

Bildungsplan 2016

Gymnasium

*Innovatives
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für das Fach Basiskurs Medienbildung

Klasse 5

Beispiel 2

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 2	III
Basiskurs Medienbildung – Klasse 5	1
Bereich 1: Das eigene Medienverhalten	1
Bereich 2: Die beiden Seiten der Mediennutzung	3
Bereich 3: Informationen zum Thema „Respektvolle Kommunikation im Netz“ recherchieren und aufbereiten	4
Bereich 4: Ein digitales Medienprodukt zum Thema „Respektvolle Kommunikation im Netz“ erstellen und präsentieren	5
Bereich 5: Kommunikation und Kooperation im Netz	7
Bereich 6: Medien als Instrument	9

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.

Absprachen 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 2

Thema	Konkretisierung	Veranschlagte Stundenzahl
<p>Das eigene Medienverhalten</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Thema <i>Das Smartphone als ständiger Begleiter</i> – Den eigenen Gebrauch beobachten (Tages- oder Wochenprotokoll) – Einführung in die Medienausstattung der Schule – Einführung in das Arbeiten am PC/mobile Einheit – Verschiedene Motivationsfaktoren herausarbeiten – Ein Ranking erstellen 	<p style="text-align: center;">5</p>
<p>Die beiden Seiten der Mediennutzung</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Chancen und Risiken des Mediengebrauchs – Erste Sensibilisierung hinsichtlich bestehender Urheberrechte und Datenschutzrichtlinien – Bilder, Musik und Videos im Internet teilen – was ist erlaubt? 	<p style="text-align: center;">3</p>
<p>Informationen zum Thema „Respektvolle Kommunikation im Netz“ recherchieren und aufbereiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Grundfunktionen eines Browsers nutzen – Aufbau Internetadressen und Webseiten – Verwendung altersgerechte Suchmaschinen – Informationen recherchieren, zusammenfassen, sortieren – Mediales Darstellen der Rechercheergebnisse 	<p style="text-align: center;">4</p>
<p>Ein digitales Medienprodukt zum Thema „Respektvolle Kommunikation im Netz“ erstellen und präsentieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Herstellung eines digitalen Medienprodukts (z. B. Textverarbeitung, Bildbearbeitung, Präsentation, Audibearbeitung, Videobearbeitung etc.) – Erste anwendungsspezifische Gestaltungsmöglichkeiten des Medienprodukts erarbeiten und anwenden 	<p style="text-align: center;">8</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – Grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzfragen besprechen – Bewertungskriterien einer gelungenen Präsentation kennenlernen 	
Kommunikation und Kooperation im Netz	<ul style="list-style-type: none"> – Tauschverzeichnis bzw. Schul-Mail-Server oder eine digitale Lernplattform als Kooperations- und Kommunikationsplattform nutzen – Weitere Möglichkeiten des Datenaustausches besprechen – Unterscheidungsmerkmale verbale Kommunikation/schriftl. Kommunikation – Regelkatalog zur respektvollen Kommunikation (Netiquette) erstellen – Unterscheidung privater und öffentlicher Daten – Selbstdarstellung – was gebe ich von mir preis? – Cybermobbing, was ist das? 	6
Medien als Instrument	<ul style="list-style-type: none"> – Grundlegende Strategien der Medienmanipulation thematisieren – Wirkung und Funktion des Musikeinsatzes erkennen – Stars und Idole als Medienkonstrukte 	4

Basiskurs Medienbildung – Klasse 5

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.

Bereich 1: Das eigene Medienverhalten

(ca. 5 Std.)

Ausgehend von den Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler steht in dieser ersten Einheit die persönliche Mediennutzung im Blickfeld. Damit wird der Grundstein gelegt für eine reflektierte Haltung gegenüber dem eigenen alltäglichen Mediengebrauch.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
2.1 Sachkompetenz: 1. Fachbegriffe richtig verwenden 2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden 3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten 2.2 Handlungskompetenz: 2. einfache digitale Medienprodukte planen, gestalten und im geeigneten Kontext präsentieren	3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit: (1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen (3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden	<ul style="list-style-type: none"> – Thema: <i>Das Smartphone als ständiger Begleiter:</i> – Nutzungsmotive – Funktionen des Smartphones – Bedeutung für den Lebensalltag (Statussymbol etc.) – den eigenen Gebrauch des Smartphones über einen oder mehrere Tage beobachten und dokumentieren (Tages- oder Wochenprotokoll) – Einführung in die Mediene Ausstattung der Schule: – Nutzungsordnung – Anmeldeprozedur am Schulnetz 	<ul style="list-style-type: none"> – Nutzung des privaten Smartphones zu unterrichtlichen Zwecken mit der allgemeinen IuK-Nutzungsordnung der Schule abgleichen (ggf. Kollegium, SL über Vorhaben informieren) <p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Nicht ohne mein Handy 1</i> [sesam.lmz-bw.de] – <i>Nicht ohne mein Handy 2</i> [sesam.lmz-bw.de] – <i>Nicht ohne mein Handy 3</i> [sesam.lmz-bw.de]
	3.1.2 Produktion und Präsentation:		

