



Medienarbeit an der Rosensteinschule Stuttgart

Vorwort

Die zunehmende Verbreitung digitaler Medien und deren Einfluss in die Lebens – und Arbeitswelt bedeutet auch für die Rosensteinschule ihr Curriculum entsprechend zu gestalten. Schülerinnen und Schüler müssen Medienkompetenz entwickeln, um in der Arbeitswelt die Anforderungen bewältigen zu können.

Digitale Medien spielen jedoch auch eine zentrale Rolle im privaten Leben von Kindern und Jugendlichen. In diesem Fall müssen sie insbesondere auf Probleme und Gefahren aufmerksam gemacht werden. Unsere Schüler/innen müssen lernen, die für sie auf den ersten Blick in erster Linie positiven Vorteile digitaler Medien kritisch zu reflektieren und sich mit den Nachteilen auseinander zu setzen. Dazu ist es notwendig sich mit den Jugendmedienschutzgesetzen zu beschäftigen und sie zu erläutern.

Dieses Mediencurriculum dient als Grundlage für die Arbeit im Unterricht, in der Medienprojektwoche sowie für externe Zusatzangebote und soll auf die Gefahren und Möglichkeiten der neuen multimedialen Herausforderungen hinweisen.

Als Grundlage für dieses Mediencurriculum dienen die Mediencurricula (Quelle: <http://matrix.lmz-bw.de/?type=content&id=1479>) des LMZ Baden Württemberg.

Wir haben diese im Rahmen eines pädagogischen Tages an die Gegebenheiten unserer Schule/ Fächer angepasst und viele Inhalte direkt übernommen.

Rosensteinschule Stuttgart

Nordbahnhofstr. 120

70191 Stuttgart



Mediencurriculum der Sekundarstufe 1

Klasse 5/6

Das Mediencurriculum der Sekundarstufe gilt ab Klasse 5. In der Sekundarstufe wird auf den Grundlagen des Mediencurriculums der Grundschule aufgebaut. Ergänzt wird es durch eine fachbezogenes Curriculum der einzelnen Fachschaften. Dieses wird jährlich aktualisiert und erweitert.

Das Mediencurriculum basiert auf den folgenden 6 Kompetenzbereichen:

- Informieren/ Recherchieren/ Selektieren
- Miteinander kommunizieren
- Digitale Präsentation
- Textverarbeitung und Produktion
- Analyse und Reflexion
- Mediengesellschaft (nur WRS)

Zusätzliche Angebote der Medienarbeit in der Sekundarstufe:

- In Klasse 5: einstündig das Fach „Computer Schreiben“ (Grundlagen der Arbeit am PC und Schreibtrainer für die Erlernung des 10 Finger – Systems)
- PC AG für die Klassen 5-7
- Rosi TV (Film AG)
- Medienprojektwoche
- Angebote von Studenten der PH Ludwigsburg (Studiengang Kultur- und Medienbildung;
- Erprobung/ Einsatz neuer Lernsoftware u.a. im Fach MNT vom Klett Verlag

Abgerundet wird die Medienarbeit an der Rosensteinschule durch einen gemeinsamen „Methodenpool“, der jedes Jahr aktualisiert und weitergeführt wird. Dort werden gelungene Lernprogramme, Materialien und Links aufgeführt und im Kollegium ausgetauscht.

Informationstechnische Grundlagen - Kl. 5/6

Die Schülerinnen und Schüler lernen grundlegende informationstechnische Anwendungen zweckorientiert einzusetzen.

Themenbereiche:

Kompetenzen und Inhalte:

Umgang mit Hardware

**Eingabe und Ausgabe von Daten
Der Computerarbeitsplatz**

- Sch. können die Komponenten für die Dateneingabe, Datenverarbeitung und Datenausgabe benennen, zuordnen und ihre Grundfunktionen beschreiben, z.B.:
→ *Hardware (DVD-ROM-Laufwerk, Lüfter, externe Ports usw.)* → *Externe Peripheriegeräte (Tastatur, Maus, Monitor, Drucker, Scanner usw.)*
- Sch. kennen eine Digitalkamera und können diese sachgerecht handhaben, z.B.:
→ *Techniken der Fotografie, Grundlagen der Bildbearbeitung, Dateiformate von Fotos und Bildern usw.*
- Sch. kennen die grundlegenden Nutzungsmöglichkeiten eines Handys, z.B.: → *SMS, Kalender, Organizer usw.*
- Sch. können in vernetzten Umgebungen arbeiten und Daten ablegen (Ordnerstruktur)
- Sch. kennen die grundlegenden ergonomischen Anforderungen an einen Computer-Arbeitsplatz: → *Sitzposition*
→ *Bildschirmposition*
→ *Aufstellungskriterien eines Computers*

Bedienung eines Betriebssystems

Umgang mit einem Betriebssystem

- Sch. können ein Betriebssystem in seinen Grundfunktionen bedienen, z.B.:
→ *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 usw.)*
→ *Daten auf unterschiedlichen Datenträgern speichern z.B. auf CD-ROM, externe Festplatte, USB-Stick usw.*

