

Kurslehrplan Sekundarschule

Stand: 1.8.2015



SACHSEN-ANHALT

Kultusministerium

Moderne Medienwelten

An der Erarbeitung des Kurslehrplans haben mitgewirkt:

Arndt, Michael	Halle (Leitung der Fachgruppe)
Mattick, Claudia	Dessau-Roßlau
Meyer, Ralf	Halle
Reitzig, Evelin	Wernigerode

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Bildung und Erziehung im fächerübergreifenden Kurs „Moderne Medienwelten“	2
2 Entwicklung kursbezogener Kompetenzen	4
2.1 Kompetenzbereiche im fächerübergreifenden Kurs	4
2.2 Wissensbestände	8
3 Kompetenzentwicklung in den einzelnen Schuljahrgängen.....	10
3.1 Übersicht über die Kompetenzschwerpunkte	10
3.2 Schuljahrgänge 7/8.....	11
3.3 Schuljahrgänge 9/10.....	18

1 Bildung und Erziehung im fächerübergreifenden Kurs „Moderne Medienwelten“

Beitrag zur Bildung und Erziehung

Schulische Medienbildung umfasst das Lernen und Lehren *mit und über* Medien und dient dem Erwerb einer umfassenden Medienkompetenz. Ihren hohen Stellenwert zeigt nicht zuletzt der entsprechende Beschluss der KMK. Zudem fordern alle Bildungsstandards diesbezügliche Kompetenzen von den Schülerinnen und Schülern als Voraussetzung und Begleitkriterium des Erwerbs fachlicher Kompetenzen. Auch in den neuen Lehrplänen für die Sekundarschule spielt Medienkompetenz als eine der überfachlichen Kompetenzen bereits eine wichtige Rolle. Die hierfür nötige „mediale Alphabetisierung“ ist längst gleichberechtigt neben die traditionellen Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen getreten. Dabei findet Lernen mehr und mehr in medialen Kontexten statt, wobei Einfluss und Meinungsmacht der Medien durchaus als Problem wahrgenommen werden sollten. Insbesondere die Digitalisierung der Medienwelt führt zu einer Fülle an neuen Gebrauchs- und Nutzungsmöglichkeiten, die von Mobilität, Interaktivität, Multimedialität und Multifunktionalität geprägt sind. Dies bietet den Jugendlichen neue Chancen und Potenziale, beinhaltet aber zweifellos auch Risiken und Gefahren, die in der öffentlichen Wahrnehmung inzwischen eine wichtige Rolle spielen und denen sich auch die Schule zu stellen hat. Somit muss der fächerübergreifende Kurs beim *Lernen über Medien* auch Gelegenheit geben, sich mit Daten- und Verbraucherschutz, Jugendmedienschutz und Urheberrecht zu beschäftigen, die vielschichtige Sphäre des Internets zu thematisieren sowie die Einflüsse der Medien auf regionale und globale gesellschaftliche Entwicklungen zu untersuchen. Die Auseinandersetzung mit diesen Aspekten trägt letztlich auch dazu bei, die Problemlösekompetenz bei den Schülerinnen und Schülern zu fördern.

Lernfreude und -motivation

Das Aufwachsen in einer Gesellschaft, in der Medien überall präsent und ständig verfügbar sind, ist für die junge Generation zur Normalität geworden. Die Medienaffinität der Schülerinnen

und Schüler bietet einen hervorragenden Ansatz, verschiedenste Inhalte interessant zu gestalten. Das hohe Maß an Eigenmotivation, sich mit Medientechnik und unterschiedlichen Medienangeboten zu beschäftigen, sogar selbst Medienprodukte herzustellen und zu veröffentlichen, garantiert Lernerfolge, die gerade in der Phase der Pubertät für die Heranwachsenden sehr wichtig sind. Darüber hinaus schafft der Kurs durch seine Bezüge zu allen Unterrichtsfächern Möglichkeiten, das *Lernen mit Medien* zu unterstützen und damit seinen Wert für die Verbesserung von Lernleistungen in den anderen Fächern zu verdeutlichen.

Kein anderer gesellschaftlich relevanter Bereich mit Einfluss auf die persönliche Lebensgestaltung entwickelt und verändert sich so rasant wie der Medienbereich. Die Realisierung individueller Lebensentwürfe, Selbstverwirklichung, Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindung sind ohne den selbst bestimmten, kreativen, kritischen und sozial verantwortlichen Gebrauch von Medien heutzutage undenkbar. Der fächerübergreifende Kurs kann für individuelle aber auch gemeinschaftliche Erfolgserlebnisse sorgen, das Selbstwertgefühl stärken und Orientierung für eine fördernde Freizeitgestaltung geben.

*positives
Selbstbild*

Zahlreiche Ausbildungsrichtungen, Tätigkeitsfelder und Berufsbilder sind im Zuge der Medienentwicklung neu entstanden oder haben sich deutlich verändert. Die im Kurs durch die Schülerinnen und Schüler erworbenen Kompetenzen geben Berufsorientierung, verbessern die Chancen auf dem Ausbildungs- und Arbeitsmarkt, sind im späteren Berufsleben anwendbar und erweitern damit nachhaltig die Spielräume der eigenen Lebensgestaltung. Im Kurs sollen insbesondere die vielfältigen medialen Möglichkeiten bei Bewerbungsverfahren erprobt werden.

