



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.

Hinweis: Das Mediencurriculum der Klassen 7-10 wurde vorläufig direkt übernommen und nur einzelne Bausteine herausgenommen. Dieser Baustein des Curriculums befindet sich noch in einer Überarbeitung.

Rosensteinschule Stuttgart

Nordbahnhofstr. 120

70191 Stuttgart



Mediencurriculum der Sekundarstufe 1

Klasse 7-10

Das Mediencurriculum der Sekundarstufe gilt ab Klasse 5. In der Sekundarstufe wird auf den Grundlagen des Mediencurriculums der Grundschule aufgebaut. Ergänzt wird es durch ein 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. 7/8

Die Schülerinnen und Schüler lernen grundlegende informationstechnische Anwendungen selbstständig, zweckorientiert und selbstständig einzusetzen.

Themenbereiche:

Kompetenzen und Inhalte:

Umgang mit Hardware

Eingabe und Ausgabe von Daten

- Sch. kennen eine Videokamera und können diese unter Anleitung sachgerecht handhaben, z.B.:
 - *Filmaufnahme, Übertragung, Grundlagen des Videoschnitts (Einführung in ein Videoschnittprogramm) usw.*
- Sch. kennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten und Funktionsweisen eines Handys, z.B.:
 - *Handytechnik (Audioaufnahmen, Foto- und Videoaufnahmen, Flash-Speicher, Betriebssysteme, Mobiles Internet, GPS usw.)*
- Sch. können in vernetzten Umgebungen arbeiten, lokale und nichtlokale Netze für die unterrichtliche Arbeit einsetzen sowie Daten austauschen

Bedienung eines Betriebssystems

Umgang mit einem Betriebssystem

- Sch. können ein Betriebssystem in seinen Grundfunktionen bedienen und konfigurieren (hier am Beispiel *Microsoft Windows*), z.B.:
 - *Umgang mit dem Startmenü (z.B. Grundfunktionen in der Systemsteuerung)*
 - *Arbeiten mit der Taskleiste*
 - *Installation und Deinstallation einer Software*
 - *Dateiverwaltung (Verzeichnisstruktur kennen und anpassen, Anlegen und adäquates Umbenennen von Ordnern, Kopieren und verschieben von Dateien usw.)*
 - *Dateien auf unterschiedlichen Datenträgern speichern z.B. auf CD-ROM, externe Festplatten, USB-Sticks usw.*

Grundlagen computerbasierter Beiträge

Software-Anwendungen

- Sch. erweitern ihre Kenntnisse und können unterschiedliche Software in ihren Grundfunktionen für unterrichtliche Zwecke einsetzen und nutzen:
 - *Textverarbeitungsprogramm*
 - *Präsentationsprogramm*
 - *Bildbearbeitungsprogramm*
 - *Mind-Map-Programm*
 - *Audiobearbeitungsprogramm*
 - *CAD-Programm (Fachbereich Technik)*

Einsatz von didaktischen Lernprogrammen

- Sch. kennen (Online-) Lernprogramme und können sie zweckorientiert einsetzen, z.B.:
 - *Rechtsschreibprogramme, fachspezifische Lernsoftware usw.*
 - *Multimediale Lernsoftware und Nachschlagewerke (z.B. Englisch, Französisch)*

