

Medienbildung - Schulcurriculum Klasse 5

Copernicus
Gymnasium

Das Schulcurriculum ist nicht fächerübergreifend konzipiert, sondern 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. Wir gehen davon aus, dass der Umgang mit verschiedenen Medien - vor allem der Umgang mit dem Smartphone und das Bewegen im Internet - 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.

Das Curriculum ist so angelegt, dass die mediendidaktischen Grundprinzipien Kooperation, Exploration, Handlungsorientierung und Reflexion sich in der Durchführung immer wieder abwechseln und gegenseitig durchdringen. In der Spalte „Konkretisierung / Umsetzung“ finden sich außerdem einige (ausgewählte) Vorschläge und Links zu Materialien, die die inhaltliche Umsetzung erleichtern sollen. Eine umfassende Materialsammlung bieten das Landesmedienzentrum (www.lmz-bw.de), der Bildungsserver „Lehrerfortbildungen“ (https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienkompetenz/medienbildung/) und die Seite der EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz (www.klicksafe.de).

In Klasse 5 sollen mindestens 35 Stunden Medienbildung unterrichtet werden. Am Copernicus-Gymnasium geschieht dies durch einen kurzen Block in der sogenannten „Einführungswoche“ sowie einer wöchentlichen im Stundenplan verankerte Stunde „Medienbildung“. Im Laufe des Basiskurses Medienbildung sollen die Schülerinnen und Schüler dabei einen sogenannten „Medienführerschein“ ablegen, der sie berechtigt, in Zukunft im Computerraum eigenständig zu arbeiten.

Soweit es organisatorisch möglich ist, empfiehlt sich außerdem die Durchführung eines speziellen Elternabends zum Thema „verantwortungsvoller Umgang mit Medien“.

Übersicht über die Themenschwerpunkte / Unterrichtseinheiten

	Thema	Konkretisierung	Veranschlagte Stundenzahl
1	Willkommen am CopGym (Grundlagen digitaler Medienarbeit, Information und Wissen)	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Mediene Ausstattung der Schule • Einführung in das Arbeiten am PC/mobile Einheit • Passwörter, Nutzungsordnung • Grundlagen der Textverarbeitung • Grundfunktionen eines Browsers nutzen • Aufbau Internetadressen und Webseiten, Schulhomepage, Online-Vertretungsplan 	7
2	Meine Erwartungen und Wünsche (Kommunikation und Kooperation im Netz, Produktion und Präsentation)	<ul style="list-style-type: none"> • Tauschverzeichnis bzw. Schul-Mail-Server als Kooperations- und Kommunikationsplattform • Weitere Möglichkeiten des Datenaustausches besprechen (z.B. owncloud), e-mail-Adresse anlegen und nutzen • Unterscheidungsmerkmale verbale Kommunikation/schriftl. Kommunikation • Anfertigen und Versenden eines Textproduktes „Meine Erwartungen und Wünsche“ 	4
3	Das eigene Medienverhalten (Mediengesellschaft)	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzungsverhalten • Den eigenen Gebrauch beobachten (Tages- oder Wochenprotokoll) und Auswerten • Verschiedene Motivationsfaktoren herausarbeiten • digitale Auswertung und Präsentation • Suchtproblematik 	4
4	Verantwortungsvoller Umgang mit Internet, sozialen Netzwerken und Nachrichtendiensten (Information und Wissen, Mediengesellschaft, Produktion und Präsentation, Kommunikation und Kooperation)	<ul style="list-style-type: none"> • Urheberrechte und Datenschutzrichtlinien (Bild, Text, Musik) • Chancen und Risiken des Mediengebrauchs • „Verbleib“ / Lösbarkeit von Informationen im Netz? • Videoportale (z.B. Youtube), Soziale Netzwerke (z.B. Facebook, Instagram, Snapchat) • Nachrichtendienste und -möglichkeiten (z.B. whatsapp, SMS, Telegram usw.) • Unterscheidung privater und öffentlicher Daten • Selbstdarstellung – was gebe ich von mir preis? • Grundlegende Strategien der Medienmanipulation thematisieren • Suchtproblematik und Cybermobbing 	12