*berufliches
Selbstkonzept*

2 Entwicklung kursbezogener Kompetenzen

2.1 Kompetenzbereiche im fächerübergreifenden Kurs

Medienbildung trägt zum Erwerb fachlicher wie überfachlicher Kompetenzen bei, die für die aktuelle Lebensgestaltung ebenso wie für die Bewältigung künftiger Herausforderungen unverzichtbar sind. Ziel von Medienbildung ist die Herausbildung von Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern. Unter Medienkompetenz wird hier das sachgerechte und selbstbestimmte, kreative und sozial verantwortliche Handeln mit Medien verstanden. Ausgehend von dieser Definition wird in Sachsen-Anhalt Medienkompetenz

in fünf Kompetenzbereiche unterteilt (siehe Abb. 1). Dem fächerübergreifenden Kurs „Moderne Medienwelten“ liegt folgerichtig ebenfalls dieses Kompetenzmodell zugrunde. Die Kompetenzbereiche sind dabei nicht als trennscharfes Nebeneinander zu verstehen; vielmehr ergeben sich gerade aus

den Überschneidungen pädagogisch sinnvolle und interessante Handlungsmöglichkeiten zum *Lernen mit Medien* und *Lernen über Medien*. Der fächerübergreifende Kurs soll einzelne Teilkompetenzen innerhalb dieser Kompetenzbereiche akzentuieren. Inhaltliche Schwerpunkte sind hierbei die Herausforderungen der Internetnutzung und der medienpraktisch-produktive Bereich.

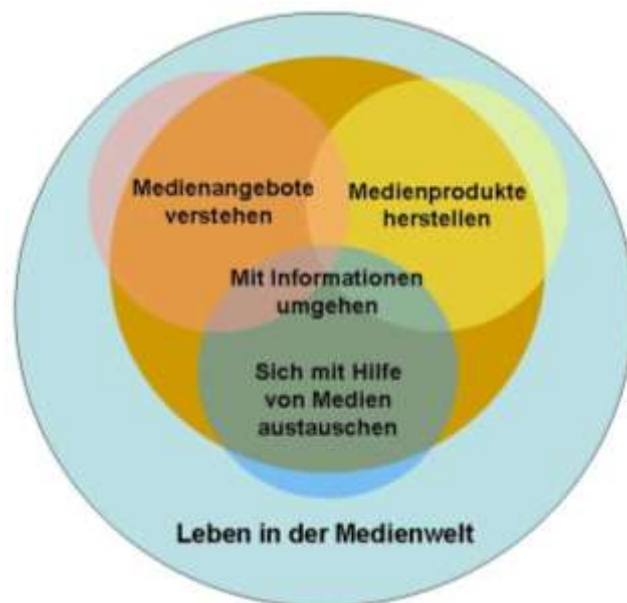


Abb. 1: Kompetenzmodell zur Medienbildung in Sachsen-Anhalt

Die Schülerinnen und Schüler begreifen Informationen als Basis für den Erwerb und die Anwendung von Wissen. Ihr Zugriff auf Informationsquellen insbesondere im Internet sowie die Auswahl und Verwertung von Informationen erfolgen zielorientiert, sachgerecht und unter Beachtung rechtlicher Bestimmungen.

*Kompetenzbereich
Mit Informationen
umgehen*

Schuljahrgang 8	Schuljahrgang 10
Suchmaschinen zur gezielten Informationsgewinnung vergleichen und nutzen	Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Internetquellen anwenden
Informationen aus unterschiedlichen Quellen einschätzen, entnehmen, zusammenfassen und unter angeleiteter Beachtung rechtlicher Bestimmungen nutzen	Informationen aus unterschiedlichen Quellen bewerten, entnehmen, systematisieren und in unterschiedliche Ergebnisformen unter Beachtung rechtlicher Bestimmungen einbinden

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über wesentliche Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln, insbesondere im Internet. Sie nutzen Medien sinnvoll zur Kooperation und präsentieren ihre Arbeitsergebnisse in medialer Form.

*Kompetenzbereich
Sich mit Hilfe von
Medien austauschen*

Schuljahrgang 8	Schuljahrgang 10
Möglichkeiten und Risiken bei der Kommunikation per Mail, im Chat und in sozialen Netzwerken erkennen und beachten	unterschiedliche Kommunikationsformen im Internet kritisch nutzen
Persönlichkeitsrechte bei der Selbstdarstellung und Darstellung anderer im Chat und in sozialen Netzwerken beachten	Persönlichkeitsrechte bei der Selbstdarstellung und Darstellung anderer im Internet beachten
Veröffentlichung persönlicher Daten im Internet sparsam und kritisch vornehmen	Daten im Internet reflektiert und verantwortungsvoll veröffentlichen
unterschiedliche Möglichkeiten des Dateiaustausches erproben und unter angeleiteter Beachtung von Datenschutzbestimmungen anwenden	Dateiaustauschplattformen und deren Nutzungsbedingungen unter Beachtung rechtlicher Bestimmungen zur Kooperation nutzen
mit Hilfe von digitalen Medien präsentieren	eigenständig mit Hilfe von digitalen Medien präsentieren

*Kompetenzbereich
Medienprodukte
herstellen*

Die Schülerinnen und Schüler verstehen die Produktion von Medien als planvollen, schrittweisen und kreativen Prozess, der die sichere Handhabung von Medientechnik, Grundkenntnisse der Gestaltung und die Beachtung rechtlicher Bestimmungen voraussetzt. Sie erfahren, dass ein Thema auf medial unterschiedliche Weise umgesetzt werden kann.

