

## Schulcurriculum für den 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
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p><b>2.1 Sachkompetenz:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fachbegriffe richtig verwenden</li> <li>2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden</li> <li>3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten</li> </ol>	<p><b>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen</li> <li>(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computerraum/Medienausstattung der Schule kennenlernen</li> <li>- Nutzungsordnung der Schule besprechen</li> <li>- Handhabung der Medienausstattung (Computer, Tablets, Digitalkameras etc.) thematisieren</li> <li>- die an der Schule/im PC-Raum vorhandenen digitalen Medien und deren Komponenten und Peripheriegeräte kennenlernen und die einzelnen Funktionen besprechen</li> <li>- Anmeldeprozedur am Schulnetz zeigen und einüben</li> <li>- ein sicheres Passwort wählen</li> <li>- Verzeichnisstruktur des Schulnetzwerkes (Speicherorte) kennenlernen</li> <li>- das schulische Betriebssystem in seinen Grundfunktionen kennen lernen</li> <li>- eine erste Datei erstellen (z. B. eine Textdatei, Audiodatei, Bild o.ä.), diese sinnvoll benennen und an verschiedenen Speicherorten ablegen</li> <li>- Umgang mit Dateien üben (Dateinamen ändern, verschieben, löschen, wiederherstellen, Papierkorb etc.)</li> <li>- Dateien verwalten (Laufwerke, Ordner, Suchfunktion)</li> </ul>

## 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
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p><b>2.1 Sachkompetenz:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fachbegriffe richtig verwenden</li> <li>2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden</li> <li>3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten</li> </ol> <p><b>2.2 Handlungskompetenz:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Themen recherchieren, Quellen auswählen, Informationen erschließen und sinnvoll aufbereiten</li> </ol>	<p><b>3.1.1 Information und Wissen:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen</li> <li>(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen</li> <li>(3) die gewonnenen Informationen unter Anleitung weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundfunktionen des Browsers nutzen</li> <li>- Aufbau einer Internetadresse und Webseite kennenlernen</li> <li>- Webseiten anhand vorgegebener Kriterien vergleichen und die Unterschiede beschreiben</li> <li>- die Vertrauenswürdigkeit der (digitalen) Informationsquelle genauer untersuchen, erste allgemeingültige Merkmale aufstellen, um die Qualität und die Relevanz insgesamt besser einschätzen zu können</li> <li>- Verwendung von altersgerechten Suchmaschinen, geeignete Suchanfragen, Suche einschränken (Bildersuche etc.)</li> <li>- Informationen zu einem Fachthema recherchieren, zusammenfassen und sortieren</li> <li>- mediales Darstellen der zusammen-gefassten Rechercheergebnisse (z. B. als Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</li> </ul>

## 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
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p><b>2.1 Sachkompetenz:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fachbegriffe richtig verwenden</li> <li>2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden</li> <li>3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten</li> </ol> <p><b>2.2 Handlungskompetenz:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Themen recherchieren, Quellen auswählen, Informationen erschließen und sinnvoll aufbereiten</li> <li>2. einfache digitale Medienprodukte planen, gestalten und im geeigneten Kontext präsentieren</li> </ol> <p><b>2.3 Reflexionskompetenz:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Übertretungen rechtlicher und moralischer Grenzen in der digitalen Welt erkennen und daraus Regeln für das eigene soziale Verhalten ableiten</li> </ol>	<p><b>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden</li> </ol> <p><b>3.1.2 Produktion und Präsentation:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- bzw. Videobeitrag oder andere) unter selbstständig erstellen und gestalten</li> <li>(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten</li> <li>(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- je nach Aufgabenstellung mindestens eine produktive digitale Anwendung (z. B. Textverarbeitung, Bildbearbeitung, Präsentation, Audiotbearbeitung, Videobearbeitung etc.) im Unterricht einsetzen, um ein Medienprodukt zu erstellen</li> <li>- Aneignung grundlegender und erweiterter Funktionen von Standardprogrammen</li> <li>- grundlegende und erweiterte anwendungsspezifische Gestaltungsmöglichkeiten des Medienprodukts erarbeiten und anwenden, z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Übergänge</li> <li>- grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzfragen besprechen</li> <li>- Bewertungskriterien einer gelungenen Präsentation kennenlernen</li> <li>- das Medienprodukt vor einem Publikum präsentieren</li> <li>- Feedbackrunde einplanen: Feedback geben und annehmen</li> </ul>

## 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
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p><b>2.1 Sachkompetenz:</b></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><b>2.2 Handlungskompetenz:</b></p> <p>3. Medien für Zusammenarbeit und Kooperation nutzen</p>	<p><b>3.1.3 Kommunikation und Kooperation:</b></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"> <li>- in das Arbeiten in vernetzter Umgebung einführen</li> <li>- ein Tauschverzeichnis oder ein Schul-Mail-Server oder eine digitale Lernplattform als Kooperations- und Kommunikationsplattform nutzen</li> <li>- weitere Möglichkeiten des Datenaustausches (Online, Datenträger etc.) besprechen</li> <li>- weitere Möglichkeiten des Datenaustauschs der Ersteren gegenüberstellen (Vor- und Nachteile) und eine dieser weiteren Möglichkeiten auch anwenden</li> <li>- Vor- und Nachteile der jeweiligen Möglichkeiten des Datentransfers besprechen</li> </ul>