	<ul style="list-style-type: none"> Sch. kennen wichtige Datenschutzrichtlinien und können die jeweiligen Zielsetzungen benennen
Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen	
Medienspezifische Kommunikationsmerkmale Ergebnisorientiertes und verantwortungsbewusstes Kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können grundlegende Begriffe der elektronischen Kommunikation benennen und beschreiben, z.B.: → <i>E-Mail, Internettelefonie (Voice over IP)</i> → <i>Weblog (Blog), Chatroom</i> Sch. können aus dem Angebot geeignete Werkzeuge zur Kommunikation auswählen und verantwortungsbewusst kommunizieren
Kommunikation - Kl. 7/8	
<i>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen und wenden sie zur kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft an.</i>	
Kriterien, Merkmale und Strukturen medienbasierter Kommunikation	
Verschiedene Medienarten und –genres beschreiben und kommunikativ anwenden	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können den Umgang mit Medien aus ihrer Lebenswelt beschreiben und kritisch betrachten (z.B. Handy, Radio, TV, Internet usw.) Sch. können Regeln zur Kommunikation mit elektronischen Medien beschreiben und anwenden, z.B.: → <i>SMS-Kommunikationsregeln</i> → <i>Netiquette</i> → <i>Chatiquette</i> Sch. können zum Austausch von Informationen webbasierte Plattformen (z.B. <i>E-Mail</i>, <i>Chat</i> und <i>Foren</i>) auswählen, zum Dokumentenaustausch nutzen und diese verwalten Sch. können den Nutzen auditiver, visueller und audiovisueller Medien für die Kommunikationsprozesse ableiten (Text, Bild, Video, Chat usw.)
Kommunikationsbedingungen in der Gesellschaft	
Grundzüge der Mediengesellschaft (Bezug zu Kompetenzbereich → Mediengesellschaft)	<ul style="list-style-type: none"> Sch. kennen in Grundzügen den Aufbau der heutigen Medienlandschaft, z.B.: → <i>Pressewesen</i> → <i>duales Rundfunksystem</i> → <i>TV</i> → <i>Internet</i> Sch. erkennen in Grundzügen die Kommunikationsstrukturen und die dahinter liegenden Wirkungsabsichten der jeweiligen Medienarten Sch. können über kommunikationsspezifische Inhalte diskutieren und reflektieren
Präsentation - Kl. 7/8	
<i>Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sach- und adressatengerecht zu präsentieren.</i>	
Präsentationsarten und ihre Merkmale	
Sach- und adressatengerechte Auswahl einer	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können sachgerecht und zielgruppen-

<p>Präsentationsart</p> <p>Planung einer Präsentation</p> <p>Gestaltungskriterien einer Präsentation</p> <p>Herstellung einer Präsentation</p> <p>→ Über einschlägiges Rechtsbewusstsein (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend</p>	<p>gerech eine passende Präsentationsart auswählen</p> <ul style="list-style-type: none"> Sch. können die Bestandteile und Planungsphasen einer Präsentation beschreiben und darstellen: <p>→ <i>Planungsüberlegungen (z.B. Wirkungsabsichten, Ziel- und Zeitvorgaben, Arbeitsplan, örtliche Rahmenbedingungen usw.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Sch. können die grundlegenden Gestaltungskriterien einer Präsentation benennen und anwenden (Schriftgröße, Design, Bilder usw.) Sch. können Informationen und Inhalte zu einer linearen oder nichtlinearen Präsentation zusammenfügen und strukturiert vor einem Publikum präsentieren: <p>→ <i>lineare Präsentationsformen (z.B. Diashow, Gliederung, Zeitstrahl, lineare digitale Folienpräsentation)</i></p> <p>→ <i>nichtlineare Präsentationsformen (z.B. MindMap, hypertextuale Präsentation usw.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Sch. kennen und beachten die wichtigsten Grundzüge des Urheberrechts, des Datenschutzes und des Jugendmedienschutzes
<p>Der Präsentationsvortrag und Feedback-Kultur</p>	
<p>Vortrag einer Präsentation</p> <p>Feedback-Kultur</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können Inhalte und Informationen sach- und adressatengerecht einem Publikum präsentieren: <p>→ <i>Präsentationsregeln (Gestik, Mimik, Sprache situationsgerechtes Auftreten usw.)</i></p> <p>→ <i>Hilfsmittel (Notizkärtchen, Ablaufplan usw.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Sch. können Feedbacktechniken nennen und für eigene Einschätzungen und nachfolgende Präsentationen gewinnbringend nutzen
<p>Produktion - Kl. 7/8</p>	
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler planen, realisieren und veröffentlichen eigene Medienproduktionen auf der Grundlage des sachgerechten Einsatzes unterschiedlicher Medientechniken</i></p>	
<p>Medienproduktion als planvoller Prozess</p>	
<p>Wesensmerkmale und Wirkungsweisen einer Medienproduktion</p> <p>Zielgerechte Auswahl einer Medienart</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können die Wesensmerkmale und Wirkungsweisen der unterschiedlichen Medienproduktionen erkennen und diese auch benennen, z.B.: <p>→ <i>Beziehung zwischen Inhalt und Form</i></p> <p>→ <i>Zusammenhang zwischen Gestaltung und Wirkungsabsichten</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Sch. können anhand der Wesensmerkmale eine Medienart zielgerecht auswählen
<p>Gestaltung von Medien</p>	
<p>Formale und ästhetische Kriterien einer Medienproduktion – das Gestalten</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können Medienprodukte mit zunehmender Selbstständigkeit und Komplexität herstellen: <p>→ <i>Grundlagen der Text-, Bild-, und Audio-</i></p>