<p>2.3 Reflexionskompetenz: 1. anknüpfend an ihre eigenen Erfahrungen das Nutzungsverhalten beschreiben und vergleichen</p>	<p>(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio-, bzw. Videobeitrag oder andere) selbstständig erstellen und gestalten</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"> – sicheres Passwort – Verzeichnisstruktur des Schulnetzwerks – Einführung in das Arbeiten am PC/mobile Einheit <p><i>Aufgabe:</i> Übersicht/Ranking zum Smartphone-Gebrauch der Klasse erstellen (z. B. in Form einer Tabelle, als Mind-Map etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> – verschiedene Motivationsfaktoren herausarbeiten (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 	<p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – KIM-Studie 2018 (PDF) – Mediennutzung – Freizeitaktivitäten – Wochenprotokoll – Mediennutzungsvertrag <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>
---	---	---	---

Bereich 2: Die beiden Seiten der Mediennutzung

(ca. 3 Std.)

Anknüpfend an die Ergebnisse der ersten Einheit geht es nun 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> <ol style="list-style-type: none"> 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>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 – Faszination Medienwelten: erste Sensibilisierung hinsichtlich des Themas <i>Suchtproblematik</i> (Warnzeichen erkennen, Merkmale einer Abhängigkeit, alternative Freizeitaktivitäten etc.) – erste Sensibilisierung hinsichtlich bestehender Urheberrechte und Datenschutzrichtlinien – Bilder, Musik und Videos im Internet teilen – was ist erlaubt? 	<ul style="list-style-type: none"> – Selbsttest: Check dich selbst – evtl. Recherche im eigenen Umfeld bezüglich Erfahrungen im Bereich der Persönlichkeits- bzw. Urheberrechtsverletzung <p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> – so geht Medien – Urheberrecht – Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt (PDF) – Online-Spiele [sesam.lmz-bw.de] <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Smartphones – Fluch oder Segen? – Smartphone-Sicherheit – Abofallen – Mediale Gewalt – Chancen und Risiken – Faszination „digitale Spiele“ – Open Content in der Bildung – Musik und Downloads (legal?!) [Lernmodul] <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>

Bereich 3: Informationen zum Thema „Respektvolle Kommunikation im Netz“ recherchieren und aufbereiten

(ca. 4 Std.)

Die Schülerinnen und Schüler führen in dieser Einheit einen Rechercheauftrag zum Thema „Respektvolle Kommunikation im Netz“ 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 weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren <p>3.1.3 Kommunikation und Kooperation:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten 	<ul style="list-style-type: none"> – Grundfunktionen des Browsers nutzen – Aufbau einer Internetadresse und Webseite kennenlernen – Darstellungsweise und Absicht in Ansätzen erkennen – Verwendung von altersgerechten Suchmaschinen, geeignete Suchanfragen, Suche einschränken (Bildersuche etc.) – Informationen recherchieren, zusammenfassen, sortieren – mediales Darstellen der zusammengefassten Rechercheergebnisse (z. B. als Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere) – Handlungsanweisungen für respektvolle Kommunikation gemeinsam zusammenführen und vorformulieren (als Vorlage für die nachfolgende Medienproduktion in Bereich 4) – Erarbeitung einen Regelkatalogs zur respektvollen Kommunikation im Netz 	<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? – Wie finde ich, was ich suche? (PDF) – Browser <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.20]</p>

Bereich 4: Ein digitales Medienprodukt zum Thema „Respektvolle Kommunikation im Netz“ erstellen und präsentieren

(ca. 8 Std.)