## 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
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p><b>2.2 Handlungskompetenz:</b> 3. Medien für Zusammenarbeit und Kooperation nutzen</p> <p><b>2.3 Reflexionskompetenz:</b> 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><b>3.1.3 Kommunikation und Kooperation:</b> (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten</p> <p><b>3.1.4 Mediengesellschaft:</b> (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"> <li>- aktuelle digitale Kommunikationsmöglichkeiten beschreiben (Anknüpfung an Erfahrungen der Kinder)</li> <li>- Unterscheidungsmerkmale verbale Kommunikation/schriftliche Kommunikation</li> <li>- Regeln zur respektvollen Kommunikation (Netiquette) thematisieren</li> <li>- einen einfachen Regelkatalog selbst erstellen</li> <li>- Thema „Messagingdienste“ und ggf. „Soziale Netzwerke“ aufgreifen (Erfahrungen der Kinder, Altersbeschränkungen der einzelnen Plattformen ...)</li> <li>- Unterscheidung privater und öffentlicher Daten</li> <li>- Selbstdarstellung – was gebe ich von mir preis? (z. B. Gegenüberstellung Freundebuch/digitales Profil)</li> <li>- Anzeichen problematischer Kontakte erkennen („unechte Freunde“)</li> <li>- verschiedene Profileinstellungen (von „alles ganz öffentlich“ bis „inkognito“) bewerten und anhand dieser selbstständig erste Richtlinien erarbeiten</li> <li>- Cybermobbing, was ist das?</li> </ul>

## 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
Die Schülerinnen und Schüler können		
<b>2.3 Reflexionskompetenz:</b> 1. anknüpfend an ihre eigenen Erfahrungen das Nutzungsverhalten beschreiben und vergleichen	<b>3.1.4 Mediengesellschaft:</b> (1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten	<ul style="list-style-type: none"> <li>- den eigenen Mediengebrauch über einen oder mehrere Tage beobachten und dokumentieren (Tages- oder Wochenprotokoll)</li> <li>- verschiedene Motivationsfaktoren differenzieren (z. B. Nutzung aus Langeweile, weil es alle machen, aus schulischen Gründen etc.)</li> <li>- den persönlichen Hauptmotivationsfaktor benennen</li> <li>- Zusammenfassung der Ergebnisse in Form eines persönlichen Rankings oder Klassen-Rankings und sich selbst darin positionieren</li> <li>- die Ergebnisse bewerten, indem sie eine Empfehlung für Altersgenossen aussprechen</li> </ul>

## 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
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p><b>2.3 Reflexionskompetenz:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. den Einfluss der digitalen Medien auf ihre Lebenswelt darstellen und Wirklichkeit mit Medienwirklichkeit in Beziehung setzen</li> <li>3. Auswirkungen der medialen Selbstdarstellung abschätzen und in Grundzügen bewerten</li> <li>4. Übertretungen rechtlicher und moralischer Grenzen in der digitalen Welt erkennen und daraus Regeln für das eigene soziale Verhalten ableiten</li> </ol>	<p><b>3.1.4 Mediengesellschaft:</b></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"> <li>- Chancen und Risiken des Mediengebrauchs gemeinsam erarbeiten (z. B.: Informationsvielfalt, vereinfachte Kommunikationsmöglichkeiten, Ablenkung, Spaß, Kostenfalle, soziale Isolation etc.)</li> <li>- erste Wertmaßstäbe an den eigenen Mediengebrauch anlegen und daraus erste Medienregeln ableiten</li> <li>- erste Sensibilisierung der Kinder hinsichtlich bestehender Urheberrechte</li> <li>- Bilder, Musik und Videos im Internet teilen – was ist erlaubt?</li> </ul>

## 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
Die Schülerinnen und Schüler können		
<p><b>2.3 Reflexionskompetenz:</b> 1. den Einfluss der digitalen Medien auf ihre Lebenswelt darstellen und Wirklichkeit mit Medienwirklichkeit in Beziehung setzen</p>	<p><b>3.1.4 Mediengesellschaft:</b> (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.)</li> <li>- immer wiederkehrende genretypische Wirkungsabsichten herausarbeiten</li> <li>- Wirkung und Funktion des Musikeinsatzes erkennen, z. B.:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Musikunterlegung im Film (Wirkung von Filmszenen mit/ohne Hintergrundmusik vergleichen etc.)</li> <li>- Kaufhausmusik (Muzak)</li> </ul> </li> <li>- Stars und Idole als Medienkonstrukte, z. B.:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Darstellungsart früher und heute</li> <li>- Verbreitungskanäle früher und heute</li> <li>- Möglichkeiten der Nachbearbeitung im digitalen Zeitalter</li> </ul> </li> </ul>