Informationstechnische Grundlagen - Kl. 5/6

Themenbereiche:

Kompetenzen und Inhalte:

Grundlagen computerbasierter Beiträge

Software-Anwendungen

Einsatz von didaktischer Lernprogramme

Das Internet

(→ Bezug zu Kompetenzbereich *Information*)

(→ Bezug zu Kompetenzbereich *Kommunikation*)

- Sch. können unterschiedliche Software in ihren Grundfunktionen für unterrichtliche Zwecke einsetzen und nutzen:
 - *Textverarbeitungsprogramm*
 - *Präsentationsprogramm*
 - *Bildbearbeitungsprogramm*
 - *Mind-Map-Programm*
- Sch. kennen einfache Lernprogramme und können sie zweckorientiert einsetzen, z.B.:
 - *Rechtsschreibprogramme, fachspezifische Lernsoftware usw.*
 - *Multimediale Lernsoftware und Nachschlagewerke (z.B. Englisch, Französisch)*
- Sch. können einen Internetbrowser nutzen und kennen seine Grundfunktionen
- Sch. kennen kindgerechte Suchmaschinen und können diese zielgerichtet für eine Internetrecherche einsetzen
- Sch. kennen die Grundfunktionen eines E-Mail-Programms

Kommunikation - Kl. 5/6

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln und nutzen diese angemessen.

Themenbereiche:

Kompetenzen und Inhalte:

Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug

Ergebnisorientiertes Kommunizieren

- Sch. können aus dem Angebot geeignete Werkzeuge zur Kommunikation auswählen:
→ *E-Mail, Chat (z.B. im lokalen Netz)*

Kriterien, Merkmale und Strukturen medienbasierter Kommunikation

Verschiedene Medienarten und –genres beschreiben und kommunikativ anwenden

- Sch. können den Umgang mit Medien aus ihrer Lebenswelt beschreiben (Handy, Radio, TV, Internet usw.)
- Sch. können Regeln zur Kommunikation im Internet beschreiben, z.B.:
→ *Netiquette*
→ *respektvolle Kommunikation*
- Sch. können zum Austausch von Informationen die Internetdienste *E-Mail* und *Chat* in ihren Grundfunktionen anwenden

Präsentation - Kl. 5/6

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sachgerecht zu präsentieren.

Themenbereiche:

Kompetenzen und Inhalte:

Präsentationsarten und ihre Merkmale

Merkmale und Besonderheiten verschiedener Präsentationsarten

- Sch. kennen verschiedene Präsentationsarten, z.B.:
- *Analoge Präsentationen: Wandzeitung, Plakat*
- *Digitale Präsentationen: computergestützte Folienpräsentation, Fotodokumentation*

Planung und Herstellung einer linearen Präsentation

Planung einer Präsentation

Herstellung einer Präsentation

→ Über einschlägiges **Rechtsbewusstsein** (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln

- Sch. können die Bestandteile und Planungsphasen einer *linearen Präsentation* beschreiben und darstellen:
→ *Planungsüberlegungen (z.B. Ziel- und Zeitvorgaben, Arbeitsplan usw.)*
- Sch. können zusammengefasste und aufbereitete Informationen und Inhalte zu einer einfachen *linearen Präsentation* zusammenfügen und vor einem Publikum präsentieren, z.B.: → *lineare Präsentationsformen (z.B. Diashow, Gliederung, Zeitstrahl, lineare digitale Folienpräsentation) → Die jeweiligen Gestaltungsregeln beachten (Schriftgröße, Farbwahl usw.)*
- Sch. kennen und beachten die wichtigsten Grundzüge des Urheberrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes

Der Präsentationsvortrag und Feedback-Kultur

Vortrag einer Präsentation

Feedback-Kultur

(→ Bezug zu Kompetenzbereich *Produktion*)

- Sch. können Inhalte und Informationen sach- und situationsgerecht einem Publikum präsentieren: → *Präsentationsregeln (Gestik, Mimik, Sprache usw.) → Hilfsmittel (Notizkärtchen, Ablaufplan usw.)*
- Sch. können Feedbackregeln nennen und Einschätzungen über Feedback-Methoden wiedergeben, z.B.:
- *Feedback-Bögen*
- *Blitzlicht*
- Sch. kennen Regeln für das Geben und Entgegennehmen von Feedback
- Sch. können aus dem Feedback Schlussfolgerungen für zukünftige Präsentationen ableiten

Produktion - Kl. 5/6

Die Schülerinnen und Schüler planen und realisieren eigene Medienproduktionen auf der Grundlage des sachgerechten Einsatzes unterschiedlicher Medientechniken.