5	<p>Ein digitales Medienprodukt zum Thema „verantwortungsvoller Umgang im Netz/mit Nachrichtendiensten“ erstellen und präsentieren</p> <p>(Produktion und Präsentation, Information und Wissen, Grundlagen digitaler Medienarbeit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen recherchieren, zusammenfassen, sortieren anhand verschiedener Suchmaschinen, Verwendung (altersgerechter) Suchmaschinen • Mediales Darstellen der Rechercheergebnisse • Herstellung eines digitalen Medienprodukts(z. B. Textverarbeitung, Bildbearbeitung, Präsentation, Audibearbeitung, Videobearbeitung etc.) • Erste anwendungsspezifische Gestaltungsmöglichkeiten des Medienprodukts erarbeiten und anwenden • Bewertungskriterien einer gelungenen Präsentation kennenlernen • Arbeit und Umgang mit Quellen („belegen“ und zitieren) 	8
---	---	--	---

Bereich 1: Willkommen am CopGym		<i>ca. 7 Stunden</i>
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht Differenzierung, Bemerkungen
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p>2.1 Sachkompetenz:</p> <p>1. Fachbegriffe richtig verwenden</p> <p>2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden</p> <p>Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten</p>	<p>3.1.1 Information und Wissen</p> <p>(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen</p> <p>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit:</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</p> <p>(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten</p> <p>(3) elementare Funktionen von Standardprogram-</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Einführung in die Medienausrüstung der Schule --> Anmeldeprozedur --> Verzeichnisstruktur --> (Unterschiede in der) Arbeit mit Windows/Linux – Einführung in das Arbeiten am PC/mobile Einheiten --> Tastatur, Maus --> grundlegende Programme – Passwörter, Nutzungsordnung --> sichere Passwörter --> Nutzungsordnung des CopGyms / Regeln des Arbeitens im Computerraum – Grundlagen der Textverarbeitung --> Texte anfertigen, Dateien öffnen und speichern

	men [...] weitgehend selbstständig anwenden	<ul style="list-style-type: none"> – Grundfunktionen eines Browsers nutzen --> Startseite, Links --> Aufbau Internetadressen und Webseiten, Schulhomepage --> Online-Vertretungsplan <p>Ergänzende Informationen und Materialvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Browser / e-mail: https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/internet/internetallg/browser/
Bereich 2: Meine Erwartungen und Wünsche		ca. 4 Stunden
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht Differenzierung, Bemerkungen
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 <p>2.2 Handlungskompetenz</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. einfache digitale Medienprodukte planen, gestalten und im geeigneten Kontext präsentieren 3. Medien für Zusammenarbeit [...] nutzen 	<p>3.1.3 Kommunikation und Kooperation:</p> <ol style="list-style-type: none"> (2) einen digitalen Kommunikationsweg (z.B. e-mail) in seinen Grundfunktionen anwenden (3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg [...] zum Austausch [...] nutzen <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) selbstständig erstellen und gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> – Tauschverzeichnis / Schul-Server als Kooperations- und Kommunikationsplattform – Weitere Möglichkeiten des Datenaustausches besprechen (z.B. owncloud), e-mail-Adresse anlegen und nutzen --> Nutzen der e-mail-Adresse zur Kommunikation – Unterscheidungsmerkmale verbale Kommunikation/schriftl. Kommunikation – Anfertigen und Versenden eines Textproduktes „Meine Erwartungen und Wünsche“ --> z.B. bei gruppenweiser Anfertigung auch Kommunikation per e-mail untereinander --> Senden des Produkts an die Administration der Schulhomepage zur Veröffentlichung <p>Ergänzende Informationen und Materialvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Browser / e-mail: https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/

