

Moderne Medienwelten *Update*

**Hinweise und Anregungen
zum Wahlpflichtkurs
an Sekundarschulen**

An der Erarbeitung dieser Broschüre haben mitgewirkt:

Arndt, Michael	Halle (Leitung und Redaktion)
Bartsch, Paul D.; Prof. Dr.	Halle/Merseburg (fachwissenschaftliche Beratung und Redaktion)
Mattick, Claudia	Dessau/Roßlau (Fachmoderatorin „Moderne Medienwelten“)
Meyer, Ralf	Halle (Fachmoderator „Moderne Medienwelten“)
Reitzig, Evelin	Wernigerode (Fachmoderatorin „Moderne Medienwelten“)

Hinweis:

Im Text werden zahlreiche geschützte Begriffe und Bezeichnungen verwendet. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde auf den jeweiligen Zusatz der ©- bzw. ®-Zeichen verzichtet. Deshalb sei vorab ausdrücklich darauf hingewiesen, dass der Urheber- bzw. Markenschutz davon unberührt bleibt!

Impressum

Herausgeber: Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung
Sachsen-Anhalt (LISA), Riebeckplatz 9, 06110 Halle

Titelfoto: Christian Hoffmann, Magdeburg

Druck: druckhaus köthen

LISA Halle (Saale) 2012 (1202) – 1. Auflage – [700]

Inhaltsverzeichnis

1	Aktuelle Herausforderungen für den Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“	4
2	Hinweise zur Unterrichtsorganisation	7
3	Zuordnung der Themen der Vorläufigen Rahmenrichtlinien zu Kompetenzschwerpunkten	8
	Schuljahrgänge 7/8	8
	Schuljahrgänge 9/10	10
4	Kompetenzschwerpunkte	13
	Kompetenzschwerpunkt: Fit fürs Internet	13
	Kompetenzschwerpunkt: Medientechnik nutzen	18
	Kompetenzschwerpunkt: Ich als Medienproduzent.....	23
	Kompetenzschwerpunkt: Medienvielfalt erleben	27
5	Hinweise zur Leistungsbewertung	32
6	Übersichten und Fächerbezüge.....	36

1 Aktuelle Herausforderungen für den Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“

„Moderne Medienwelten“ – unter diesem programmatischen Titel ging zum Schuljahr 1999/2000 in Sachsen-Anhalts Sekundarschulen ein völlig neuer Wahlpflichtkurs an den Start, der in den Schuljahrgängen 7 bis 10 die neigungsorientierte Beschäftigung mit altersgemäßen Phänomenen der Mediengesellschaft ermöglichen sollte. Die für die Unterrichtsgestaltung bis heute gültigen Vorläufigen Rahmenrichtlinien wurden im Juni 2000 durch das Kultusministerium veröffentlicht. Bereits zu diesem Zeitpunkt waren die Ziele des Wahlpflichtkurses kompetenzorientiert formuliert, was die Modernität des dem Kurs zugrunde liegenden pädagogischen Denkens unterstreicht und in der Betonung von *Verarbeitungs-*, *Auswahl-*, *Gestaltungs-* und *Urteilskompetenz* als Bestandteile von Medienkompetenz bis heute Gültigkeit besitzt. Das Kursangebot war bewusst als Ergänzung und Vertiefung der fachintegrativen Medienerziehung konzipiert, die als Unterrichtsprinzip seit Mitte der 90er Jahre an allen Schulformen in Sachsen-Anhalt favorisiert wird, und inhaltlich am Stand der damaligen medientechnologischen Entwicklung ausgerichtet: modern, aber nicht modisch – was auch bedeutet, dass eher traditionelle Medien wie der Film, die Printmedien oder das Fernsehen neben den digitalen Medien als Bestandteil unserer komplexen und vielgestaltigen Mediengesellschaft angemessen berücksichtigt wurden.

Bei einer 2005 durchgeführten Evaluierung der Rahmenrichtlinien der Sekundarschule¹ wurde der Kurs insgesamt als positiv und für Schülerinnen und Schüler sehr attraktiv gewertet. So fanden sich „häufig Hinweise auf die motivierende, an den Interessen der Schüler ausgerichtete und lebensweltbezogene Grundanlage des Kurses“², was den Schluss zulässt, „dass der Kurs den Medienkompetenzerwerb der Schüler mit geeigneten Inhalten und hohem Praxisbezug unterstützt“³. Das seinerzeit von einem Teil der Lehrerschaft beklagte Defizit an geeigneten Unterrichtsmaterialien für den Wahlpflichtkurs konnte durch diverse LISA-Publikationen (insbesondere die DIALOG-Hefte 3.1 bis 3.7) deutlich reduziert werden; mehrere hundert Lehrkräfte haben zudem im letzten Jahrzehnt mit einer Weiterbildungsmaßnahme die Unterrichtserlaubnis für „Moderne Medienwelten“ erworben.

Bei der ab 2008 erfolgten Neuerarbeitung der Fachlehrpläne für die Sekundarschule wurde der Wahlpflichtbereich zunächst nicht einbezogen. Da jedoch für „Moderne Medienwelten“ erkennbar war, dass die medientechnologischen Entwicklungen und ihre Auswirkungen auf alle Lebensbereiche insbesondere von Kindern und Jugendlichen neue Themen, veränderte

¹ LISA (Hrsg.): Ergebnisse der Evaluation der Rahmenrichtlinien der Sekundarschule (Einführungsjahre 1997 bzw. 1999). Halle, 2005.

² Ebenda, S. 133.

³ Ebenda, S. 134.