Schuljahrgang 8	Schuljahrgang 10
Medientechnik sachgerecht und aufgabenbezogen auswählen und einsetzen	
die wesentlichen Funktionen von aufgabenbezogener Anwendersoftware angeleitet nutzen	die wesentlichen Funktionen von aufgabenbezogener Anwendersoftware beherrschen
ein Medienprodukt herstellen sowie unterschiedliche Möglichkeiten der Veröffentlichung erkunden und angeleitet nutzen	eine Medienproduktion planen und unter Beachtung formaler, ästhetischer, ökonomischer, ethischer und rechtlicher Grundsätze realisieren und veröffentlichen

*Kompetenzbereich
Medienangebote
verstehen*

Die Schülerinnen und Schüler orientieren sich selbstständig in der Medienvielfalt und wählen Angebote bewusst aus. Sie verstehen Medienangebote als komplexen Zusammenhang einzelner Bausteine und Gestaltungsmittel, untersuchen und beurteilen sie in Bezug auf Inhalt, Form und Wirkung.

Schuljahrgang 8	Schuljahrgang 10
die Verwendung elementarer medialer Gestaltungsmittel in unterschiedlichen Medienangeboten analysieren	die Verwendung medialer Gestaltungsmittel in unterschiedlichen Medienangeboten hinsichtlich der Wirkung beurteilen
die eigene Mediennutzung zur Freizeitgestaltung untersuchen und bewerten	Medien zur Freizeitgestaltung bewusst auswählen

Die Schülerinnen und Schüler erkennen Medien als einflussreichen und unverzichtbaren Bestandteil des Lebens, der die Teilhabe an der demokratischen Gesellschaft ermöglicht, die Chancen für Ausbildung und Berufstätigkeit beeinflusst, die Wahrnehmungen erweitert und die Erlebnisse bereichert, der aber auch Risiken enthält. Sie sind sich bewusst, dass jeder für die Rolle, die Medien in seinem Leben spielen, eine Mitverantwortung besitzt.

*Kompetenzbereich
Leben in der
Medienwelt*

Schuljahrgang 8	Schuljahrgang 10
Hilfs- und Beratungsangebote bei Belästigung im Internet, Kontakt mit jugendgefährdenden Inhalten und/oder Datenmissbrauch bei Bedarf nutzen	
positive und negative Einflüsse der Mediennutzung auf die Persönlichkeitsentwicklung erkennen	
grundlegende rechtliche Bestimmungen bei der Mediennutzung unter Anleitung beachten	grundlegende rechtliche Bestimmungen bei der Mediennutzung beachten
den Einfluss von Medien auf die eigene Meinungsbildung untersuchen und bewerten	den Einfluss des Internets auf gesellschaftliche Prozesse untersuchen und erkennen
	mediale Möglichkeiten zur Berufsorientierung und Bewerbung nutzen

2.2 Wissensbestände

Schülerinnen und Schüler benötigen zur Alltagsbewältigung und für die Lebensplanung und -gestaltung folgende, in unterschiedlichen Kontexten anwendbare verallgemeinerte Wissensbestände:

Grundlegende Wissensbestände

- Sie wissen, dass es rechtliche Bestimmungen bei der Mediennutzung gibt und diese zu beachten sind. Insbesondere:
 - elementare Bestimmungen des Urheberrechts
 - elementare Bestimmungen des Jugendmedienschutzes
 - elementare Bestimmungen des Datenschutzes
 - Beachtung der Persönlichkeitsrechte
 - Regeln zur Angabe von Quellen
 - Regeln für Up- und Downloads
 - freie Lizenzformen und deren Bestimmungen.

- Sie wissen, dass zur sicheren Nutzung des Internets Regeln eingehalten werden müssen. Insbesondere:
 - Kommunikationsregeln im Internet
 - Vorsichtsmaßnahmen bei Internetbekanntschaften
 - Regeln zur Erstellung von sicheren Passwörtern und zum Umgang damit
 - sichere Profileinstellungen in sozialen Netzwerken
 - Maßnahmen zur Erhöhung der Datensicherheit
 - Nutzung von Computerschutzprogrammen
 - Maßnahmen zur Vermeidung von Kostenfallen.

