommunizieren (Netiquette) • Zwischen privaten und öffentlichen Daten unterscheiden • Maßnahmen zum Schutz vor Cybermobbing diskutieren 	5
Das eigene Medienverhalten	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenen Mediengebrauch darstellen (Tages- oder Wochenprotokoll) • Nutzung von Games, Messenger-Diensten und sozialen Netzwerken thematisieren 	2
Die beiden Seiten der Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> • Potentiale der Mediennutzung für den Alltag aufzeigen • Risiken der Mediennutzung aufzeigen • Weitere Sensibilisierung hinsichtlich Urheberrechte 	4
Medien als Instrument	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulative Wirkungen erkennen (zum Beispiel in der Werbung) • Stars und Idole in der Medienwelt thematisieren 	4

Allgemeiner Hinweis:

Viele der folgend beschriebenen Unterrichtseinheiten beinhalten aktive Arbeitsphasen mit der an der Schule vorhandenen Medientechnik (PC, Tablet etc.). Dies sollte in der Planungsphase in Abhängigkeit mit der an der jeweiligen Schule zur Verfügung stehenden Ausstattung und den organisatorischen Voraussetzungen (Klassenstärken, Anzahl der 5. Klassen etc.) mit berücksichtigt werden. Das zuständige [Medienzentrum](#) bietet hier vielfältige Unterstützungsangebote (Beratung/Ausleihe von Medientechnik etc.).

Weitere Unterrichtshilfen und [Umsetzungsbeispiele](#) zum Basiskurs Medienbildung stellt u.a. das [Landesmedienzentrum Baden-Württemberg \(LMZ\)](#) zur Verfügung. [Links zuletzt geprüft am 02.02.20]

Basiskurs Medienbildung – Klasse 5

Bereich 1: Erste Schritte mit digitalen Medien			
ca. 2 Std.			
Die Unterrichtseinheit umfasst ein bis zwei Unterrichtsstunden und dient der Aktivierung des Vorwissens der Schüler und zum Kennenlernen der Medienausstattung der Schule. Hierbei melden sich die Schülerinnen und Schüler zum ersten Mal im Schulnetz an und wählen ein geeignetes Passwort.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1 Sachkompetenz:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fachbegriffe richtig verwenden 2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden 3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten 	<p>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen (2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Computerraum/Medienausstattung der Schule kennenlernen - Nutzungsordnung der Schule besprechen - Handhabung der Medienausstattung (Computer, Tablets, Digitalkameras etc.) thematisieren - die an der Schule/im PC-Raum vorhandenen digitalen Medien und deren Komponenten und Peripheriegeräte kennenlernen und die einzelnen Funktionen besprechen - Anmeldeprozedur am Schulnetz zeigen und einüben - ein sicheres Passwort wählen 	<ul style="list-style-type: none"> - Aufbau und Anschlüsse der vorhandenen Mediengeräte - richtiges Arbeiten am Computer (Sitzhaltung, Aufbau etc.) - Aufbau der Computertastatur - mögliche erste Datei: <ul style="list-style-type: none"> - Steckbrief „Das bin ich“ (evtl. eigenes Bild einbinden) - Meine Wegbeschreibung zur Schule <p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie arbeitet ein Computer? - Starke Passwörter

		<ul style="list-style-type: none"> - Verzeichnisstruktur des Schulnetzwerkes (Speicherorte) kennenlernen - das schulische Betriebssystem in seinen Grundfunktionen kennen lernen - eine erste Datei erstellen (z. B. eine Textdatei, Audiodatei, Bild o.ä.), diese sinnvoll benennen und an verschiedenen Speicherorten ablegen - Umgang mit Dateien üben (Dateinamen ändern, verschieben, löschen, wiederherstellen, Papierkorb etc.) - Dateien verwalten (Laufwerke, Ordner, Suchfunktion) 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Tipptrainer Calli Klever</u> [Level 1 kostenfrei] <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Kleine Computerkunde</u> - <u>Die Computertastatur (PDF)</u> - <u>Wie sicher ist mein Passwort?</u> - <u>Die Aufgaben eines Betriebssystems</u> <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>
--	--	---	---