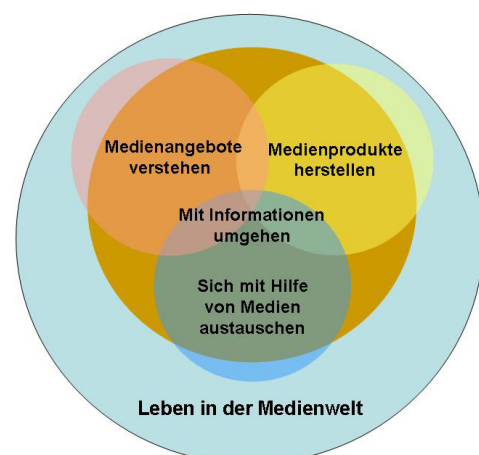
Schwerpunkte und weitergehende Kompetenzerwartungen mit sich bringen, erschien es dringend geboten, auf diese Herausforderungen pädagogisch angemessen zu reagieren – mit dieser Broschüre. Darin werden die bisherigen Pflicht- und Wahlthemen der RRL diesen vier Kompetenzschwerpunkten zugeordnet:

- Fit fürs Internet
- Medientechnik nutzen
- Ich als Medienproduzent
- Medienvielfalt erleben

und mit konkreten inhaltlichen Vorschlägen untersetzt⁴. Diese besitzen für die schulische Medienbildung herausragende Relevanz und verbinden das *Lernen mit Medien* (didaktischer Aspekt) sinnvoll mit dem *Lernen über Medien* (inhaltlicher Aspekt).

Eine wesentliche Rolle bei der Neuorientierung des Kurses spielen die überfachlichen, methodischen Kompetenzen, die – etwa im Bezug auf den *Umgang mit Informationen*, auf die angemessene *Gestaltung der Kommunikation und Kooperation bei Lernprozessen* oder bei der *Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen* – ganz unmittelbar vom souveränen, situationsangemessenen Umgang mit Medientechnologien abhängen. Viele Bildungsstandards fordern diesbezügliche Kompetenzen von den Schülerinnen und Schülern im Zusammenhang mit dem Erwerb fachlicher Kompetenzen; offen bleibt dabei der Weg, auf dem diese überfachlichen Kompetenzen erworben und erweitert werden sollen. Hier bietet die vorliegende Broschüre eine gute Möglichkeit, dieses Defizit zumindest zu reduzieren, indem die genannten Aspekte hervorgehoben werden und damit nicht zuletzt der Wert des Kurses für die übrigen Fächer der Stundentafel gestärkt wird.

Eine wichtige Orientierung bildet das Ende 2008 durch die Länderkonferenz Medienbildung (LKM) veröffentlichte Positionspapier „Kompetenzorientiertes Konzept für die schulische Medienbildung“⁵, auf dessen Grundlage für Sachsen-Anhalt ein Medienbildungskonzept für die Sekundarschule⁶ veröffentlicht wurde, das auf den 10. Schuljahrgang bezogene Kompetenzerwartungen für die Medienkompetenzbereiche „Mit Informationen umgehen“, „Sich mit Hilfe von Medien austauschen“, „Medienprodukte herstel-



⁴ Vgl. Abschnitt 3.

⁵ <http://www.laenderkonferenz-medienbildung.de/LKM-Positionspapier.pdf>.

⁶ www.bildung-lsa.de > Unterricht > Rahmenrichtlinien/Lehrpläne > Konzepte zur Medienbildung

len“, „Medienangebote verstehen“ und „Leben in der Medienwelt“ formuliert (siehe Abbildung). Dass dieses kompetenzorientierte Verständnis von Medienbildung auch die vorliegende Broschüre durchzieht, ist im Abschnitt 6 dargestellt. Zugleich werden dort die wichtigsten Fachbezüge aufgezeigt; sie stellen keine Verpflichtung dar, sondern sollen lediglich Anregung sein für die themenbezogene und fächerverbindende Unterrichtsgestaltung.

Die im vergangenen Jahrzehnt mit dem Wahlpflichtkurs gesammelten Erfahrungen zeigen, dass ohne eine entsprechende Schulausstattung, ohne eine begünstigende Infrastruktur und ohne ein gegenüber den Medien konstruktiv-offenes Schulklima bestimmte Ziele der schulischen Medienbildung nur eingeschränkt erreichbar sind. Da dies eine Qualitätsminderung des gesamten Unterrichts verursacht, sollte diesem Aspekt bei der künftigen Planung und Ausgestaltung des Wahlpflichtkurses erhöhte Aufmerksamkeit entgegengebracht werden. Das LISA und das im Aufbau befindliche System einer landesweiten medienpädagogischen Beratung stehen dafür künftig zur Verfügung. Auch sollten die vorliegenden Erfahrungen von Schulen, die Medienaspekte in ihrem Schulprogramm berücksichtigt haben und über Medienentwicklungsplanungen verfügen, stärker als bisher ausgetauscht und genutzt werden, um eigene Profilierungen zu unterstützen.

Abschließend sei nochmals auf die ungeheure Dynamik verwiesen, mit der sich Medientechnologien aktuell weiterentwickeln, ihren Einfluss auf die Gesellschaft erweitern und die Lebensgestaltung in allen Bereichen des öffentlichen wie privaten Lebens beeinflussen. Insofern ist auch die hiermit vorgelegte inhaltliche und methodisch-didaktische Aktualisierung des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ lediglich eine weitere Etappe in einem fortlaufenden Prozess. Zudem sollen in den nächsten Jahren für alle Wahlpflichtkurse in der Sekundarschule neue Lehrpläne entstehen. Für den Lehrplan „Moderne Medienwelten“ bilden die hier vorgelegten Hinweise und Anregungen dann bereits eine gute Grundlage.

2 Hinweise zur Unterrichtsorganisation

Die vorliegende Broschüre ersetzt nicht die Vorläufigen Rahmenrichtlinien für den Wahlpflichtkurs. Sie dient lediglich als Anregung, die Themen der Vorläufigen Rahmenrichtlinien mit Hilfe von Schwerpunkten kompetenzorientiert umzusetzen und stellt einen Ansatzpunkt eines zu erarbeitenden neuen Lehrplanes dar. Wie den Übersichten auf den Folgeseiten zu entnehmen ist, sind die Themen der Vorläufigen Rahmenrichtlinien vier Kompetenzschwerpunkten und deren Untersetzungen zugeordnet:

- Fit fürs Internet
- Medientechnik nutzen
- Ich als Medienproduzent
- Medienvielfalt erleben.

Die Zuordnungen mit den jeweiligen Untersetzungen sind als Anregung zu verstehen. Dabei können alle Zuordnungen behandelt werden, müssen aber nicht. Auch können nur die jeweils relevanten Aspekte herausgenommen werden (Beispiel: Wie ein Film entsteht: „Das richtige Format“; hierbei nur videorelevante Formate).