- Sie wissen, wie man Medienprodukte herstellt und veröffentlicht. Insbesondere:
 - medienspezifische Planungs- und Gestaltungselemente
 - Phasen einer Medienproduktion und einer Präsentation
 - journalistische Darstellungsformen, Arbeitsphasen und Sorgfaltspflicht
 - grundlegende medienspezifische Dateiformate
 - Möglichkeiten der Veröffentlichung.

- Sie wissen, dass Medien bestimmte Funktionen, einen vielfältigen Einfluss auf gesellschaftliche Prozesse, die öffentliche Meinungsbildung und die individuelle Persönlichkeitsentwicklung haben. Insbesondere:
 - Grundfunktionen von Medien
 - grundsätzlicher Einfluss medialer Darstellungen auf Einstellungen, Verhaltensweisen sowie moralische Werte und Normen
 - reale und fiktionalen Medieninhalte
 - Gefahren übermäßigen Medienkonsums
 - Hilfsangebote und Ansprechpartner bei medial verursachten Problemen
 - ökologische, wirtschaftliche und soziale Aspekte der Medienentwicklung
 - medial bedingte Kostenfaktoren.

3 Kompetenzentwicklung in den einzelnen Schuljahrgängen

3.1 Übersicht über die Kompetenzschwerpunkte

Schuljahrgänge	Kompetenzschwerpunkte	
7/8	P 1	Das Internet als Informationsquelle nutzen
	P 2	Im Internet sicher kommunizieren
	WP 1	Einen Fachvortrag mit Hilfe von Medien erarbeiten und präsentieren
	WP 2	Medientechnologische Entwicklungen untersuchen und deren Gebrauchswert einschätzen
	W 1	Ein Printmedium elektronisch gestalten und veröffentlichen
	W 2	Ein audiovisuelles Medienprodukt gestalten und veröffentlichen
	W 3	Navigationssysteme nutzen
9/10	P 1	Das Internet als Informationsquelle und Kommunikationsplattform nutzen
	P 2	Eine digitale Bewerbung erstellen
	WP 1	Eine thematische Medienproduktion planen, realisieren und veröffentlichen
	WP 2	Aus der Medienvielfalt selbstbestimmt auswählen
	W 1	Im Internet sicher einkaufen
	W 2	Den eigenen Medienkonsum elektronisch erfassen und beurteilen

P Pflichtschwerpunkt

WP Wahlpflichtschwerpunkt

W Wahlschwerpunkt

In den Schuljahrgängen 7/8 bzw. 9/10 müssen jeweils mindestens vier Schwerpunkte behandelt werden; davon die zwei Pflichtschwerpunkte und mindestens ein Wahlpflichtschwerpunkt.

3.2 Schuljahrgänge 7/8

Kompetenzschwerpunkt P 1: Das Internet als Informationsquelle nutzen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Suchmaschinen als Mittel zur Informationsgewinnung nutzen • Informationen auswählen, ordnen, speichern und darstellen • Internetquellen bei der Verwendung von Suchergebnissen unter Hilfestellung exakt angeben
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • Datenschutzbestimmungen angeleitet beachten • rechtliche Bestimmungen bei Up- und Downloads an Fallbeispielen untersuchen und einhalten
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • wesentliche Bestimmungen des Urheberrechts sowie Lizenzbestimmungen und ihre Symbole angeleitet beachten • freie Lizenzformen nutzen • eine thematische Linkliste erstellen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Internetquellen hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit und der Verwendbarkeit ihrer Informationen einschätzen • Urheberrechtsverstöße erkennen und diskutieren • altersgerechte Einschränkungen für Medienangebote beachten
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • Einfluss von medialen Informationen auf die Meinungsbildung an Beispielen erkennen • um die Existenz jugendgefährdender Inhalte wissen und Verhaltensweisen bei möglicher Konfrontation diskutieren • Computerschutzprogramme nutzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • Begriffe und Bezeichnungen des Internets • altersspezifische Suchmaschinen • Regeln zur Quellenangabe (URL, Datum, Uhrzeit, wörtliche und sinngemäße Zitate) • Grundlagen des Urheberrechts, der Datenschutzbestimmungen und des Jugendmedienschutzgesetzes • Creative Commons Lizenzformen, deren Symbole und deren Bedeutung • Raubkopie, Tauschbörsen, Downloadportale, Abofallen • Freeware, Shareware und Lizenzsoftware • Firewall, Computerschutzprogramme • Schadsoftware 	