Bereich 2: Informationen zu einem Fachthema recherchieren und aufbereiten

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler führen in dieser Einheit einen ersten fachbezogenen Rechercheauftrag durch. Hierbei lernen sie die Grundfunktionen eines Internetbrowsers kennen und nutzen eine kindgerechte Suchmaschine. Sie bereiten die gewonnenen Informationen zur weiteren Verarbeitung auf.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1 Sachkompetenz:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fachbegriffe richtig verwenden 2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden 3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten <p>2.2 Handlungskompetenz:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Themen recherchieren, Quellen auswählen, Informationen erschließen und sinnvoll aufbereiten 	<p>3.1.1 Information und Wissen:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen (2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen (3) die gewonnenen Informationen unter Anleitung weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Grundfunktionen des Browsers nutzen - Aufbau einer Internetadresse und Webseite kennenlernen - Webseiten anhand vorgegebener Kriterien vergleichen und die Unterschiede beschreiben - die Vertrauenswürdigkeit der (digitalen) Informationsquelle genauer untersuchen, erste allgemeingültige Merkmale aufstellen, um die Qualität und die Relevanz insgesamt besser einschätzen zu können - Verwendung von altersgerechten Suchmaschinen, geeignete Suchanfragen, Suche einschränken (Bildersuche etc.) - Informationen zu einem Fachthema recherchieren, zusammenfassen und sortieren - mediales Darstellen der zusammengefassten Rechercheergebnisse (z. B. als Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>falls möglich:</i> erste Kriterien einer vertrauenswürdigen Internetseite gemeinsam erstellen - angeleitete Rechercheaufträge einbinden <p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recherchieren und Strukturieren <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suchmaschinen kompetent nutzen - Suchmaschine „Blinde Kuh“ - Suchmaschine „fragFINN“ - Was zeichnet gute Kinderseiten aus? - Medienwerkstatt Internet - Wie finde ich, was ich suche? (PDF) <p>Links zuletzt geprüft am 02.02.20J</p>

Bereich 3: Ein digitales Medienprodukt erstellen und präsentieren

ca. 7 Std.

Die Rechercheergebnisse der vorangegangenen Unterrichtseinheit werden nun zu einem einfachen digitalen Medienprodukt zusammengefügt. Dabei können die Schülerinnen und Schüler ihre individuellen medialen Kenntnisse und Fähigkeiten einbringen und erweitern im Unterricht ihr Wissen über zentrale Gestaltungskriterien und Grundzüge des Urheberrechts. Die Form der Präsentation hängt von der Wahl des Medienprodukts ab.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1 Sachkompetenz:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fachbegriffe richtig verwenden 2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden 3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten <p>2.2 Handlungskompetenz:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Themen recherchieren, Quellen auswählen, Informationen erschließen und sinnvoll aufbereiten 2. einfache digitale Medienprodukte planen, gestalten und im geeigneten Kontext präsentieren <p>2.3 Reflexionskompetenz:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Übertretungen rechtlicher und moralischer Grenzen in der digitalen Welt erkennen und daraus Regeln für das eigene soziale Verhalten ableiten 	<p>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit:</p> <ol style="list-style-type: none"> (3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden <p>3.1.2 Produktion und Präsentation:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- bzw. Videobeitrag oder andere) unter selbstständig erstellen und gestalten (2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten (3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen 	<ul style="list-style-type: none"> - je nach Aufgabenstellung mindestens eine produktive digitale Anwendung (z. B. Textverarbeitung, Bildbearbeitung, Präsentation, Audibearbeitung, Videobearbeitung etc.) im Unterricht einsetzen, um ein Medienprodukt zu erstellen - Aneignung grundlegender und erweiterter Funktionen von Standardprogrammen - grundlegende und erweiterte anwendungsspezifische Gestaltungsmöglichkeiten des Medienprodukts erarbeiten und anwenden, z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Übergänge - grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzfragen besprechen - Bewertungskriterien einer gelungenen Präsentation kennenlernen - das Medienprodukt vor einem Publikum präsentieren - Feedbackrunde einplanen: Feedback geben und annehmen 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>falls möglich:</i> mobile Endgeräte und PCs in die Arbeit mit einbinden - Feedbackregeln aufstellen - bei der Durchführung der Präsentation auf eine geeignete Sozial- und Organisationsform achten (Zeitmanagement) <p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produktion und Präsentation - Gedichtform Elfchen [sesam.lmz-bw.de] - Meine neue Schule [lehrer-online, z. T. kostenpflichtig] - so geht Medien – Urheberrecht <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Freie Audios - Tutorial: MovieMaker - StopMotion-Video - Urheberrecht in der Schule - Sprechen/Schreiben - Körpersprache - Präsentation bewerten <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>

