

Curriculum Basiskurs 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 Schüler*innen 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

Neben der Vermittlung von fachlichen Inhalten soll der Basiskurs Medienbildung im Rahmen des schulischen Medienkonzepts auch die Grundlage für die Ausbildung der nachfolgenden, übergeordneten Handlungskompetenzen bilden.²

2.1 Sachkompetenz	2.2 Handlungskompetenz	2.3 Reflexionskompetenz
<i>Die Schüler*innen können auf fachliche und pragmatische Grundlagen im Medienbereich zurückgreifen.</i>	<i>Die Schüler*innen können ihrem Alter entsprechend durch mediengerechtes Handeln an der Medienwelt teilnehmen.</i>	<i>Die Schüler*innen können Auswirkungen der medialen Lebenswelt erkennen, sich mit ihrem Verhalten und Auftreten darin auseinandersetzen und daraus erste Folgerungen für ihr Handeln ziehen.</i>
<p>(1) Fachbegriffe richtig verwenden</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>(1) Themen recherchieren, Quellen auswählen, Informationen erschließen und sinnvoll aufbereiten</p> <p>(2) einfache digitale Medienprodukte planen, gestalten und im geeigneten Kontext präsentieren</p> <p>(3) Medien für Zusammenarbeit und Kooperation nutzen</p>	<p>(1) anknüpfend an ihre eigenen Erfahrungen das Nutzungsverhalten beschreiben und vergleichen</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>

Aktualisierte Fassung vom: 04.08.2022

¹ <https://www.lmz-bw.de/bp2016/basiskurs-medienbildung.html> (30.11.2017)

² vgl. https://www.bildungsplaene-bw.de/site/bildungsplan/get/documents/lbw/export-pdf/depot-pdf/ALLG/BP2016BW_ALLG_GYM_BMB.pdf (30.11.2017)

Curriculum Basiskurs Medienbildung

Themenbereich	Inhalt Obligatorisch / Fakultativ	Inhaltsbezogene Kompetenzen Die Schüler*innen können
<p>1 Grundlagen digitaler Medienarbeit</p> <p><i>Die Schüler*innen 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.</i></p>		
<p>1a: Umgang mit Hardware</p> <p>Der Computerarbeitsplatz MB: Informationstechnische Grundlagen</p> <p>Eingabe und Ausgabe von Daten MB: Informationstechnische Grundlagen MB: Produktion und Präsentation</p> <p>Vertiefende Nutzung der zur Verfügung stehenden Medientechnik im Unterricht MB: Informationstechnische Grundlagen MB: Produktion und Präsentation MB: Kommunikation und Kooperation</p>	<p>Schüler*innen kennen die grundlegenden ergonomischen Anforderungen an einen PC-Arbeitsplatz:</p> <p>→ <i>Sitzposition, Bildschirmposition, Aufstellungskriterien eines Computers</i></p> <p>Schüler*innen können die Komponenten für die Dateneingabe, Datenverarbeitung und Datenausgabe benennen, zuordnen und ihre Grundfunktionen beschreiben:</p> <p>→ <i>DVD-ROM-Laufwerk, Externe Ports, Externe Peripheriegeräte (Tastatur, Maus, Monitor, Drucker, Scanner usw.)</i></p> <p>Schüler*innen kennen eine Digitalkamera und können diese sachgerecht handhaben:</p> <p>→ <i>Techniken der Fotografie, Grundlagen der Bildbearbeitung, Kenntnis der Dateiformate von Fotos und Bildern</i></p> <p>Schüler*innen kennen die grundlegenden Nutzungsmöglichkeiten eines Smartphones:</p> <p>→ <i>SMS / Messenger, Kalender, Organizer</i></p> <p>Schüler*innen beziehen die aktuelle Medientechnik (z.B. iPad, interaktives Whiteboard, moodle) mit ein.</p> <p>→ Selbstlernkurs „Einführung in moodle“ durchspielen!</p>	<p>3.1.1</p> <p>(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: zum Beispiel Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</p> <p>3.1.3</p> <p>(2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: zum Beispiel geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</p> <p>(3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: zum Beispiel Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</p>