Kompetenzschwerpunkt P 2: Im Internet sicher kommunizieren	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • persönliche Passwörter vor Missbrauch schützen • Selbstdarstellungen und persönliche Angaben Anderer im Internet kritisch bewerten • Missbrauchsmöglichkeiten persönlicher Daten in sozialen Netzwerken erkennen und beachten
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte E-Mail-Programme anwenden • Mailanhänge verschicken und Signaturen nutzen • Chatregeln kennen und beachten • Einsatz von Webcam und Mikrofon diskutieren • eigene Persönlichkeitsrechte und die anderer Personen beachten
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • ein sicheres Passwort erstellen • eine eigene E-Mail-Adresse anlegen und im Browser nutzen • Schutz der Privatsphäre verantwortungsvoll vornehmen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene soziale Netzwerke und deren Besonderheiten diskutieren • Möglichkeiten der Profileinstellungen beurteilen • verschiedene Chats hinsichtlich der altersspezifischen Eignung untersuchen und einschätzen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben von Moderatoren diskutieren • Sicherheitsvorkehrungen beim Chat beachten • Gefahren beim Treffen mit Chatbekanntschaften erkennen und diskutieren • Hilfsangebote und Ansprechpartner bei Belästigungen im Internet und Datenmissbrauch bei Bedarf nutzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsregeln für das Verhalten im Internet • Cybermobbing, Cybergrooming • Kriterien für sichere Passwörter • Datenspione im Chat und in sozialen Netzwerken • Profileinstellungen • reale und fiktive Persönlichkeitsprofile • Datenschutz und Datensicherheit, Persönlichkeitsrechte • Institutionen, Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner (z. B. Eltern, Vertrauenslehrerin/Vertrauenslehrer, Landesbeauftragte/Landesbeauftragter für den Datenschutz, Kompetenzzentrum „Servicestelle für Kinder- und Jugendschutz“ - Verband junger Medienmacher; Polizei, Verbraucherzentralen) 	

Kompetenzschwerpunkt WP 1: Einen Fachvortrag mit Hilfe von Medien erarbeiten und präsentieren	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen zu einem Fachthema aus verschiedenen Quellen recherchieren und deren Verwendbarkeit prüfen • Präsentationsinhalte zusammentragen und wenn nötig bearbeiten
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • einen Fachvortrag mit Hilfe geeigneter Präsentationstechnik unter Beachtung der Phasen einer Präsentation halten • die Bedeutung des persönlichen Auftretens für die Wirksamkeit einer Präsentation berücksichtigen
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • eine multimediale Präsentation mit Hilfe geeigneter Software erstellen • Layoutprinzipien anwenden • Zitate kennzeichnen und Quellen angeben • Speicheroptionen zur Vermeidung von Darstellungsproblemen beachten
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Kriterien für die Qualität von Präsentationsgestaltungen erarbeiten • die Gestaltung von Präsentationen analysieren, vergleichen und einschätzen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung des „präsentieren Könnens“ in verschiedenen Lebensbereichen einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationstechnik mit diversen Komponenten • Planungselemente einer Präsentation (z. B. Zweck, Zielsetzung, Strategie, Recherche, Entwurf, Verfahren und Regeln) • Phasen einer Präsentation (Einstieg, Hauptteil, Fazit, Feedback) • Gestaltungsgrundsätze, Gestaltungsmittel und Stilregeln • Einbindungsmöglichkeiten von Bild-, Text-, Audio- und Videomaterial • geeignete Dateiformate und Speichermöglichkeiten • Regeln zur Quellenangabe 	

Kompetenzschwerpunkt WP 2: Medientechnologische Entwicklungen untersuchen und deren Gebrauchswert einschätzen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Werbeangebote und Informationen zu medientechnischen Geräten untersuchen und hinsichtlich Preis-Leistungsverhältnis bewerten • Hardwarevoraussetzungen für Computeranwendungen untersuchen • Flat-, Vertrags- und Prepaidangebote vergleichen • Kostenoptimierung durch Angebotsrecherche und Gebrauchswertanalyse prüfen
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Möglichkeiten der Datenübertragung erproben
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Präsentation über die Eigenschaften eines medientechnischen Geräts erstellen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Trends der Medientechnik beispielhaft aufzeigen • den Gebrauchswert von Smartphone- und Tablet-PC-Anwendungen einschätzen • die Entwicklung von Computerspielen beschreiben und bewerten • Altersfreigaben für unterschiedliche Medienangebote recherchieren und beachten • emotionale Wirkungen von Computerspielen sowie ihren Einfluss auf eigene Verhaltens- und Wertorientierungen an Beispielen untersuchen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung moderner medientechnischer Geräte für das eigene tägliche Leben diskutieren • sich mit eigenem Mediengebrauch in der Freizeit auseinandersetzen • positive Aspekte und Potenziale des Spielens entdecken und beschreiben sowie Gefahren übermäßigen Spielens diskutieren • ökologische und soziale Aspekte im Lebenszyklus medientechnischer Geräte untersuchen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • technische Begriffe aus der Unterhaltungselektronik • Preissuchmaschinen • Bluetooth, W-LAN, Kabelverbindungen • PC-, Online-, Handy- und Konsolenspiele • E-Books, E-Book Reader • Problem der Überschuldung durch Medienkonsum • Altersfreigaben (USK, PEGI) • Realität, Fiktion, Avatar • Gefahren übermäßigen Medienkonsums (z. B. Gewaltdarstellung und -verherrlichung, Isolation, Realitätsverlust, Zeitproblem, Computerspielabhängigkeit und -sucht, Schlaf- und Bewegungsmangel) 	