	<p>produktion sowie der Tabellenkalkulation kennen und anwenden können, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einen Text mit Formatierungen erstellen und verschiedene Darstellungsformen kennen und anwenden können - Tabellen und Diagramme erstellen - grundlegende Dateiformate und deren Anwendungsbereiche kennen und zuordnen können - Bild- und Audiodateien bearbeiten
<p>Veröffentlichung von Medienproduktionen</p>	
<p>Schuleigene und externe Möglichkeiten der Veröffentlichung</p> <p>→ Über einschlägiges Rechtsbewusstsein (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können Möglichkeiten der Veröffentlichung von Medienproduktionen benennen • Sch. können regionale und überregionale Möglichkeiten zur Veröffentlichung der eigenen Medienproduktionen nutzen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → Öffentlichkeitsarbeit der Schule (z.B. schuleigene Homepage) → Externe Möglichkeiten (z.B. Teilnahme an Wettbewerben, außerschulische Partner) • Sch. kennen Formen der Feedback-Kultur (z.B. Blitzlicht, Feedback-Bögen, Stimmungsbarometer usw.) und setzen diese ein
<p>Analyse - Kl. 7/8</p>	
<p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über vertiefende Kenntnisse bezüglich medialer Codes, Symbole und Zeichen und wenden diese in der Entschlüsselung und Erörterung unterschiedlicher Medienangebote an.</p>	
<p>Orientierung im Medienangebot</p>	
<p>Medienarten vergleichen</p> <p>Erwartungen und Ansprüche an medienspezifische Genres und Formate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können Merkmale und Besonderheiten verschiedener Medienarten und Medienformate benennen und vergleichen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → Vielfalt in der Medienlandschaft (Printmedien, Radio, Fernsehen, Handy, Internet usw.) → Aktualität, Verfügbarkeit, Informationsgehalt im Vergleich → Nutzungsart und Zielgruppe im Vergleich • Sch. können die Möglichkeiten, aber auch die Grenzen medienspezifischer Genres und Formate erkennen
<p>Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten</p>	
<p>Gestaltungsmittel eines Medienangebots</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können ausgewählte medienspezifische Symbole, Zeichensysteme und Codes beschreiben, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → E-Mail, Chatrooms (Emoticons usw.) → Elemente der Bild- und Filmsprache • Sch. können zwischen inhaltlich-formalen Merkmalen, sowie visuellen und akustischen Gestaltungsmöglichkeiten unterscheiden, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → Struktur (linear /Hypertext) → Sprache, Geräusche, Effekte usw. • Sch. können die Bereiche <i>Information, Unterhaltung, Kommentar, Wertung</i> und <i>Werbung</i> an Hand von Kriterien