Um insbesondere den Kompetenzschwerpunkt „Fit fürs Internet“ handlungsorientiert gestalten zu können, wird im Vorfeld die Durchführung eines Elternabends empfohlen. Hier können Fragen geklärt werden, ob sich die Schülerinnen und Schüler beispielsweise eine eigene E-Mail Adresse anlegen dürfen oder wie mit sozialen Netzwerken und Chats im Unterricht umgegangen werden soll.

Nach Möglichkeit sollten inhaltliche Querverbindungen zu anderen Fächern genutzt werden. Die wichtigsten Fächerbezüge sind in den Übersichten im Abschnitt 6 dargestellt.

Empfohlen wird die generelle Erteilung des Wahlpflichtkurses in Doppelstunden. Da der Kurs überwiegend medienpraktische Anteile aufweist und häufig Internetanwendungen beinhaltet, sollte die maximale Kursstärke an der Anzahl der zur Verfügung stehenden Computer mit Internetanbindung ausgerichtet werden.

Materialempfehlungen, Hinweise, Anregungen und Unterrichtsvorschläge zu den konkreten Themen der Kompetenzschwerpunkte finden sich sukzessive auf einer Austauschplattform auf dem Bildungsserver Sachsen-Anhalt (<http://www.bildung-lsa.de/mmww>). Diese dient natürlich auch dazu, eigene Vorschläge und Materialien anderen Kolleginnen und Kollegen zur Verfügung zu stellen.

3 Zuordnung der Themen der Vorläufigen Rahmenrichtlinien zu Kompetenzschwerpunkten

Schuljahrgänge 7/8

Themen der Vorläufigen Rahmenrichtlinien	Kompetenzschwerpunkt FIT FÜRS INTERNET	Kompetenzschwerpunkt MEDIENTECHNIK NUTZEN	Kompetenzschwerpunkt ICH ALS MEDIENPRODUZENT	Kompetenzschwerpunkt MEDIENVIELFALT ERLEBEN
P-1 Spot auf: Entdeckungen	Urheberrecht: Bild-, Video- und Musik-downloads	Richtig suchen – das Richtige finden: Suchmaschinen Technik heute – Technik morgen: Trends und Medienkonvergenz Das richtige Format: Audio-, Foto-, Video- und Textformate	Audioprojekt z. B. Hörspiel, Klingelton, Klangkollage Fotoprojekt z. B. Fotoserie, Fotobuch, Fotoshow, Kalender, Plakat	Was war wann – was wäre wenn? Eine mediale Zeitreise
P-2 Wie ein Film entsteht	Urheberrecht: Bild-, Video- und Musik-downloads	Das richtige Format: Audio-, Foto-, Video- und Textformate Technik heute – Technik morgen: Trends und Medienkonvergenz	Videoprojekt z. B. Trick-, Foto-, Werbe- oder Kurzfilm	

P-3 Medienspuren	Wer ich bin und wer ich gern wär: Identität in sozi- alen Netzwerken Mode, Machos, Mager- sucht: Medien und Lifestyle			Was war wann – was wä- re wenn? Eine mediale Zeitreise
W-1 Die Wirklichkeit der Fernsehserien	Mode, Machos, Mager- sucht: Medien und Lifestyle			Beinah echter als das Leben: Faszination Fern- sehunterhaltung
W-2 Ordnung im Chaos		Meinungsforschung digi- tal: medientechnologisch ge- stützte Umfragen und Er- hebungen Richtig suchen – das Richtige finden: Suchma- schinen		Jäger und Sammler im digitalen Dschungel: Datenbanken und Kalkula- tionsprogramme Nie mehr orientierungs- los: GPS, GIS und Navigation
W-3 Computer machen Druck	Urheberrecht: Bild-, Video- und Musik- downloads	Das richtige Format: Audio-, Foto-, Video- und Textformate	Printprojekt z. B. Einladung, Schüler- zeitung, Flyer, Verbrauchs- anweisung, Jahrbuch	

Themen der Vorläufigen Rahmenrichtlinien	Kompetenzschwerpunkt FIT FÜRS INTERNET	Kompetenzschwerpunkt MEDIATECHNIK NUTZEN	Kompetenzschwerpunkt ICH ALS MEDIENPRODUZENT	Kompetenzschwerpunkt MEDIENVIELFALT ERLEBEN
P-4 Wirtschaftsfaktor Medien	Alles rechtens? Alles erlaubt? – Cybermobbing, Abofallen, Raubkopie & Co. Urheberrecht: Bild-, Video- und Musik-downloads	Mega – Giga – Tera: Trends der Medientechnik Technik heute – Technik morgen: Trends und Medienkonvergenz		Was kostet mich mein Medienkonsum? Handy-, Internet-, Hardware-, Softwarekosten Marktplatz Internet: amazon, ebay & Co
W-4 Werbung gehört dazu	Jugendmedienschutz: Gewalt im Internet			Marktplatz Internet: amazon, ebay & Co WWW = World Wide Werbung? Marketing im Internet
W-5 Computerspiele – nur zum Spaß?	Jugendmedienschutz: Gewalt im Internet	Mega – Giga – Tera: Trends der Medientechnik		Kein Game ist wie das andere: PC-, Online- und Konsolenspiele
W -6 Jederzeit und weltweit	Post aus der Wolke: ICQ, Instant Messenger und E-Mail Reden ist Silber, Chatten ist Gold? – Chatregeln	Was das Handy alles kann: SMS, Bluetooth, GPS und mehr		

	Alles rechtens? Alles erlaubt? – Cybermobbing, Abofallen, Raubkopie & Co. Internet- ABC: Internetregeln und -begriffe Datenschutz: Persönlichkeitsrechte und Selbstdarstellung im Netz Computersicherheit: Viren, Trojaner und Passwörter				
P-5 Information / Kommunikation / Öffentlichkeit	Datenschutz: Persönlichkeitsrechte und Selbstdarstellung im Netz Urheberrecht: Bild-, Video- und Musik-downloads		Journalismus-Projekt journalistische Darstellungsformen als On- oder Offlineveröffentlichung		
S-1 Spiel-Film-Welt	Jugendmedienschutz: Gewalt im Internet Mode, Machos, Mager-sucht: Medien und Lifestyle			Film und Kino: Viele Welten auf der Leinwand	