Kompetenzschwerpunkt W 1: Ein Printmedium elektronisch gestalten und veröffentlichen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen über Gestaltungselemente recherchieren und anwenden • ein geeignetes Thema auswählen und Informationen zum Inhalt sammeln und ordnen
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • zum arbeitsteiligen Vorgehen Speichermedien nutzen • unterschiedliche Möglichkeiten der Veröffentlichung recherchieren und nutzen
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • geeignete Text- und Bildbearbeitungssoftware nutzen • themenbezogene Texte erstellen und formatieren • geeignete Objekte in Texte einfügen • Layoutprinzipien anwenden • verschiedene Druckmöglichkeiten und -einstellungen beachten • ein thematisches Printprodukt herstellen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Arten von Printprodukten vergleichen • geeignete Dateiformate mit Konvertierungssoftware erstellen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • wesentliche Bestimmungen des Urheberrechts sowie Lizenzbestimmungen bei der Produktion und Veröffentlichung eigener Medienprodukte angeleitet beachten • den möglichen Einfluss eigener Medienveröffentlichungen auf die Meinungsbildung erkennen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • elementare Bestimmungen des Urheberrechts • Grundlagen journalistischer Arbeit • Gestaltungselemente für Printmedien • Arten von Printprodukten • Möglichkeiten der Veröffentlichung • Text- und Grafikbearbeitungssoftware • Text-, Grafik- und Druckformate • Konvertierungssoftware 	

Kompetenzschwerpunkt W 2: Ein audiovisuelles Medienprodukt gestalten und veröffentlichen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen über Gestaltungselemente recherchieren und bei der Medienproduktion anwenden • ein geeignetes Thema auswählen, Informationen zum Inhalt sammeln und aufbereiten • Bedienungsanleitungen nutzen
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten der Datenübertragung erproben • verschiedene Speichermedien nutzen • Präsentationstechnik bedienen
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • Planungselemente für das Projekt anwenden • Gestaltungselemente für das Medienprodukt nutzen • Medientechnik sachgerecht auswählen und einsetzen • geeignete Bearbeitungssoftware nutzen • ein thematisches Medienprodukt herstellen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Handhabung der verwendeten Medientechnik erklären • geeignete Dateiformate mit Konvertierungssoftware erstellen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • wesentliche Bestimmungen des Urheberrechts sowie Lizenzbestimmungen bei der Produktion und Veröffentlichung eigener Medienprodukte angeleitet beachten • das Medienprodukt mit aktueller Präsentationstechnik vorführen oder veröffentlichen • den möglichen Einfluss eigener Medienveröffentlichungen auf die Meinungsbildung erkennen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • elementare Bestimmungen des Urheberrechts • Formen audiovisueller Medienprodukte • Phasen einer Medienproduktion • medienspezifische Planungs- und Gestaltungselemente • aktuelle medienspezifische Medientechnik • gebräuchliche Mediendateiformate • Möglichkeiten der Veröffentlichung • Audio-, Video- und Grafikbearbeitungssoftware • Audio-, Video- und Grafikformate • Konvertierungssoftware 	

Kompetenzschwerpunkt W 3: Navigationssysteme nutzen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Navigations- und Routenplanungssysteme untersuchen • verschiedene mobile navigationsfähige Geräte recherchieren und ihre Funktionen vergleichen • Geo-Onlineprojekte nutzen
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • Routen und Tracks recherchieren und vorstellen • Möglichkeiten der Datenübertragung beherrschen
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • Software zur Trackerstellung und -übertragung nutzen • einen Track in eine Karte übertragen • eine Karte mit GIS-Daten von interessanten Punkten der Region erstellen • Fotodateien mit Geoinformationen in elektronische Ordnungssysteme einpflegen • geeignete Software zur Konvertierung zwischen verschiedenen Gerätesystemen anwenden
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Handhabung der verwendeten Medientechnik erklären • Karten mit GIS-Informationen deuten • die Orientierung mit einem elektronischen und geomagnetischen Kompass erproben und vergleichen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • sich mit einem mobilen navigationsfähigen Gerät im Gelände orientieren und einen vorgegebenen Ort finden • die weltweite wirtschaftliche Bedeutung von Orientierungssystemen untersuchen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • Orientierungssysteme (z. B. GPS) • Route, Track, POI • unterschiedliche Gradzahlssysteme • Geocaching • Angaben in Exif-Dateien • GIS-Systeme (z. B. OpenStreetMap, WebGIS, Google Maps, KLEKs-Online) 	