<p>Beurteilung von Wirkungsabsichten und Wirkung</p>	<p>unterscheiden</p> <ul style="list-style-type: none"> Sch. können sich kritisch mit der Wirkung der Mediengestaltung auseinandersetzen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Wirkung von Farben, Bildern und Musik</i> → <i>Synchronisation von Wahrnehmungen</i>
<p>Medienangebote im Alltag</p>	
<p>Anknüpfung an Medienerlebnisse aus dem Alltag</p> <p>Subjektiver und objektiver Gebrauchswert von Medienangeboten</p> <p>(→ Bezug zu Kompetenzbereich <i>Mediengesellschaft</i>)</p> <p>→ Über einschlägiges Rechtsbewusstsein (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können sich über ihre Medienerlebnisse austauschen Sch. erkennen die Verankerung der Medien in der heutigen Gesellschaft Sch. können die Funktion und Bedeutung einzelner Mediengenres für ihre Freizeitgestaltung erkennen und beurteilen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Computerspiele (Feinmotorik, Konzentration, Strategien, Kommunikation usw.)</i> → <i>Fernsehen (Passivität, Unterhaltung usw.)</i> → <i>Internet (Aktivität, Unterhaltung, Information)</i> Sch. begreifen das Suchtpotenzial und die Suchtgefahr des Mediengebrauchs, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>soziale Isolation, Realitätsverlust, Empathie</i>
<p>Mediengesellschaft - Kl. 7/8</p>	
<p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des eigenen und des gesellschaftlichen Lebens sowie die Wirklichkeit konstruierende Funktion.</p>	
<p>Eigener Mediengebrauch</p>	
<p>Der eigene Mediengebrauch</p> <p>Stars und Idole als Medienkonstrukte</p> <p>(→ Bezug zu Kompetenzbereich <i>Analyse</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können wichtige Motive der Mediennutzung erkennen und benennen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Erlebnisorientierung</i> → <i>Unterhaltung / Spiel</i> Sch. können ihren Mediengebrauch beschreiben, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Befragung durchführen</i> → <i>Tagebuch führen</i> Sch. können Vorbilder und Leitbilder aus Medien benennen und analysieren, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Leitbilder aus der Popkultur</i> → <i>Leitbilder aus dem Sportbereich</i> Sch. können Ideal und Wirklichkeit vergleichen und Rückschlüsse für die eigene Lebens-wirklichkeit ziehen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Virtuelle und reale Identität</i>
<p>Medien als Wirtschaftsfaktor</p>	
<p>Direkte und Folgekosten des Mediengebrauchs</p> <p>→ Über einschlägiges Rechtsbewusstsein (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sch. können offene und verdeckte Kosten beim Mediengebrauch benennen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Schuldenfalle Handy</i> → <i>Kostenfalle Internet (Versteckte Kosten, illegale Downloads usw.)</i> → <i>Wett- und Gewinnangebote</i> Sch. können Möglichkeiten für Einsparungen benennen

Informationstechnische Grundlagen - Kl. 9/10

Die Schülerinnen und Schüler lernen informationstechnische Anwendungen selbstständig, zweckorientiert, selbstbestimmt und reflektiert einzusetzen sowie diese individuell anzupassen.

Themenbereiche:

Kompetenzen und Inhalte:

Umgang mit Hardware

Eingabe und Ausgabe von Daten

- Sch. können die Komponenten für die Dateneingabe, Datenverarbeitung und Datenausgabe benennen, zuordnen, ihre Funktionen beschreiben sowie Einstellungen vornehmen, z.B.:
 - ➔ *Hardware (CPU, Prozessor, RAM/ROM-Speicher, Festplatte, externe Ports usw.)*
 - ➔ *Interne und externe Peripheriegeräte (Soundkarte, Grafikkarte, Beamer usw.)*
- Sch. kennen eine Videokamera und können diese selbstständig und sachgerecht handhaben, z.B.:
 - ➔ *Techniken des Filmens*
 - ➔ *Grundlagen des Videoschnitts (vertiefende Einarbeitung in ein Videoschnittprogramm), Dateiformate, Konvertierungen usw.*

Historische Entwicklungen

- Sch. können lokale und nichtlokale Netze für die unterrichtliche Arbeit einsetzen sowie Daten austauschen und gemeinsam an digitalen Dokumenten arbeiten
- Sch. können historisch bedeutsame Entwicklungen zur Datenverarbeitung beschreiben und bewerten, z.B.:
 - ➔ *Geschichte des Computers*
 - ➔ *die Entwicklung der mobilen Endgeräte und ihre Unterscheidungsmerkmale (PDA, Smartphone, Blackberry, iPad usw.)*

Bedienung eines Betriebssystems

Umgang mit einem Betriebssystem

- Sch. können unterschiedliche Betriebssysteme für PC und mobile Geräte benennen, zuordnen und den Systemaufbau in Grundzügen verstehen, z.B.
 - ➔ *Microsoft Windows, Linux, Novell, MAC OS X Android, Palm OS, Windows CE usw.*
 - ➔ *Systemarchitektur (Programmiersprachen, BIOS, Kernel, Modularisierung usw.)*
- Sch. können ein Betriebssystem in seinen erweiterten Funktionen bedienen und konfigurieren (hier am Beispiel *Microsoft Windows*), z.B.:
 - ➔ *Startmenü (z.B. erweiterte Einstellungsoptionen innerhalb der Systemsteuerung)*
 - ➔ *Arbeiten mit der Taskleiste/Taskmanager*
 - ➔ *(Neu-) Installation eines Betriebssystems*
 - ➔ *Dateiverwaltung (eigene Verzeichnisstruktur anlegen, Benutzerkonten anlegen, Rechtevergabe usw.)*
 - ➔ *Die Optionen unter „Zubehör“ kennen und anwenden*
 - ➔ *Desktop einrichten*