Bereich 4: Austausch und Kooperation im Netz

ca. 2 Std.

Bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts (vorangegangene Unterrichtseinheit) tauschen die Schülerinnen und Schüler Informationen und Dateien über digitale Netzwerke aus. In dieser Unterrichtseinheit steht die Einführung der an der Schule etablierten Tausch- und Kommunikationsplattform im Mittelpunkt.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1 Sachkompetenz:</p> <p>2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden</p> <p>3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten</p> <p>2.2 Handlungskompetenz:</p> <p>3. Medien für Zusammenarbeit und Kooperation nutzen</p>	<p>3.1.3 Kommunikation und Kooperation:</p> <p>(2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden</p> <p>(3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - in das Arbeiten in vernetzter Umgebung einführen - ein an der Schule etabliertes Tauschverzeichnis, oder ein Schul-Mail-Server (z.B. über paedML) oder eine digitale Lernplattform als Kooperations- und Kommunikationsplattform nutzen - weitere Möglichkeiten des Datenaustausches (Online, Datenträger etc.) besprechen - weitere Möglichkeiten des Datenaustauschs der Ersteren gegenüberstellen (Vor- und Nachteile) und eine dieser weiteren Möglichkeiten auch anwenden - Vor- und Nachteile der jeweiligen Möglichkeiten des Datentransfers besprechen 	<p>Bei Nutzung von E-Mail als Tausch- und Kommunikationsplattform (z. B. Online-Kindermailprogramme wie www.mailkids.de) bitte die Vorgaben zur Auftragsdatenverarbeitung beachten. Hierfür ist eine schriftliche Auftragserteilung zwingend vorgeschrieben.</p> <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuelles und kooperatives Lernen mit digitalen Medien - E-Mail im Unterricht - Kindermailprogramm: Mailkids - moodle - zumpad - Kurzanleitung für das kollaborative Texttool „Etherpad“ - E-Mails verwenden <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>

Bereich 5: Kommunizieren in der digitalen Welt

ca. 5 Std.