Die Handlungsanweisungen der vorangegangenen Unterrichtseinheit werden nun zu einem einfachen digitalen Medienprodukt zusammengefügt. Dabei können die Schülerinnen und Schüler ihre individuellen medialen Kenntnisse und Fähigkeiten einbringen. Sie erweitern im Unterricht ihr Wissen über zentrale Gestaltungskriterien und Grundzüge des Urheberrechts und Datenschutzes. 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 	<p>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit:</p> <ol style="list-style-type: none"> (2) 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) weitgehend 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 erstellte 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 <p>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Anregungen für den Unterricht <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kommunikation im Netz – Freie Audios – Tutorial: MovieMaker – StopMotion-Video – Urheberrecht in der Schule – Sprechen/Schreiben – Körpersprache – Präsentation bewerten <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.2020]</p>

Regeln für das eigene soziale Verhalten ableiten			
--	--	--	--

Bereich 5: Kommunikation und Kooperation im Netz

(ca. 6 Std.)

Während bzw. nach der Erstellung des digitalen Medienprodukts tauschen die Schülerinnen und Schüler Informationen und Dateien über digitale Netzwerke aus. In dieser Unterrichtseinheit steht somit die Einführung der an der Schule etablierten Tausch- bzw. Kommunikationsplattform im Mittelpunkt. Anknüpfend an das Austauschen und Kommunizieren über die schuleigene Tausch- bzw. Kommunikationsplattform üben die Schülerinnen und Schüler zudem den verantwortungsbewussten und achtsamen Umgang mit den aktuellen digitalen Kommunikationsmedien. Hierbei bringen sie ihre bisherigen außerschulischen Erfahrungen und ihr Wissen aus Bereich 4 mit ein.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
<p>2.1 Sachkompetenz: 2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden 3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten</p> <p>2.2 Handlungskompetenz: 3. Medien für Zusammenarbeit und Kooperation nutzen</p> <p>2.3 Reflexionskompetenz: 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 (2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden (3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> – ein an der Schule etabliertes Tauschverzeichnis bzw. Schul-Mail-Server (z. B. über paedML) oder eine digitale Lernplattform als Kooperations- und Kommunikationsplattform nutzen – weitere Möglichkeiten des Datenaustauschs (Online, Datenträger etc.) besprechen – weitere Möglichkeiten des Datenaustauschs der Ersteren gegenüberstellen (Vor- und Nachteile) und eine dieser weiteren Möglichkeiten auch anwenden – aktuelle digitale Kommunikationsmöglichkeiten beschreiben (Anknüpfung an Erfahrungen der Kinder) – Unterscheidungsmerkmale verbale Kommunikation/schriftl. Kommunikation – Regelkatalog zur respektvollen Kommunikation (Netiquette) gemeinsam erstellen – Thema „Messagingdienste“ und ggf. „Soziale Netzwerke“ aufgreifen (Erfahrungen der Kinder, Altersbeschränkungen der einzelnen Plattformen ...) 	<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>Unterrichtsvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bitte was?! [hate speech] – Fake News – Kleine Benimmschule 5 [sesam.lmz-bw.de] – Medienfit – Sicherheit im Netz [sesam.lmz-bw.de] – Hörspiel über Soziale Netzwerke [sesam.lmz-bw.de] – Kleine Medienapotheke [sesam.lmz-bw.de] – Regeln der Kommunikation – E-Mails verwenden – Net(t)dating [sesam.lmz-bw.de] <p>Ergänzende Informationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kindermailprogramm: Mailkids – E-Mail im Unterricht – Chat-Simulator: Mission Chat [flash]

		<ul style="list-style-type: none"> - Unterscheidung privater und öffentlicher Daten - Selbstdarstellung – was gebe ich von mir preis? (z. B. Gegenüberstellung Freunde-buch/digitales Profil) - Anzeichen problematischer Kontakte erkennen („unechte Freunde“) - verschiedene Profileinstellungen (von „alles ganz öffentlich“ bis „inkognito“) bewerten und anhand dieser selbstständig erste Richtlinien erarbeiten - Cybermobbing, was ist das? 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Individuelles und kooperatives Lernen mit digitalen Medien</u> - <i>Cybermobbing – erkennen und handeln</i> [sesam.lmz-bw.de] - <u>Klicksafe: Cybermobbing</u> - <u>Chatten – aber wie?</u> - <u>Chatspiel</u> <p>[Links zuletzt geprüft am 02.02.2020]</p>
--	--	--	---

Bereich 6: 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 Macht und Wirkungsabsicht.

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>3.1.4 Mediengesellschaft:</p> <p>(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, 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 Medienkonstrukte, 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>