S-2 Spaziergänge auf verschiedenen Wegen	Urheberrecht: Bild-, Video- und Musik-downloads	Ins richtige Bild setzen: Präsentationsprogramme Das Ende der Kreidezeit: Präsentationstechnik Ein bleibender Eindruck: Präsentationstechnik, Visualisierung, gestalterische und rhetorische Mittel	Ein virtueller Rundgang: elektronischer Fremdenführer Inter-Aktiv! interaktive Arbeitsmaterialien	
S-3 Im Netz der Netze	Das WEB in Bewegung: WEB 1.0, 2.0, 3.0 – Trends und Tendenzen Datenschutz: Persönlichkeitsrechte und Selbstdarstellung im Netz Urheberrecht: Bild-, Video- und Musik-downloads Jugendmedienschutz: Gewalt im Internet Computersicherheit: Viren, Trojaner und Passwörter	Richtig suchen – das Richtige finden: Suchmaschinen	WEB-Projekt Website, Blog, Podcast & Co.	

4 Kompetenzschwerpunkte

Kompetenzschwerpunkt: Fit fürs Internet

Thema: Internet-ABC
<i>Zu erwerbende Kompetenzen:</i> • Grundbegriffe des Internets und deren Bedeutung kennen sowie Internetregeln anwenden • ein sicheres Passwort erstellen • technische Voraussetzungen für den Zugang zum Internet kennen
Wesentliche Wissensbestände
• Begriffe und Bezeichnungen des Internets (z. B. Provider, URL, Browser, IP-Adresse, Server, Up- und Download) • Netiquette, Regeln für das Verhalten im Internet • diverse Hardwarevoraussetzungen für einen Internetzugang • Kriterien für sichere Passwörter (Kombination aus großen und kleinen Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen, einfache Kryptologie)

Thema: Post aus der Wolke
<i>Zu erwerbende Kompetenzen:</i> • eine eigene E-Mail-Adresse anlegen und im Browser nutzen • ausgewählte E-Mail-Programme kennen und anwenden (Senden, Antworten, Weiterleiten, Kontakte einrichten) • Anhänge verschicken und Signaturen nutzen • ausgewählte Messenger-Programme (z. B. ICQ, WMS, Skype) kennen
Wesentliche Wissensbestände
• Zusammenhang zwischen E-Mail-Adresse und Account • Kommunikationsregeln • Sonderfunktionen (z. B. Weiterleitung, Abwesenheitsassistent, Listen) • POP, SMTP und IMAP • Spam • Webmailer • Cc und Bcc • Signaturen und Attachments • Portfreigaben

Thema: Reden ist Silber, Chatten ist Gold?

Zu erwerbende Kompetenzen:

- verschiedene Chats (z. B. Knuddels, Toggo) hinsichtlich der altersspezifischen Eignung untersuchen und einschätzen
- diverse Chatregeln (Netiquette, Chatiquette) sowie Akronyme, Abkürzungen und Smileys in der Chatsprache kennen
- Aufgaben von Moderatoren diskutieren
- Sicherheitsvorkehrungen beim Chat beachten
- persönliche Angaben unbekannter Chatpartner skeptisch bewerten
- Gefahren beim Treffen mit Chatbekanntschaften erkennen und diskutieren
- Hilfsangebote und Ansprechpartner bei Belästigungen im Internet kennen und bei Bedarf nutzen

Wesentliche Wissensbestände

- Kriterien für altersspezifische Chats
- thematische Chats
- Chatregeln und Chatsprache
- Vorsichtsmaßnahmen beim Internetchat
- Datenspione im Chat
- Sichere Nutzung der Webcam beim Chatten

Thema: Wer ich bin und wer ich gern wär

Zu erwerbende Kompetenzen:

- verschiedene soziale Netzwerke und deren Besonderheiten kennen und diskutieren
- Möglichkeiten der Profileinstellungen kennen, beurteilen und nutzen
- Selbstdarstellung Anderer untersuchen und einschätzen
- eigene Selbstdarstellung im Internet kritisch reflektieren und diskutieren
- Missbrauchsmöglichkeiten persönlicher Daten in sozialen Netzwerken erkennen und beachten

Wesentliche Wissensbestände

- verschiedene soziale Netzwerke für unterschiedliche Alters- und Interessensgruppen (z. B. facebook, Schueler.cc, MySpace, schueler.VZ)
- Profileinstellungen
- reale und fiktive Persönlichkeitsprofile
- Datensicherheit
- Kommunikationsregeln
- sichere Nutzung der Webcam in Netzwerken

Thema: Alles rechtens? Alles erlaubt?

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Veröffentlichung eigener Daten kritisch reflektieren und Persönlichkeitsrechte Anderer beachten
- Gefahrenpotentiale im Netz erkennen und sich entsprechend verhalten
- Urheberrechtsverstöße erkennen und diskutieren
- Umgang mit jugendgefährdenden Inhalten reflektieren
- Hilfsangebote und Ansprechpartner bei Belästigungen im Internet kennen und bei Bedarf nutzen können

Wesentliche Wissensbestände

- Cybermobbing, Cybergrooming, Happy slapping
- Grundlagen des Urheberrechts, Recht am eigenen Bild
- Raubkopie, Tauschbörsen, Downloadportale
- Freeware, Shareware und Lizenzsoftware
- Firewall, Schutzmöglichkeiten z. B. gegen Spyware, Mailware, Viren, Trojaner
- Datenschutz und Datensicherheit
- Abofallen, Gewinnspiele, Clubmitgliedschaften, Umfragen
- jugendgefährdende Inhalte

Thema: Datenschutz

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Möglichkeiten des Missbrauchs persönlicher Daten erkennen und beachten
- Veröffentlichung eigener Daten kritisch reflektieren
- eigene Persönlichkeitsrechte und die anderer Personen kennen und beachten
- Schutz der Privatsphäre verantwortungsvoll vornehmen
- persönliche Profile anlegen, pflegen und löschen
- Hilfsangebote und Ansprechpartner bei Datenmissbrauch im Internet kennen und bei Bedarf nutzen können