		<p><i>medienwerkstatt/internet/internetallg/browser/ - https://lehrerfortbildung- bw.de/st_digital/medienkompetenz/medienbildung/ 6_kommunikation/2_anregungen/email.htm</i></p>
Bereich 3: Das eigene Medienverhalten		ca. 4 Stunden
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht Differenzierung, Bemerkungen
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p>2.1 Sachkompetenz: 2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden</p> <p>2.2 Handlungskompetenz: 1. [...] Informationen erschließen und sinnvoll aufbereiten</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</p>	<p>3.1.4 Mediengesellschaft: (1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen</p> <p>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit (3) elementare Funktionen von Standardprogrammen [...] weitgehend selbstständig anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Nutzungsverhalten --> Welche Medien bzw. Dienste nutze ich? – Den eigenen Gebrauch beobachten (Tages- oder Wochenprotokoll) und auswerten – Verschiedene Motivationsfaktoren herausarbeiten --> Warum nutze ich diese Medien bzw. Dienste und wie wichtig sind sie für mich? – digitale Auswertung und Präsentation, z.B. in Tabellenform oder als Grafik – Suchtproblematik <p>Ergänzende Informationen und Materialvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - KIM-Studie - LMZ: Nicht ohne mein Handy - LMZ: Smartphones - Bsp. für Wochen- oder Tagesprotokoll: <i>https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienkompetenz/medienbildung/7_mediengesellschaft/anregungen.htm</i> - Selbsttest zu Computerspiel- und Internetsucht: <i>https://www.ins-netz-gehen.de/check-dich-selbst/bin-ich-suechtig</i>
Bereich 4: Verantwortungsvoller Umgang mit Internet, sozialen Netzwerken und Nachrichtendiensten		ca. 12 Stunden
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht Differenzierung, Bemerkungen

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. [...] Quellen auswählen [...] <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>3.1.1 Information und Wissen</p> <p>(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen</p> <p>3.1.3 Kommunikation und Kooperation:</p> <p>(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten</p> <p>3.1.4 Mediengesellschaft:</p> <p>(1) die persönliche Motivation bzgl. des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten</p> <p>(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen</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"> – Urheberrechte und Datenschutzrichtlinien (Bild, Text, Musik) – Chancen und Risiken des Mediengebrauchs – „Verbleib“ / Löschbarkeit von Informationen im Netz? – Videoportale (z.B. Youtube), Soziale Netzwerke (z.B. Facebook, Instagram, Snapchat) – Nachrichtendienste und -möglichkeiten (z.B. whatsapp, SMS, Telegram usw.) – Unterscheidung privater und öffentlicher Daten – Selbstdarstellung – was gebe ich von mir preis? – Grundlegende Strategien der Medienmanipulation thematisieren – Suchtproblematik und Cybermobbing <p>Ergänzende Informationen und Materialvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - LMZ: Urheberrecht im Alltag - LMZ: Illegales Downloads und Tauschbörsen - LMZ: Cybermobbing - LMZ: Soziale Netzwerke - „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt“ http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/df/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatzmodule/H_Zusatzmodul_Urheberrecht_klicksafe.pdf - Gefahren im Internet: http://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gefahren-im-internet/ - Ideen zur Mediennutzung: http://www.sicherheit-macht-schule.de/Unterrichtsideen/236_Klasse_1_6.htm
<p>Bereich 5: Ein digitales Medienprodukt zum Thema „verantwortungsvoller Umgang im Netz/mit Nachrichtendiensten“ erstellen und präsentieren</p>		<p>ca. 8 Stunden</p>

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht Differenzierung, Bemerkungen
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 [...] 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>3.1.1. Information und Wissen (3) die gewonnenen Informationen weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren</p> <p>3.1.2 Produktion und Präsentation (1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio-, bzw. Videobeitrag oder andere) selbstständig erstellen und gestalten (2) bei der Erstellung eines digitalen Medienproduktes erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten (3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen</p> <p>3.1.3 Kommunikation und Kooperation: (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten (3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Informationen recherchieren, zusammenfassen, sortieren anhand verschiedener Suchmaschinen, Verwendung (altersgerechter) Suchmaschinen – Mediales Darstellen der Rechercheergebnisse – Herstellung eines digitalen Medienprodukts(z. B. Textverarbeitung, Bildbearbeitung, Präsentation, Audibearbeitung, Videobearbeitung etc.) – Erste anwendungsspezifische Gestaltungsmöglichkeiten des Medienprodukts erarbeiten und anwenden – Bewertungskriterien einer gelungenen Präsentation kennenlernen – Arbeit und Umgang mit Quellen („belegen“ und zitieren) <p>Ergänzende Informationen und Materialvorschläge:</p> <ul style="list-style-type: none"> - LMZ: Suchmaschinen - Recherchieren und Strukturieren https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienkompetenz/medienbildung/4_information/anregungen.htm - Suchmaschinen kompetent nutzen: http://www.klicksafe.de/themen/suchen-recherchieren/suchmaschinen/ - Suchmaschinen „Blinde Kuh“ und „fragFINN“ - „Wie finde ich was ich suche?“ http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatz_Suchmaschine/LH_Zusatzmodul_Suchmaschinen_klicksafe.pdf