<p>1b: Bedienung eines Betriebssystems</p> <p>Umgang mit einem Betriebssystem MB: Informationstechnische Grundlagen</p> <p>1c: Grundlagen computerbasierter Beiträge</p> <p>Umgang mit einem Betriebssystem MB: Informationstechnische Grundlagen</p> <p>Einsatz didaktischer Lernprogramme MB: Informationstechnische Grundlagen MB: Produktion und Präsentation MB: Kommunikation und Kooperation</p> <p>Das Internet MB: Informationstechnische Grundlagen MB: Kommunikation und Kooperation</p>	<p>Schüler*innen können ein Betriebssystem in seinen Grundfunktionen bedienen, z.B.:</p> <p>→ <i>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 Festplatte, USB-Stick)</i></p> <p>Schüler*innen können unterschiedliche Software in ihren Grundfunktionen für unterrichtliche Zwecke einsetzen und nutzen:</p> <p>→ <i>Textverarbeitungsprogramm (Word), Präsentationsprogramm (PowerPoint), Bildbearbeitungsprogramm, Mind-Map-Programm</i></p> <p>Schüler*innen kennen einfache Lernprogramme und können diese zweckorientiert einsetzen (z.B. Nachschlagewerke, Wörterbücher, fachspezifische Lernsoftware)</p> <p>→ Selbstlernkurskurs „Einführung in moodle“ durchspielen!</p> <p>Schüler*innen können einen Internetbrowser nutzen und kennen seine Grundfunktionen</p> <p>Schüler*innen kennen altersgerechte Suchmaschinen und können diese zielgerichtet für eine Internetrecherche einsetzen</p> <p>Schüler*innen kennen die Grundfunktionen eines eMail-Programms</p>	<p>3.1.5</p> <p>(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen: zum Beispiel Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</p> <p>(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten: zum Beispiel sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop/Benutzeroberfläche</p> <p>(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden: zum Beispiel Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware</p>
--	---	---

2 Information und Wissen

Die Schüler*innen 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.

<p>2a: Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale</p> <p>Mediale Quellen und ihre Merkmale MB: Informationstechnische Grundlagen MB: Kommunikation und Kooperation VB: Medien als Einflussfaktoren</p> <p>2a: Auswahl von Quellen sowie Gewinnung von Informationen</p> <p>Der Umgang mit einem Internet-Browser MB: Informationstechnische Grundlagen MB: Kommunikation und Kooperation MB: Medienanalyse VB: Medien als Einflussfaktoren</p> <p>Recherche im Internet MB: Informationstechnische Grundlagen MB: Kommunikation und Kooperation MB: Mediengesellschaft</p> <p>2c: Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen</p> <p>Mediale Quellen und ihr Informations- und Wahrheitsgehalt MB: Information und Wissen DB: Informationen sammeln und einordnen BNE: Werte und Normen in Entscheidungssituationen</p>	<p>Schüler*innen kennen verschiedene mediale Quellen und können die jeweiligen grundsätzlichen Merkmale benennen:</p> <p>→ <i>Printmedien, Auditive Medien, Audiovisuelle Medien</i></p> <p>Schüler*innen können, angeknüpft an das erworbene Wissen der Grundschule, einen Internetbrowser bedienen, z.B.:</p> <p>→ <i>Gängige Internetbrowser kennen Internetseiten öffnen, zwischen versch. Internetseiten wechseln (Tabs öffnen), Grundlegende Browser-Einstellungen anpassen und konfigurieren</i></p> <p>Schüler*innen können im Internet mit geeigneten Suchbegriffen und Suchstrategien Informationen recherchieren</p> <p>Schüler*innen können die recherchierten Informationen sammeln, strukturiert darstellen und speichern</p> <p>Schüler*innen erkennen die Informationsvielfalt im Internet</p> <p>Schüler*innen kennen erste Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit und Objektivität von Quellen</p>	<p>3.1.1</p> <p>(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: zum Beispiel Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</p> <p>(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen: zum Beispiel Darstellungsweise und -absicht, Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</p> <p>(3) die gewonnenen Informationen weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren: zum Beispiel Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</p> <p>3.1.4</p> <p>(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten: zum Beispiel Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</p> <p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen: zum Beispiel Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</p>
--	---	--

<p>Anknüpfung an Medienerlebnisse aus dem Alltag MB: Mediengesellschaft VB: Umgang mit eigenen Ressourcen VB: Medien als Einflussfaktoren</p> <p>Computerviren und Datenschutz im Internet MB: Informationstechnische Grundlagen MB: Jugendmedienschutz MB: Informelle Selbstbestimmung und Datenschutz DB: Mit Erwartungen, Regeln und Normen umgehen</p>	<p>Schüler*innen können sich über ihre Medienerlebnisse austauschen</p> <p>Schüler*innen erkennen die Verankerung der Medien in der heutigen Gesellschaft</p> <p>Schüler*innen sind sich den Gefahren im Umgang mit dem Internet bewusst und kennen grundlegende präventive Maßnahmen</p> <p>Schüler*innen kennen wichtige Datenschutzrichtlinien (z.B. über personenbezogene Daten)</p>	<p>3.1.5</p> <p>(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen: zum Beispiel Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</p>
<p>3 Kommunikation und Kooperation</p> <p><i>Die Schüler*innen verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln und nutzen diese angemessen.</i></p>		
<p>3a: Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug</p> <p>Ergebnisorientiertes Kommunizieren MB: Kommunikation und Kooperation BNE: Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung</p> <p>3b: Kriterien, Merkmale und Strukturen medienbasierter Kommunikation</p> <p>Verschiedene Medienarten und -genres beschreiben und kommunikativ anwenden MB: Kommunikation und Kooperation BNE: Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung VB: Medien als Einflussfaktoren</p>	<p>Schüler*innen können aus dem Angebot geeignete Werkzeuge zur Kommunikation auswählen (z.B. eMail, Chat)</p> <p>Schüler*innen können den Umgang mit Medien aus ihrer Lebenswelt beschreiben (Smartphone, TV, Internet usw.)</p> <p>Schüler*innen können zum Austausch von Informationen Internetdienste anwenden (z.B. eMail, Chat)</p>	<p>3.1.3</p> <p>(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten: zum Beispiel respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing</p> <p>(2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: zum Beispiel geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen</p> <p>(3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: zum Beispiel Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</p>