Themenbereiche:

Kompetenzen und Inhalte:

Medienproduktion als planvoller Prozess

Wesensmerkmale und Wirkungsweisen einer Medienproduktion

Zielgerechte Auswahl einer Medienart

- Sch. können die grundsätzlichen Wesensmerkmale unterschiedlicher Medienproduktionen erkennen, z.B.:
→ *Beziehung zwischen Inhalt und Form*
- Sch. können mit Unterstützung der Lehrkraft anhand der Wesensmerkmale eine Medienart auswählen

Gestaltung von Medien

Formale und ästhetische Kriterien einer Medienproduktion

Gestaltungsvarianten einer Medienproduktion
(→ Bezug zu Kompetenzbereich *Präsentation* und *Mediengesellschaft*)

- Sch. können Medienprodukte unter Anleitung herstellen:
→ *Grundlagen der Text-, Bild- und Audio-dateien kennen und in Grundzügen anwenden können, z.B.:*
 - *Einen Text mit Formatierungen erstellen können*
 - *grundlegende Dateiformate und deren Anwendungsbereiche kennen und zuordnen können*
 - *Bilddateien erstellen und bearbeiten können*
 - *Audiodateien erstellen und abspeichern können*
- Sch. können Gestaltungsvarianten erproben und ihre Entscheidung auch begründen (Ausdruck einer eigenen Meinung und Haltung)

Veröffentlichung von Medienproduktionen

Möglichkeiten der Veröffentlichung
→ *Über einschlägiges Rechtsbewusstsein (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln*

- Sch. können Möglichkeiten der Veröffentlichung von Medienproduktionen benennen
- Sch. können Möglichkeiten zur Veröffentlichung der eigenen Medienproduktionen nutzen, z.B.:
→ *Interne Möglichkeiten (z.B. Präsentationen an Schulfesten, Feiern usw.)*
→ *Externe Möglichkeiten (z.B. Teilnahme an Wettbewerben)*

Analyse - Kl. 5/6

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über Basiskenntnisse bezüglich medialer Codes, Symbole und Zeichen und wenden diese für eine erste Entschlüsselung unterschiedlicher Medienangebote an.

Themenbereiche:

Kompetenzen und Inhalte:

Orientierung im Medienangebot

Medienarten vergleichen

- Sch. können Merkmale und Besonderheiten verschiedener Medienarten und Medienformate benennen, z.B.:
- → *Vielfalt in der Medienlandschaft (Printmedien, auditive Medien, audiovisuelle Medien)*

Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten

Gestaltungsmittel eines Medienangebots

- Sch. können ausgewählte medienspezifische Symbole, Zeichensysteme und Codes beschreiben, z.B.:
- *SMS (Emoticons usw.)*
- *Elemente der Bildsprache*
- Sch. können mediale Angebote in einzelne Bestandteile zerlegen, z.B.:
- *textliche und bildliche Gestaltungselemente*
- *Sprache als Gestaltungsmöglichkeit*
- *Musik und Geräusche*

Medienangebote im Alltag

Anknüpfung an Medienerlebnisse aus dem Alltag

Subjektiver und objektiver Gebrauchswert von Medienangeboten

(→ Bezug zu Kompetenzbereich *Mediengesellschaft*)
 → **Über einschlägiges Rechtsbewusstsein**
*(Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.)
 verfügen und entsprechend handeln*

- Sch. können sich über ihre Medienerlebnisse austauschen
- Sch. erkennen die Verankerung der Medien in der heutigen Gesellschaft
- Sch. können die Bedeutung und Funktion von Computerspielen erkennen, z.B.:
- *Freizeitgestaltung, Strategie, Kommunikation*
- Sch. erkennen das Suchtpotenzial und die Sucht-gefahr des Mediengebrauchs, z.B.:
- *Konsolenspiele, Computerspiele usw.*

Mediengesellschaft - Kl. 5/6

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des eigenen und gesellschaftlichen Lebens

Themenbereiche:

Kompetenzen und Inhalte:

Eigener Mediengebrauch

Der eigene Mediengebrauch

- Sch. können ihren Mediengebrauch beschreiben, z.B.:
 - *Befragung durchführen*
 - *Tagebuch führen*

- Sch. können Individualität und Gruppenzwang beim Mediengebrauch erläutern, z.B.:
 - *Handy, soziale Netzwerke usw.*

Die Konstruktion der Wirklichkeit durch Medien

Mediale Manipulationen und Wirklichkeitskonstruktion

Stars und Idole als Medienkonstrukte (→ Bezug zu Kompetenzbereich *Analyse*)

- Sch. können Möglichkeiten der Manipulation von Medien benennen, z.B. im Bereich *Film*:
 - *Bildauswahl*
 - *Wortwahl und Sprache*
 - *Zumischung von Geräuschen und Musik usw.*
- Sch. können Vorbilder und Leitbilder aus Medien benennen und beschreiben, z.B.:
 - *Leitbilder aus der Popkultur* → *Leitbilder aus dem Sportbereich*

Medien als Wirtschaftsfaktor

Direkte und Folgekosten des Mediengebrauchs

→ Über einschlägiges **Rechtsbewusstsein** (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln

- Sch. können offene und verdeckte Kosten beim Mediengebrauch benennen, z.B.:
 - *Schuldenfalle Handy* → *Kostenfalle Internet (Versteckte Kosten, illegale Downloads usw.)*
- Sch. können Möglichkeiten für Einsparungen benennen