Grundlagen computerbasierter Beiträge

<p>Software-Anwendungen</p> <p>Einsatz didaktischer Lernprogramme</p> <p>Das Internet</p> <p>(→ Bezug zu Kompetenzbereich <i>Information</i>)</p> <p>(→ Bezug zu Kompetenzbereich <i>Kommunikation</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können unterschiedliche Software in ihren Funktionen für unterrichtliche Zwecke sachgemäß auswählen und routiniert einsetzen: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Textverarbeitungsprogramm</i> → <i>Präsentationsprogramm</i> → <i>Bildbearbeitungsprogramm</i> → <i>Mind-Map-Programm</i> → <i>Audiobearbeitungsprogramm</i> → <i>CAD-Programm (Fachbereich Technik)</i> → <i>Videoschnitt-Programm</i> • Sch. kennen unterschiedliche (Online-) Lernpro-gramme und können sie selbstständig und reflektiert einsetzen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>fachspezifische Lernprogramme</i> → <i>Multimediale Lernsoftware und Nachschlage- werke</i> • Sch. können Kriterien zur Beurteilung von Edutainment-Software aufstellen, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Merkmale von Edutainmentangeboten</i> → <i>Benutzerführung, Navigation, didaktische Konzeption, Gütekriterien usw.</i> • Sch. begreifen die Struktur des Internet und können wichtige Begriffe benennen und in ihren Grundzügen beschreiben, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Netzwerkprotokoll TCP/IP</i> → <i>Grundlagen der Host-Architektur (Peer-to-peer, Client-Server usw.)</i> → <i>Routing im Netz</i> • Sch. können in groben Zügen die geschichtliche Entwicklung des Internet beschreiben • Sch. können einen Internetbrowser nutzen und kennen seine erweiterten Einstellungsoptionen • Sch. kennen Suchmaschinen und können diese zielgerichtet, selbstbestimmt und reflektiert für eine Internetrecherche einsetzen • Sch. kennen vertiefend die Funktionalitäten eines E-Mail-Programms und können Daten mittels E-Mail-Anhang versenden
--	--

Information - KI. 9/10

Die Schülerinnen und Schüler begreifen Informationen als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen ist. Ihr Zugriff auf Informationsquellen sowie die Auswahl und Verwertung erfolgt sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt.

Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale

<p>Mediale Quellen und ihre Merkmale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. kennen verschiedene mediale Quellen, können die jeweiligen Unterscheidungsmerkmale benennen und zwischen realer und medialer Welt unterscheiden, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Mediale Quellen differenziert kennen</i> → <i>Unterscheidung zwischen realer und medialer Welt kennen und dessen bewusst sein</i>
---	--