	<p>Schüler*innen können Regeln zur Kommunikation im Internet beschreiben:</p> <p>→ <i>Netiquette, respektvolle Kommunikation</i></p>	<p>3.1.5</p> <p>(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen: zum Beispiel Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware</p>
<p>4 Produktion und Präsentation</p> <p><i>Die Schüler*innen 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.</i></p>		
<p>4a: Präsentationsarten und ihre Merkmale</p> <p>Merkmale und Besonderheiten verschiedener Präsentationsarten MB: Produktion und Präsentation MB: Mediengesellschaft</p> <p>4b: Planung und Erstellung einer linearen Präsentation</p> <p>Planung einer Präsentation MB: Produktion und Präsentation MB: Mediengesellschaft DB: Informationen sammeln und einordnen</p> <p>Erstellen einer Präsentation MB: Produktion und Präsentation MB: Mediengesellschaft MB: Kommunikation und Kooperation VB: Medien als Einflussfaktoren</p>	<p>Schüler*innen kennen verschiedene analoge (Wandzeitung, Plakat) und digitale Präsentationsformen (computergestützte Folienpräsentation, Fotodokumentation)</p> <p>Schüler*innen können die Bestandteile und Planungsphasen einer <i>linearen Präsentation</i> beschreiben und darstellen</p> <p>→ <i>Planungsüberlegungen (z.B. Ziel- und Zeitvorgaben, Arbeitsplan usw.)</i></p> <p>Schüler*innen können zusammengefasste und aufbereitete Informationen und Inhalte zu einer einfachen <i>linearen Präsentation</i> zusammenfügen und vor einem Publikum präsentieren</p> <p>Schüler*innen beachten Gestaltungsregeln (Schriftgröße, Farbwahl usw.)</p> <p>Schüler*innen kennen und beachten die wichtigsten Grundzüge des Urheberrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes</p>	<p>3.1.1</p> <p>(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen: zum Beispiel Darstellungsweise und -absicht, Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen</p> <p>(3) die gewonnenen Informationen weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren: zum Beispiel Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</p> <p>3.1.2</p> <p>(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- beziehungsweise Videobeitrag oder andere) weitgehend selbstständig erstellen und gestalten: zum Beispiel Beziehung zwischen Inhalt und Form, medienspezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)</p> <p>(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: zum Beispiel grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung</p>

<p>4c: Präsentationsvortrag und Feedback-Kultur</p> <p>Vortrag einer Präsentation MB: Produktion und Präsentation MB: Kommunikation und Kooperation BNE: Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung</p> <p>Feedback zu einer Präsentation MB: Kommunikation und Kooperation DB: Mit Erwartungen, Regeln und Normen umgehen BTV: Konfliktbewältigung und Interessensausgleich PG: Wahrnehmung und Empfindung</p> <p>4d: Medienproduktion als planvoller Prozess</p> <p>Wesensmerkmale und Wirkungsweisen einer Medienproduktion MB: Produktion und Präsentation VB: Medien als Einflussfaktoren</p> <p>4e: Gestaltung von Medien</p> <p>Formale und ästhetische Kriterien einer Medienproduktion MB: Produktion und Präsentation VB: Medien als Einflussfaktoren DB: Informationen sammeln und einordnen</p> <p>Gestaltungsvarianten einer Medienproduktion MB: Produktion und Präsentation VB: Medien als Einflussfaktoren</p>	<p>Schüler*innen können Inhalte und Informationen sach- und situationsgerecht einem Publikum präsentieren</p> <p>→ <i>Präsentationsregeln (Gestik, Mimik, Sprache usw.), Hilfsmittel (Notizkärtchen, Ablaufplan, Tablet usw.)</i></p> <p>Schüler*innen kennen Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback</p> <p>Schüler*innen können aus dem Feedback Schlussfolgerungen für künftige Präsentationen ableiten</p> <p>Schüler*innen können die grundsätzlichen Wesensmerkmale unterschiedlicher Medienproduktionen erkennen (z.B. Beziehung zw. Inhalt und Form)</p> <p>Schüler*innen können mit Unterstützung der Lehrkraft anhand der Wesensmerkmale eine Medienart auswählen</p> <p>Schüler*innen können Medienprodukte unter Anleitung herstellen und kennen hierzu die Grundlagen von Text-, Bild- und Audiodateien</p> <p>→ <i>Einen Text mit Formatierungen erstellen, Bilddateien erstellen und bearbeiten, Audiodateien erstellen, abspielen und speichern können</i></p> <p>Schüler*innen können Gestaltungsvarianten erproben und ihre Entscheidung auch begründen (Ausdruck einer eigenen Meinung und Haltung)</p>	<p>(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: zum Beispiel Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur</p> <p>3.1.3</p> <p>(3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen: zum Beispiel Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen</p> <p>3.1.4</p> <p>(3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten: zum Beispiel (manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung, Kriterien an einer eigenen Medienproduktion anwenden und die Wirkung überprüfen (zum Beispiel mittels Bildvertonung)</p>
--	---	---