3.3 Schuljahrgänge 9/10

Kompetenzschwerpunkt P 1: Das Internet als Informationsquelle und Kommunikationsplattform nutzen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Suchstrategien systematisch anwenden • Webangebote und Internetdienste recherchieren und charakterisieren • Suchergebnisse bewerten, auswählen, speichern und unter exakter Angabe der Quellen nutzen
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • wesentliche Bestimmungen des Urheberrechts sowie Lizenzbestimmungen und ihre Symbole beachten • elementare Datenschutzbestimmungen beachten • Veröffentlichung von Daten reflektiert vornehmen • Dateiaustausch-Plattformen und die Möglichkeiten des Cloud-Computing erproben und nutzen • eine gemeinsame Aktion mediengestützt koordinieren und organisieren
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Internetrecherche zu einem vorgegebenen Thema durchführen, die Ergebnisse auswerten und präsentieren • einen eigenen Web-Auftritt skizzieren und diskutieren
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Arten von Schadsoftware kennen, erkennen und entfernen • Computerschutzprogramme installieren, konfigurieren und regelmäßig erneuern
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • Hilfsangebote und Ansprechpartner bei Belästigungen, Konfrontation mit jugendgefährdenden Inhalten und Datenmissbrauch bei Bedarf nutzen • Problem der international unterschiedlichen rechtlichen Regelungen diskutieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • Webangebote und Internetdienste (z. B. Wiki, Blog, Podcast, Foto- und Videoportale, soziale Netzwerke, Personensuchmaschinen, Onlinezeitung) • Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren der Nutzung sozialer Netzwerke als Datenquelle • Onlinespeicher, Cloud-Computing • Schadsoftware und Computerschutzprogramme • Datenschutz und Datensicherheit, Persönlichkeitsrechte • Institutionen, Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner (z. B. Eltern, Vertrauenslehrerin/Vertrauenslehrer, Landesbeauftragte/Landesbeauftragter für den Datenschutz, Kompetenzzentrum „Servicestelle für Kinder- und Jugendschutz“ - Verband junger Medienmacher; Polizei, Verbraucherzentralen) 	

Kompetenzschwerpunkt P 2: Eine digitale Bewerbung erstellen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • digitale Bewerbungsformen recherchieren und einschätzen • Möglichkeiten des Missbrauchs persönlicher Daten erkennen und vermeiden
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitseinstellungen beim Versenden von Bewerbungspräsentationen anwenden • Rechtsfähigkeit bei Onlineformularen beachten
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • Kriterien für die Qualität von Präsentationsgestaltungen erarbeiten • Präsentationssoftware unter Berücksichtigung von Layoutprinzipien verwenden • eine seriöse E-Mail-Adresse verwenden • Printmedien digitalisieren • Dateigrößen richtig anwenden und Speicheroptionen zur Vermeidung von Darstellungsproblemen beachten • Audio-, Video-, Grafik- und Textformate in Abhängigkeit von der Bewerbungsform auswählen und einsetzen • Software zur Konvertierung von Dateiformaten verwenden • eine persönliche digitale Bewerbung erstellen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele digitaler Bewerbungen analysieren und deren Gestaltung diskutieren • Wirksamkeit der eigenen Präsentation einschätzen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung des persönlichen Auftretens während einer Präsentation unter Verwendung rhetorischer Mittel für die Wirksamkeit einer Präsentation erkennen • den Zusammenhang zwischen persönlichen Angaben in sozialen Netzwerken und Bewerberauswahl beachten • die Wichtigkeit von Medienkompetenz für die persönliche Entwicklung einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • Bewerbung in Printfassung • Formen elektronischer Bewerbungen, Onlinebewerbungsformulare, E-Mail-Bewerbung, Bewerbungspräsentation • Präsentationssoftware (z. B. Impress, PowerPoint, Prezi, Mediator) • Einbindung von Bild-, Text-, Audio- und Videomaterial • Teile einer Bewerbung (Einstieg, Hauptteil, Fazit) • Layoutprinzipien • Kommunikationsregeln • geeignete Dateiformate, Konvertierungsprogramme • Onlinespeicher • soziale Netzwerke und Personensuchmaschinen 	

Kompetenzschwerpunkt WP 1: Eine thematische Medienproduktion planen, realisieren und veröffentlichen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Sachinformationen zur Themenbearbeitung sammeln, bewerten und ordnen • journalistische Arbeitsformen beachten • medienspezifische Gestaltungselemente recherchieren und bei der Medienproduktion anwenden
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Möglichkeiten der Datenübertragung beherrschen • unterschiedliche Speichermedien nutzen • medienspezifische Dateiformate mit Konvertierungssoftware erstellen
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • Planungselemente für die Produktion verstehen und anwenden • Gestaltungselemente für das Medienprodukt nutzen • Medientechnik sachgerecht auswählen und einsetzen • geeignete Bearbeitungssoftware nutzen • ein Audio-, Video-, Multimedia-, Foto- oder Internet-Medienprodukt herstellen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen von Medienproduktionen vergleichen • zielgruppenorientierte Wirksamkeit der einzelnen Produktionsformen einschätzen • Handhabung der verwendeten Medientechnik erklären
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Möglichkeiten der Veröffentlichung vergleichen und bewerten • Bestimmungen des Urheberrechts, des Persönlichkeitsrechts sowie Lizenzbestimmungen bei der Produktion und Veröffentlichung eigener Medienprodukte beachten • das Medienprodukt mit geeigneter Präsentationstechnik vorführen und veröffentlichen • den möglichen Einfluss eigener Medienveröffentlichungen auf die Meinungsbildung erkennen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • rechtliche Bestimmungen bei Medienproduktion und Veröffentlichung • Formen audiovisueller Medienprodukte • Phasen einer Medienproduktion • medienspezifische Planungs- und Gestaltungselemente • medienspezifische Dateiformate • Möglichkeiten der Veröffentlichung • benötigte Audio-, Video- und Grafikbearbeitungssoftware • Konvertierungssoftware 	