Wesentliche Wissensbestände

- Persönlichkeitsrechte (Recht am eigenen Bild, Urheberrecht)
- Personensuchmaschinen (z. B. Yasni, stayfriends)
- gesetzliche Grundlagen des Datenschutzes
- Institutionen (z. B. Landesdatenschutzbeauftragter, Polizei, Verbraucherzentralen)
- Kriterien für ein sicheres Passwort, Phishing
- Kundenkarten, Mitgliedschaften (z. B. Payback), Käuferprofil, gezielte Werbung

Thema: Computersicherheit

Zu erwerbende Kompetenzen:

- unterschiedliche Arten von Schadsoftware kennen
- Schutzprogramme kennen, installieren, konfigurieren und regelmäßig updaten
- Schadsoftware erkennen und entfernen
- Kriterien für ein sicheres Passwort kennen und anwenden
- sichere Browsereinstellungen vornehmen
- Funknetzwerke sicher konfigurieren
- Backups regelmäßig anlegen
- Daten verlässlich löschen und versehentlich gelöschte Daten wiederherstellen

Wesentliche Wissensbestände

- Schutzprogramme, Firewall, Virens Scanner
- Viren, Würmer, Trojaner, Spyware, Adware
- Kriterien für sichere Passwörter,
- Netzwerkverbindungen (z. B. LAN, WLAN, UMTS, Bluetooth)
- Cookies, Spam, Phishing

Thema: Das WEB in Bewegung

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Geschichte, Vielfalt und Entwicklungstendenzen des Internets kennen und diskutieren
- Webangebote und Internetdienste recherchieren und charakterisieren
- Dateiaustausch-Plattformen kennen sowie Möglichkeiten des Cloud Computing erproben und nutzen
- einen Webauftritt skizzieren und diskutieren

Wesentliche Wissensbestände

- Gemeinsamkeiten und Unterschiede des WEB 1.0, 2.0, 3.0
- Webangebote und Internetdienste (z. B. Internetshops, Twitter, Wolfram Alpha, Foto- und Videoportale, Soziale Netzwerke)
- Website, Blog, Podcast
- Onlinespeicher, Cloud Computing

Thema: Urheberrecht

Zu erwerbende Kompetenzen:

- wesentliche Bestimmungen des Urheberrechts sowie Lizenzbestimmungen und ihre Symbole kennen und beachten
- Arten von Software unterscheiden
- Zitate kennzeichnen und Quellen angeben

Wesentliche Wissensbestände

- grundlegende Begriffe des Urheberrechts (z. B. Werk, geschütztes Werk, Urheber, Kopie, Veröffentlichung, öffentlich, nicht öffentlich, privat, kommerziell, nicht kommerziell, Schranken des Urheberrechts, Verwertungsgesellschaften)
- Creative Commons Symbole und deren Bedeutung
- Regeln zur Quellenangabe (z. B. Adresse, Datum, wörtliche und sinngemäße Zitate)
- Arten von Software (z. B. Nutzung, Veränderbarkeit, Lizenzform, Einbettung)
- Up- und Download, Digital Rights Management (DRM), Kopierschutz

Thema: Jugendmedienschutz

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Kriterien für jugendgefährdende Inhalte kennen und diskutieren
- Verhaltensweisen bei möglicher Konfrontation mit diesen Inhalten diskutieren
- Fallbeispiele analysieren und diskutieren
- institutionelle Ansprechpartner und Internetbeschwerdestellen kennen und im Bedarfsfall nutzen

Wesentliche Wissensbestände

- Jugendgefährdung durch extremistische und rassistische Propaganda, pornografische und gewaltverherrlichende Inhalte sowie „Selbsthilfeforen“, die selbstzerstörerisches Verhalten propagieren
- institutionelle Ansprechpartner (z. B. Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e. V., jugendschutz.net, klicksafe.de, Polizeiberatung)
- Problem der international unterschiedlichen rechtlichen Regelungen

Kompetenzschwerpunkt: Medientechnik nutzen

Thema: Das Ende der Kreidezeit
<i>Zu erwerbende Kompetenzen:</i> • Medienarten kennen, sachgerecht auswählen und einsetzen • geeignete Präsentationstechnik kennen und bedienen • Bedienungsanleitungen nutzen • multimediale Kopplungen aufbauen und anwenden
Wesentliche Wissensbestände
• Präsentationstechnik mit diversen Komponenten (z. B. PC/Laptop, Beamer, interaktive Tafel, Camcorder, Audioboxen, Fernseher, Handy, Flachbildschirm) • analoge und digitale Kabelverbindungen, Funkverbindungen

Thema: Ins richtige Bild setzen
<i>Zu erwerbende Kompetenzen:</i> • Präsentationssoftware kennen und unter gestalterisch wirksamen Gesichtspunkten erproben • ein vorgegebenes Thema medial präsentieren • Speicheroptionen zur Vermeidung von Darstellungsproblemen beachten
Wesentliche Wissensbestände
• Präsentationssoftware (z. B. Impress, PowerPoint, Prezi, Mediator) • Gestaltungsgrundsätze, Gestaltungsmittel und Stilregeln, Animationen • Einbindung von Layoutobjekten (Bild-, Text-, Audio- und Videomaterial) • geeignete Dateiformate • Phasen einer Präsentation (Einstieg, Hauptteil, Fazit, Feedback) • Quellenangaben

Thema: Was das Handy alles kann!

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Mobilfunknetze kennen und vergleichen
- Flat-, Vertrags- und Prepaidangebote kennen und vergleichen
- eigenes Nutzungsverhalten analysieren und daraus Netz- und Tarifwahl ableiten
- Daten zwischen Handy und PC austauschen
- multimediale Funktionen anwenden

Wesentliche Wissensbestände

- Sicherheit (PIN / PUK, Geräte-Passwort, IMEI-Nummer, Abofallen, Roamingkosten)
- Handy-Funktionen (Telefon, SMS, MMS, Foto, Video, Audio, Kontakte, Kalender...)
- Smartphone-Funktionen (z. B. Internet, E-Mail, GPS-Navigation, Office, eBooks, Apps, Bezahlfunktion)
- Schnittstellen zur Anbindung an Computer und Netze (Speicherkarte, USB, Bluetooth, WLAN)
- wichtige Betriebssysteme (z. B. Android, Apple iOS, Windows Phone 7, Symbian)

Thema: Richtig suchen – das Richtige finden

Zu erwerbende Kompetenzen:

- verschiedene Suchmaschinen als Mittel zur Informationsgewinnung kennen und nutzen
- Suchstrategien kennen und systematisch anwenden
- Informationsquellen anhand von Kriterien bewerten
- Suchergebnisse bewerten, auswählen, ordnen und speichern
- Quellen bei der Verwendung von Suchergebnissen exakt angeben

Wesentliche Wissensbestände

- altersspezifische Suchmaschinen (z. B. „Blinde-Kuh“, „FragFINN“)
- Arten von Suchmaschinen (z. B. Volltext, Meta, Kataloge, Filter, semantische Suchmaschinen)
- Kriterien für Qualität und Glaubwürdigkeit von Informationsquellen
- Suchstrategien, gezielte Stichwortsuche, Operatoren
- Regeln zur Quellenangabe (Adresse, Datum, wörtliche und sinngemäße Zitate...)
- Finanzierung von Suchmaschinen

Thema: Mega – Giga – Tera

Zu erwerbende Kompetenzen:

- die Bedeutung medientechnischer Begriffe und Parameter ermitteln und beschreiben
- Werbeangebote und Informationen zu medientechnischen Geräten untersuchen und hinsichtlich Preis-Leistungsverhältnis bewerten
- technische Ausstattung von Geräten für den persönlichen Bedarf diskutieren
- Trends der Medientechnik beispielhaft aufzeigen
- ökologische Aspekte bei der Herstellung von Medientechnik reflektieren

Wesentliche Wissensbestände

- Begriffe aus der Unterhaltungselektronik (Audio-, Foto-, Video- und Computertechnik) und deren Bedeutung (z. B. Full HD, Auflösung, 3 D, Arbeitsspeicher, Datenspeicher, Prozessorleistung und Taktfrequenz, optischer und digitaler Zoom, HDMI, Dolby, USB, Blu-ray, SD, SDHC)
- statistische Verfügbarkeit von Medientechnik (KIM-/JIM-Studie)

Thema: Das richtige Format

Zu erwerbende Kompetenzen:

- formatbezogene Speicheroptionen in Standardprogrammen kennen und nutzen
- Software zur Konvertierung von Dateiformaten anwenden
- Audio-, Video-, Grafik- und Textformate in Abhängigkeit vom Verwendungszweck auswählen und einsetzen

Wesentliche Wissensbestände

- verlustfreie und verlustbehaftete Kompression
- Unterschied zwischen Format und Codec (Video, Audio)
- Audioformate (z. B. wav, mp3, wma, mp4, m4p, flac) und deren sinnvoller Einsatz
- Videoformate (z. B. avi, flv, mpg, wmv) und deren sinnvoller Einsatz
- Grafikformate (z. B. jpg, bmp, png) und deren sinnvoller Einsatz
- Textformate (z. B. doc, docx, odt, txt, pdf) und deren sinnvoller Einsatz
- Dateikonverter

Thema: Ein bleibender Eindruck

Zu erwerbende Kompetenzen:

- die Gestaltung von Präsentationen analysieren, vergleichen und diskutieren
- Kriterien für die Qualität von Präsentationsgestaltungen erarbeiten
- Präsentationssoftware unter Berücksichtigung von Layoutprinzipien verwenden
- die Bedeutung des persönlichen Auftretens unter Verwendung rhetorischer Mittel für die Wirksamkeit einer Präsentation erkennen
- Speicheroptionen zur Vermeidung von Darstellungsproblemen beachten

Wesentliche Wissensbestände

- Präsentationssoftware (z. B. Impress, PowerPoint, Prezi, Mediator)
- geeignete Dateiformate
- Einbindung von Bild-, Text-, Audio- und Videomaterial
- Phasen einer Präsentation (Einstieg, Hauptteil, Fazit, Feedback)
- optische Ausdruckswerte (z. B. Bildeinheit, Format, Kontrast, Wirkung von Farben) sowie grafische Informationen (z. B. Bildzeichen, Schrift, Linienarten)
- Quellenangaben

Thema: Meinungsforschung digital

Zu erwerbende Kompetenzen:

- medientechnologisch gestützte Umfragen planen, durchführen und auswerten
- Informationsquellen analysieren, bewerten und nutzen
- Informationen ordnen, auswerten und darstellen
- Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung analysieren und beurteilen

Wesentliche Wissensbestände

- geeignete Software (z. B. Excel, Grafstat)
- Prüfkriterien (z. B. Sachbezug, Analyse, Adressatenbezug, sachliche Richtigkeit, Aktualität)
- Datenbanken, Bewertungsportale, Tabellen, Diagramme, Statistiken (KIM/JIM-Studie)
- Vorteile der digitalen Meinungsforschung
- Repräsentanz von Umfragen
- Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren der Nutzung sozialer Netzwerke als Datenquelle
- Datenschutzbestimmungen

Thema: Technik heute – Technik morgen

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Entwicklung einer digitalen Medientechnologie beispielhaft darstellen und Trends aufzeigen
- technische Medienkonvergenz an einem Beispiel erläutern und die hierbei zunehmende Bedeutung des Internets darstellen
- Medientechnik hinsichtlich der Unterstützung des eigenen Lernens untersuchen und diskutieren
- ökologische Aspekte bei der Herstellung von Medientechnik reflektieren

Wesentliche Wissensbestände

- medientechnische Begriffe und deren Bedeutung
- aktuelle Geräteklassen (z. B. Tablet-PC, E-Book Reader, Smartphones, 3D-Fernseher)
- Cloud Computing
- nachhaltiger Umgang mit Ressourcen bei der Produktion von Medientechnik
- statistische Verfügbarkeit von Medientechnik (KIM/JIM-Studie)

Kompetenzschwerpunkt: Ich als Medienproduzent

Thema: Audioprojekt
<i>Zu erwerbende Kompetenzen:</i> • Tontechnik und Audiotbearbeitungssoftware phantasievoll und zielgerichtet nutzen • eine thematische Audioproduktion planen, realisieren (aufnehmen, bearbeiten, speichern, formatgerecht umwandeln) und in geeigneter Weise veröffentlichen
Wesentliche Wissensbestände
• Audiotbearbeitungssoftware (z. B. Audacity) • Konvertierungssoftware (z. B. Any Audio Converter, VLC-Player) • Planungselemente: Recherche, Drehbuch • Gestaltungselemente: Musik, Geräusche, Effekte, Stimmlage, Tonmischung • unterschiedliche Mikrofontypen (Kugel, Niere, Superniere, Richtmikrofon) • Audiotdateiformate (wav, mp3, wma, mp4, m4a) • Audiocodect, Audiokonverter • typische Verkabelungsmöglichkeiten