<p>4f: Veröffentlichung von Medienproduktion</p> <p>Möglichkeiten der Veröffentlichung MB: Produktion und Präsentation VB: Medien als Einflussfaktoren BNE: Teilhabe, Mitwirkung, Mitbestimmung</p>	<p>Schüler*innen können Möglichkeiten der Veröffentlichung von Medienproduktionen benennen</p> <p>Schüler*innen können Möglichkeiten zur Veröffentlichung der eigenen Medienproduktionen nutzen:</p> <p>→ <i>Interne Möglichkeiten (Präsentationen am Schulfest, Feiern usw.), Externe Möglichkeiten (Wettbewerbe usw.)</i></p>	
<p>5 Mediengesellschaft</p> <p><i>Die Schüler*innen verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des eigenen und gesellschaftlichen Lebens.</i></p>		
<p>5a: Eigener Mediengebrauch</p> <p>Der eigene Mediengebrauch MB: Jugendmedienschutz VB: Bedürfnisse und Wünsche</p> <p>b: Die Konstruktion der Wirklichkeit durch Medien</p> <p>Mediale Manipulation und Wirklichkeitskonstruktion MB: Mediengesellschaft VB: Medien als Einflussfaktoren</p> <p>Stars und Idole als Medienkonstrukte MB: Mediengesellschaft</p>	<p>Schüler*innen können ihren eigenen Mediengebrauch beschreiben und kritisch hinterfragen</p> <p>Schüler*innen erkennen das Suchtpotential und die Suchtgefahr von Computerspielen</p> <p>Schüler*innen erkennen die multifunktionale Nutzung mobiler Endgeräte</p> <p>Schüler*innen sind sich der manipulativen Wirkung der Mediengestaltung (Werbung) bewusst und analysieren deren Wirkungsmechanismen</p> <p>Schüler*innen können Individualität und Gruppenzwang beim Mediengebrauch erläutern (z.B. Smartphone, soziale Netzwerke)</p> <p>Schüler*innen können Vorbilder und Leitbilder aus Medien benennen und beschreiben (Popkultur, Sportbereich)</p>	<p>3.1.4</p> <p>(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten: zum Beispiel Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs</p> <p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen: zum Beispiel Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt</p> <p>(3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten: zum Beispiel (manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung, Kriterien an einer eigenen Medienproduktion anwenden und die Wirkung überprüfen (zum Beispiel mittels Bildvertonung)</p>

<p>5a: Medien als Wirtschaftsfaktor</p> <p>Direkte und Folgekosten des Mediengebrauchs MB: Information und Wissen MB: Jugendmedienschutz VB: Umgang mit eigenen Ressourcen</p>	<p>Schüler*innen können offene und verdeckte Kosten beim Mediengebrauch benennen</p> <p>→ <i>Schuldenfalle Smartphone, Kostenfalle Internet</i></p> <p>Schüler*innen können Möglichkeiten für Einsparungen benennen</p>	
<p>Dieses Curriculum weist für den Basiskurs Medienbildung in Klassenstufe 5 insgesamt 30 Unterrichtsstunden und 5 Pufferstunden für eine individuelle Vertiefung der Inhalte aus. Weitere Unterrichtsstunden sollen zur Vertiefung und Wiederholung der Inhalte genutzt werden. Die Schwerpunktsetzung liegt im Ermessen der jeweiligen Fachlehrkraft.</p>		<p>Stundenanzahl: 30 Puffer: 5</p>