Anknüpfend an das Austauschen und Kommunizieren über die schuleigene Tausch- und Kommunikationsplattform üben die Schülerinnen und Schüler in dieser Einheit den verantwortungsbewussten und achtsamen Umgang mit den aktuellen digitalen Kommunikationsmedien. Hierbei bringen sie ihre bisherigen außerschulischen Erfahrungen mit ein.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.2 Handlungskompetenz: 3. Medien für Zusammenarbeit und Kooperation nutzen</p> <p>2.3 Reflexionskompetenz: 1. anknüpfend an ihre eigenen Erfahrungen das Nutzungsverhalten beschreiben und vergleichen 2. den Einfluss der digitalen Medien auf ihre Lebenswelt darstellen und Wirklichkeit mit Medienwirklichkeit in Beziehung setzen 3. Auswirkungen der medialen Selbstdarstellung abschätzen und in Grundzügen bewerten 4. Übertretungen rechtlicher und moralischer Grenzen in der digitalen Welt erkennen und daraus Regeln für das eigene soziale Verhalten ableiten</p>	<p>3.1.3 Kommunikation und Kooperation: (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten</p> <p>3.1.4 Mediengesellschaft: (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - aktuelle digitale Kommunikationsmöglichkeiten beschreiben (Anknüpfung an Erfahrungen der Kinder) - Unterscheidungsmerkmale verbale Kommunikation/schriftliche Kommunikation - Regeln zur respektvollen Kommunikation (Netiquette) thematisieren - einen einfachen Regelkatalog selbst erstellen - Thema „Messagingdienste“ und ggf. „Soziale Netzwerke“ aufgreifen (Erfahrungen der Kinder, Altersbeschränkungen der einzelnen Plattformen ...) - Unterscheidung privater und öffentlicher Daten - Selbstdarstellung – was gebe ich von mir preis? (z. B. Gegenüberstellung Freundebuch/digitales Profil) - Anzeichen problematischer Kontakte erkennen („unechte Freunde“) - verschiedene Profileinstellungen (von „alles ganz öffentlich“ bis 	<p><i>falls möglich:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - geschichtliche Entwicklung der Kommunikationsformen aufzeigen - was ist ein „Freund“ im Internet? <p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Kleine Benimmschule 5</i> [sesam.lmz-bw.de] - <i>Medienfit – Sicherheit im Netz</i> [sesam.lmz-bw.de] - <i>Hörspiel über Soziale Netzwerke</i> [sesam.lmz-bw.de] - <i>Kleine Medienapotheke</i> [sesam.lmz-bw.de] - E-Mails verwenden - <i>Cybermobbing – erkennen und handeln</i> [sesam.lmz-bw.de] - <i>Net(t)dating</i> [sesam.lmz-bw.de] - Kommunikation und Kooperation - Regeln der Kommunikation - Klicksafe: Cybermobbing - Chatten – aber wie? - Chatspiel - Fake News - Bitte was?! [hate speech] <p>Ergänzende Informationen:</p>

		<p>„inkognito“) bewerten und anhand dieser selbstständig erste Richtlinien erarbeiten</p> <ul style="list-style-type: none">- Cybermobbing, was ist das?	<ul style="list-style-type: none">- Kindermailprogramm: Mailkids (Bitte Vorgaben zur Auftragsdatenverarbeitung beachten)- Chat-Simulator: Mission Chat [flash]- Net(t)dating [sesam.lmz-bw.de] <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>
--	--	--	---

Bereich 6: Das eigene Medienverhalten

ca. 2 Std.

Ausgehend von Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler im Bereich der digitalen Kommunikation wird das Blickfeld auf das ganze Spektrum der persönlichen Mediennutzung erweitert. Damit wird der Grundstein gelegt für eine reflektierte Haltung gegenüber dem eigenen Mediengebrauch.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.3 Reflexionskompetenz: 1. anknüpfend an ihre eigenen Erfahrungen das Nutzungsverhalten beschreiben und vergleichen</p>	<p>3.1.4 Mediengesellschaft: (1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - den eigenen Mediengebrauch über einen oder mehrere Tage beobachten und dokumentieren (Tages- oder Wochenprotokoll) - verschiedene Motivationsfaktoren differenzieren (z. B. Nutzung aus Langeweile, weil es alle machen, aus schulischen Gründen etc.) - den persönlichen Hauptmotivationsfaktor benennen - Zusammenfassung der Ergebnisse in Form eines persönlichen Rankings oder Klassen-Rankings und sich selbst darin positionieren - die Ergebnisse bewerten, indem sie eine Empfehlung für Altersgenossen aussprechen 	<ul style="list-style-type: none"> - Gesprächskreise über eigenen Mediengebrauch - <i>falls möglich:</i> - Diagramme zum Klassenranking „Mediengebrauch“ erstellen (Umsetzung digital) <p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nicht ohne mein Handy 1</i> [sesam.lmz-bw.de] - Unsere Medienlandschaft - Freizeitaktivitäten – Wochenprotokoll - <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - KIM-Studie 2018 (PDF) - Studienergebnisse „Internetnutzung“ - Mediengesellschaft - Mediennutzungsvertrag <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>

Bereich 7: Die beiden Seiten der Mediennutzung

ca. 4 Std.