Auswahl von Quellen sowie Gewinnung von Informationen

<p>Der Umgang mit einem Internetbrowser</p> <p>Interaktiv und multimedial gestaltete Internetangebote</p> <p>Recherche im Netz</p> <p>(→ Bezug zu Kompetenzbereich <i>Produktion</i>)</p> <p>→ Über einschlägiges Rechtsbewusstsein (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können einen Internetbrowser eigenständig, gezielt und selbstbestimmt verwenden, z.B.: → <i>Gängige Internetbrowser kennen und die jeweiligen Merkmale und Unterschiede benennen und bewerten können</i> → <i>Internetseiten über verschiedene Wege öffnen</i> → <i>Erweiterte Suchoptionen kennen und gezielt und systematisch einsetzen</i> → <i>Browser-Einstellungen nach eigenen Bedürfnissen konfigurieren und anpassen</i> <ul style="list-style-type: none"> • Sch. kennen interaktive und multimedial gestaltete Internetangebote und können diese selbstständig und zielgerichtet nutzen, z.B.: → <i>geeignete (Online-) Lernangebote im Internet</i> → <i>Foren, Blogs und Wikis</i> <ul style="list-style-type: none"> • Sch. können mit geeigneten Suchstrategien selbstständig und eigenverantwortlich nach Informationen recherchieren • Sch. können die recherchierten Informationen verarbeiten, aufbereiten und übersichtlich und ordnungsgemäß darstellen, z.B.: → <i>Quellenangaben</i> → <i>Zitierregeln</i>
<p>Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen</p>	
<p>Mediale Quellen und ihr Informations- und Wahrheitsgehalt</p> <p>Computerviren und Datenschutz im Internet</p> <p>→ Über einschlägiges Rechtsbewusstsein (Relevanz des Urheberrechts, Grundlagen und Konsequenzen des Jugendmedienschutzes usw.) verfügen und entsprechend handeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. erkennen die Informationsvielfalt und die damit verbundenen Problematik, z.B.: → <i>Medienmonopole und ihren Einfluss</i> → <i>verlässliche Quellen, Aktualität usw.</i> • Sch. können Informationen im Hinblick auf Inhalt, Struktur und Darstellungsart unterschieden, reflektieren und kritisch beurteilen <ul style="list-style-type: none"> • Sch. sind sich den Gefahren im Umgang mit dem Internet bewusst, kennen geeignete präventive Maßnahmen und können diese auch selbstständig umsetzen und anwenden • Sch. kennen wichtige Datenschutzrichtlinien (z.B. <i>Telemediengesetz</i>) und beachten diese
<p>Kommunikation - Kl. 9/10</p>	
<p>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über vertiefende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft an.</p>	
<p>Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug</p>	
<p>Medienspezifische Kommunikationsmerkmale</p> <p>Ergebnisorientiertes, verantwortungsbewusstes und</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können grundlegende Begriffe der elektronischen Kommunikation benennen, diese beschreiben und darüber diskutieren, z.B.: → <i>E-Mail (formlos, formgebunden usw.)</i> → <i>Weblog (Blog), Chatroom, Foren</i> → <i>Internettelefonie</i> → <i>Online-Computerspiele (Text-Chat)</i> <ul style="list-style-type: none"> • Sch. können aus dem Angebot geeignete

reflektiertes Kommunizieren	Werkzeuge zur Kommunikation auswählen und damit selbstständig, verantwortungsbewusst und reflektiert kommunizieren
Kriterien, Merkmale und Strukturen medienbasierter Kommunikation	
Verschiedene Medienarten und –genres beschreiben und kommunikativ anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. können den Umgang mit den Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt beschreiben und den Umgang kritisch und reflektiert betrachten (Handy, Radio, TV, Internet usw.) • Sch. können die Regeln zur Kommunikation mit elektronischen Medien verantwortungsbewusst, reflektiert und selbstbestimmt anwenden z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>SMS-Kommunikationsregeln</i> → <i>Netiquette</i> → <i>Chatiquette</i> • Sch. können zum Austausch von Informationen die jeweils geeignete webbasiert Plattform (z.B. <i>E-Mail, Chat</i> und <i>Foren</i>) auswählen und diese selbstbestimmt und eigenständig verwalten • Sch. können sowohl den Nutzen als auch das Missbrauchspotenzial auditiver, visueller und audiovisueller Medien für die Kommunikationsprozesse erkennen (Text, Bild, Video, Chat usw.)
Kommunikationsbedingungen in der Gesellschaft	
<p>Grundzüge der Mediengesellschaft</p> <p>(→ Bezug zu Kompetenzbereich <i>Mediengesellschaft</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. kennen vertiefend den Aufbau der heutigen Medienlandschaft, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Pressewesen</i> → <i>duales Rundfunksystem</i> → <i>TV</i> → <i>Internet</i> • Sch. erkennen die Kommunikationsstrukturen und die dahinter liegenden Wirkungsabsichten der jeweiligen Medienarten, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Wirkung: Bild und Ton, Inhalt und Form usw.</i> • Sch. können über kommunikationsspezifische Inhalte diskutieren und reflektieren
Präsentation - Kl. 9/10	
<i>Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse routiniert sowie sach-, situations- und adressatengerecht zu präsentieren.</i>	
Präsentationsarten und ihre Merkmale	
Merkmale und Besonderheiten verschiedener Präsentationsarten	<ul style="list-style-type: none"> • Sch. kennen unterschiedliche Präsentationsarten und können diese vertiefend beschreiben, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> → <i>Analoge Präsentationen: Wandzeitung, Plakat</i> → <i>Digitale Präsentationen: computergestützte Folienpräsentation, Bildpräsentation, Audiobeitrag, Videobeitrag</i> • Sch. können die Vor- und Nachteile der jeweiligen Präsentationsarten benennen und diese in ihren Entscheidungsprozess mit einbeziehen