Thema: Videoprojekt
<i>Zu erwerbende Kompetenzen:</i> • Videotechnik und Videobearbeitungssoftware phantasievoll und zielgerichtet nutzen • eine thematische Videoproduktion planen, realisieren (aufnehmen, bearbeiten, speichern, formatgerecht umwandeln) und in geeigneter Weise veröffentlichen
Wesentliche Wissensbestände
• Videobearbeitungssoftware (z. B. MovieMaker, VideoPad, TrickfilmCam) • Konvertierungssoftware (z. B. Any Video Converter, VLC-Player) • Planungselemente: Recherche, Drehbuch, Storyboard • Gestaltungselemente: Kameraeinstellungen, Kameraperspektiven, Achsensprung, goldener Schnitt • optischer und digitaler Zoom • Videoformate (avi, mpg, wmv, mov) • Videocodect, Videokonverter • typische Verkabelungsmöglichkeiten

Thema: Fotoprojekt

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Fototechnik und Bildbearbeitungssoftware phantasievoll und zielgerichtet nutzen
- eine thematische Fotoproduktion planen, realisieren (fotografieren, bearbeiten, speichern) und in geeigneter Weise veröffentlichen

Wesentliche Wissensbestände

- Bildbearbeitungssoftware (z. B. Gimp, XnView, Irfanview, Photoshop)
- Planungselemente: Recherche, Storyboard
- Gestaltungselemente: Kameraeinstellungen, Kameraperspektiven, Goldener Schnitt, Filter, Effekte
- Kameraauflösung, Autofokus, optischer und digitaler Zoom, Speichermedium
- Grafikformate (jpg, bmp, png, gif) und Bildauflösung (Pixel)
- pdf als Format zum Versenden und Drucken

Thema: Printprojekt

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Standardsoftware zur Textgestaltung und Bildbearbeitung kennen und anwenden
- ein thematisches Printmedienprodukt planen, realisieren (texten, fotografieren, bearbeiten, speichern) und in geeigneter Weise veröffentlichen

Wesentliche Wissensbestände

- Textbearbeitungssoftware (z. B. Writer, Word, Publisher)
- PDF Konvertierungsprogramm (z. B. pdf creator, pdf24, Acrobat Writer)
- Planungselemente: Recherche, Entwurf
- Gestaltungselemente: z. B. Bild, Grafik, Schriftart und -größe, Layout, Satzspiegel, Eyecatcher
- Grafikformate (jpg, bmp, png, gif) und Bildauflösung (dpi)
- textrelevante Dateiformate (z. B. odf, doc, docx, txt, rtf, pdf, pub)

Thema: Journalismus-Projekt

Zu erwerbende Kompetenzen:

- journalistische Darstellungsformen themen- und adressatenbezogen untersuchen und vergleichen
- ein geeignetes Thema auswählen und seine arbeitsteilige Umsetzung planen
- das Projekt unter Nutzung verschiedener gestalterischer Möglichkeiten und Einsatz relevanter Technologien realisieren und auswerten
- unterschiedliche Off- und Online-Medien als Publikationsmöglichkeit erproben und beurteilen
- juristische und ethisch-moralische Grundsätze beachten

Wesentliche Wissensbestände

- journalistische Darstellungsformen: Nachricht, Bericht, Interview, Reportage, Kommentar; singuläre und serielle Darstellungsweise, Unterschiede zwischen Information und Meinung
- Phasen der journalistischen Arbeit: Themenfindung; Recherche, Überprüfung, Bewertung und Auswahl von Informationen; medien- und adressatengerechte Aufbereitung; Veröffentlichung; Feedback
- gestalterische Möglichkeiten (z. B. Text, Bild, Grafik, Ton)
- journalistische Sorgfaltspflicht, Grundlagen der Medienethik, Gefahr der Manipulation
- aktuelle mediale Publikationsmöglichkeiten: Presse, Rundfunk, Internet: Foren, Blogs, Pod-/Videocasts, Twitter
- relevante Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes

Thema: WEB-Projekt

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Websites, Blogs, Foto-/Videoportale, soziale Netzwerke vergleichen und beurteilen
- einen eigenen Webauftritt unter Beachtung gestalterischer und inhaltlicher Gesichtspunkte planen und erstellen
- Urheberrecht und Datenschutz beachten
- Preise und Leistungen von Providern vergleichen, beurteilen und auswählen
- Internetspeicherplatz anmelden und das Projekt veröffentlichen

Wesentliche Wissensbestände

- geeignete Software zur Websiteerstellung
- Blog, Podcast, Videocast, Foto- und Videoportale
- Prinzipien des Screendesigns
- internetgeeignete Dateiformate für Audio- und Videoeinfügungen
- Provider, Browser, FTP-Zugang, Bandbreite
- relevante Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes

Thema: Ein virtueller Rundgang*Zu erwerbende Kompetenzen:*

- Beispiele aus dem Internet vergleichen und beurteilen
- einen multimedialen Rundgang unter Beachtung gestalterischer und inhaltlicher Gesichtspunkte planen, erstellen und veröffentlichen
- erforderliche Multimediakomponenten herstellen oder beschaffen
- Urheberrecht und Datenschutz beachten

Wesentliche Wissensbestände

- geeignete Software (z. B. Mediator, Internetangebote)
- Software zur Bearbeitung der Multimediakomponenten
- Prinzipien des Screendesigns
- relevante Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes

Thema: Inter-Aktiv!*Zu erwerbende Kompetenzen:*

- interaktive Arbeitsmaterialien vergleichen und beurteilen
- ein themenorientiertes, interaktives Arbeitsmaterial planen, gestalten, testen und veröffentlichen
- erforderliche Daten vorbereiten und eingeben sowie Multimediakomponenten herstellen oder beschaffen
- Urheberrecht und Datenschutz beachten

Wesentliche Wissensbestände

- geeignete Software (z. B. HotPotatoes)
- Software zur Bearbeitung der Multimediakomponenten
- Prinzipien des Screendesigns
- relevante Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes

Kompetenzschwerpunkt: Medienvielfalt erleben

Thema: Was kostet mich mein Medienkonsum?