Ausgehend von den Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler geht es in dieser Unterrichtseinheit darum, die Durchdringung des Alltags durch Medien kritisch zu durchleuchten. Die Schülerinnen und Schüler erkennen hierbei erste rechtliche und moralische Grenzen in der mediatisierten Welt und leiten daraus Regeln für die eigene Mediennutzung und ihr Verhalten ab.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.3 Reflexionskompetenz:</p> <p>2. den Einfluss der digitalen Medien auf ihre Lebenswelt darstellen und Wirklichkeit mit Medienwirklichkeit in Beziehung setzen</p> <p>3. Auswirkungen der medialen Selbstdarstellung abschätzen und in Grundzügen bewerten</p> <p>4. Übertretungen rechtlicher und moralischer Grenzen in der digitalen Welt erkennen und daraus Regeln für das eigene soziale Verhalten ableiten</p>	<p>3.1.4 Mediengesellschaft:</p> <p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Chancen und Risiken des Mediengebrauchs gemeinsam erarbeiten (z. B.: Informationsvielfalt, vereinfachte Kommunikationsmöglichkeiten, Ablenkung, Spaß, Kostenfalle, soziale Isolation etc.) - erste Wertmaßstäbe an den eigenen Mediengebrauch anlegen und daraus erste Medienregeln ableiten - erste Sensibilisierung der Kinder hinsichtlich bestehender Urheberrechte - Bilder, Musik und Videos im Internet teilen – was ist erlaubt? 	<ul style="list-style-type: none"> - an die beliebtesten Medienangebote der Kinder anknüpfen - Selbsttest: Check dich selbst - evtl. Recherche im eigenen Umfeld bezüglich Erfahrungen im Bereich der Persönlichkeits- und Urheberrechtsverletzung <p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nicht ohne mein Handy 3</i> [sesam.lmz-bw.de] - <i>Online-Spiele</i> [sesam.lmz-bw.de] - Chancen und Risiken - Mobile Medien - Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt (PDF) <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Check dich selbst - Smartphones – Fluch oder Segen? - Mediale Gewalt - Faszination „digitale Spiele“ - Open Content in der Bildung - Musik und Downloads (legal?!) [Lernmodul] <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>

Bereich 8: Medien als Instrument

ca. 4 Std.

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich in dieser Unterrichtseinheit mit der Wirkung von Medien in ihrer Umwelt auseinander und erkennen erste Zusammenhänge zwischen Machart und Wirkungsabsicht.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.3 Reflexionskompetenz: 1. den Einfluss der digitalen Medien auf ihre Lebenswelt darstellen und Wirklichkeit mit Medienwirklichkeit in Beziehung setzen</p>	<p>3.1.4 Mediengesellschaft: (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Strategien der Medienmanipulation, z. B. in der Werbung (Print, Radio, TV, Internet etc.) altersgerecht thematisieren (z. B. wie Werbung versucht Aufmerksamkeit zu erregen, Bildsprache, Kürzung, Schnitt, Zumischung von Musik etc.) - immer wiederkehrende genretypische Wirkungsabsichten herausarbeiten - Wirkung und Funktion des Musikeinsatzes erkennen, z. B.: <ul style="list-style-type: none"> - Musikunterlegung im Film (Wirkung von Filmszenen mit/ohne Hintergrundmusik vergleichen etc.) - Kaufhausmusik (Muzak) - Stars und Idole als Medien-konstrukte, z. B.: <ul style="list-style-type: none"> - Darstellungsart früher und heute - Verbreitungskanäle früher und heute - Möglichkeiten der Nachbearbeitung im digitalen Zeitalter 	<p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wirkung von Medien - <i>Nervige Layer, Pop-ups & Co</i> [sesam.lmz-bw.de] <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Massenmedien - Medienheld(inn)en von Heranwachsenden - Kinder und Onlinewerbung (PDF) <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>