Kompetenzschwerpunkt WP 2: Aus der Medienvielfalt selbstbestimmt auswählen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Programminformationen finden und nutzen • eigenes Handynutzungsverhalten analysieren und daraus Geräte-, Netz- und Tarifwahl ableiten • die Kosten der eigenen Mediennutzung kalkulieren
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • über Medienerlebnisse mit anderen diskutieren sowie unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen vergleichen
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Übersicht zu medialen Freizeitangeboten der Region erstellen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • die Verwendung grundlegender medialer Gestaltungselemente am Beispiel analysieren • die Merkmale und Besonderheiten unterhaltender TV-Formate vergleichen • altersgerechte audiovisuelle Internetangebote untersuchen • ästhetische und emotionale Wirkungen von Filmen sowie ihren Einfluss auf Verhaltens- und Wertorientierungen an Beispielen aufzeigen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung des Handys für das eigene tägliche Leben diskutieren • den Anteil des Mediengebrauchs an der persönlichen Freizeitgestaltung reflektieren • die Abhängigkeit von Alltagstrends in Kleidung, Frisur, Sprache und Verhalten von medial vermittelten Idealbildern untersuchen und bewerten • die Entwicklung der Kinos in der Region untersuchen und bewerten • die Vielfalt regionaler Radio- und Fernsehsender feststellen • sich mit medienkritischen Positionen auseinandersetzen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • Grundfunktionen von Medien (Information, Unterhaltung, Bildung, Werbung) • mediale Gestaltungselemente • Unterhaltungsformate im Fernsehen • grundsätzlicher Einfluss medialer Darstellungen auf Einstellungen, Verhaltensweisen sowie moralische Werte und Normen • Medientechnik als Statussymbol • Wirklichkeit und mediale Inszenierung • Jugendmedienschutz 	

Kompetenzschwerpunkt W 1: Im Internet sicher einkaufen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Preissuchmaschinen nutzen • wichtige Internetkaufhäuser vergleichen • Bezahlarten und deren Vor- und Nachteile erörtern
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • Produkt- und Verkäuferbewertungen erörtern • Verbraucherschutz, Daten- und Käuferschutz sowie Betrugsmöglichkeiten diskutieren und bewerten
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • eine Präsentation über eine Einkaufsrecherche erstellen • eine eigene E-Mail-Adresse und sicheres Passwort nutzen und vor Missbrauch schützen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • Werbeformen im Internet recherchieren sowie nach dem AIDA-Prinzip analysieren und beurteilen • virale Werbung als Strategie erkennen und bewerten • Internetquellen hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit und der Verwendbarkeit ihrer Informationen einschätzen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • einen Einkaufsvorgang simulieren • Rechtsfähigkeit und Widerrufsrecht beachten • ökologische, wirtschaftliche und soziale Folgen einschätzen und in die Kaufentscheidung einfließen lassen
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • Vertrags- und Geschäftsfähigkeit • Widerrufsrecht, Garantie • sichere https-Verbindungen • Internetkaufhäuser/Onlineshops • Produktpalette bei Onlineeinkaufsmöglichkeiten • Produktmerkmale, Verfügbarkeit, Preis, Versandkosten, Bezahlarten • Vor- und Nachteile von Kundenkarten, Käuferprofil, gezielte Werbung • Preissuchmaschinen • AIDA-Prinzip • virale Werbung, virales Marketing • Varianten der Produkt- und Verkäuferbewertung • Problem der international unterschiedlichen rechtlichen Regelungen 	

Kompetenzschwerpunkt W 2: Den eigenen Medienkonsum elektronisch erfassen und beurteilen	
Mit Informationen umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Daten zum eigenen Medienkonsum erfassen und nach Kategorien ordnen • Handy-, Internet-, Hard- und Softwarekosten abschätzen • Möglichkeiten der Kostenoptimierung prüfen
Sich mit Hilfe von Medien austauschen	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercheergebnisse austauschen
Medienprodukte herstellen	<ul style="list-style-type: none"> • Fragebögen zum Medienkonsum erstellen und elektronisch auswerten • mit Hilfe einer geeigneten Software eine strukturierte Datensammlung planen und anlegen • Daten zum eigenen Medienkonsum in dieser Datensammlung verwalten und grafisch darstellen
Medienangebote verstehen	<ul style="list-style-type: none"> • werbegesteuerte Wünsche und Bedürfnisse erkennen
Leben in der Medienwelt	<ul style="list-style-type: none"> • eine eigene Bedarfsanalyse zum Medienkonsum erstellen • die Bedeutung von Medientechnik als Statussymbol diskutieren • den Anteil des Mediengebrauchs an der persönlichen Freizeitgestaltung reflektieren
Grundlegende Wissensbestände	
<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Faktoren der Mediennutzung (Anzahl und Art von Geräten, Zeit, Kosten, Verfügbarkeit) • Software zur Tabellenkalkulation/Datenbankerstellung • Strukturen und Ordnungsprinzipien von Datensammlungen • Datenbanken im Internet • Gebrauchswert und Nutzen • Bedarfsanalyse 	