Zu erwerbende Kompetenzen:

- mögliche Handy-, Internet-, Hard- und Softwarekosten recherchieren
- eigenes Medienverhalten analysieren und reflektieren
- eigene Wunschvorstellungen formulieren und deren Kosten kalkulieren
- Möglichkeiten der Kostenoptimierung durch Angebotsrecherche und Gebrauchswertanalyse prüfen

Wesentliche Wissensbestände

- zeitgemäße technische Angebote
- Medien als Statussymbole
- werbегesteuerte Wünsche und Bedürfnisse
- Bedarfsanalyse
- Gebrauchswert und Nutzen
- Handy-, Internet-, Hard- und Softwarekosten

Thema: Marktplatz Internet

Zu erwerbende Kompetenzen:

- wichtige Internetkaufhäuser kennen
- Produkt-Recherche durchführen und Ergebnisse vergleichen
- Preissuchmaschinen nutzen und Angebote prüfen
- Bezahlarten kennen und deren Vor- und Nachteile erörtern
- Vertragsfähigkeit, Rechtsfähigkeit und Widerrufsrecht kennen
- anmelden, im Katalog suchen und Einkaufskorb simulieren
- Verbraucherfreundlichkeit, Daten- und Käuferschutz sowie Betrugsmöglichkeiten diskutieren und bewerten
- Verkäuferbewertung passiv und aktiv nutzen

Wesentliche Wissensbestände

- Breite der Onlineeinkaufsmöglichkeiten (Urlaub, Flüge, Eintrittskarten, Bahntickets, Modeartikel, Bücher, Musik, Fotobücher...)
- Internetkaufhäuser/Onlineshops (z. B. ebay, amazon, Otto, zalando, Thomann, iTunes)
- Produktmerkmale, Verfügbarkeit, Preis, Versandkosten, Bezahlarten
- Kundenkarten (z. B. Payback), Käuferprofil, gezielte Werbung
- Preissuchmaschinen (z. B. idealo, günstiger)
- Onlinekauf und Rückgabe- bzw. Widerrufsrecht
- Vertragsfähigkeit, Rechtsfähigkeit
- Varianten der Verkäuferbewertung

Thema: Kein Game ist wie das andere

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Computerspiele zuordnen, untersuchen, beschreiben, vergleichen und bewerten
- Altersfreigaben benennen, begründen und beachten
- positive Aspekte und Potentiale des Spielens entdecken und beschreiben
- Gefahren übermäßigen Spielens diskutieren

Wesentliche Wissensbestände

- PC-, Online-, Handy- und Konsolenspiele
- Vergleichskriterien (z. B. Handlung, Figuren, Gestaltung, Hardwareanforderung, Anforderung an den Spieler, Spaßfaktor, Spannungselemente, Kooperationsmöglichkeit, Spieldauer)
- Altersfreigaben (USK, PEGI)
- Realität, Fiktion, Avatar
- Spieltypen (z. B. Adventure-, Simulation-, Action-, Strategie-, Lernspiele)
- Gefahren übermäßigen Spielens (Gewaltdarstellung und -verherrlichung, Isolation, Realitätsverlust, Zeitproblem, Computerspielabhängigkeit, -sucht, Schlaf- und Bewegungsmangel)

Thema: Nie mehr orientierungslos

Zu erwerbende Kompetenzen:

- digitale Karten und Web-GIS-Angebote kennen, verstehen und nutzen
- Fotodateien mit Geoinformationen in elektronische Orientierungssysteme einpflegen
- sich mit mobilen GPS-fähigen Geräten im Gelände orientieren
- Informationen am Computer bearbeiten, mit Geoinformationen verknüpfen und in entsprechende Onlineprojekte einfügen

Wesentliche Wissensbestände

- Orientierungssysteme (z. B. GIS, WebGIS, Google Earth/Map)
- Navigation, GPS, Exif-Dateien
- Geo-Onlineprojekte (z. B. Open Street, KLEKS-Online)
- POI, Tracks, Routen
- Geocaching

Thema: Jäger und Sammler im digitalen Dschungel

Zu erwerbende Kompetenzen:

- verschiedene Online- und Offline-Datenbanken kennen und selbstständig in diesen recherchieren
- geeignete Software für die Erstellung von Datensammlungen kennen und nutzen
- eine strukturierte Datensammlung planen und anlegen
- in dieser Datenbank Daten eintragen, ordnen, ändern, löschen, suchen

Wesentliche Wissensbestände

- Tabellenkalkulations- und Datenbanksoftware (z. B. Calc, Base, Excel, Access, Onlinelösungen)
- verschiedene Datenbanken (z. B. emuTUBE, Telefonauskunft, Gelbe Seiten, Fahrplanauskunft, Katalog, Picasa, Outlook, Encarta, Flickr, Youtube)
- Strukturen und Ordnungsprinzipien von Datensammlungen

Thema: Was war wann – was wäre wenn?

Zu erwerbende Kompetenzen:

- bedeutende medientechnologische Entwicklungen ermitteln und in chronologischer Reihenfolge darstellen
- den Einfluss von medientechnologischen Entwicklungen auf gesellschaftliche Ereignisse am historischen oder aktuellen Beispiel untersuchen und beschreiben
- den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinung diskutieren und bewerten

Wesentliche Wissensbestände

- Meilensteine der Mediengeschichte aus den Bereichen Foto, Film/Fernsehen, Druck, Internet, Hörfunk, Telefon
- Zusammenhang zwischen Medien, Öffentlichkeit und Meinungsbildung (z. B. Reformation und Buchdruck, Hörfunk und Propaganda im Dritten Reich, Internetportale und Oppositionsbewegung in diktatorischen Staaten)

Thema: Mode, Machos, Magersucht

Zu erwerbende Kompetenzen:

- die Abhängigkeit modischer Alltagstrends in Kleidung, Frisur, Sprache, Verhalten usw. von medialen Leitbildern, Idolen und Stars erkennen und darstellen
- den grundsätzlichen Einfluss medialer Darstellungen/Angebote auf Einstellungen, Verhaltensweisen sowie moralische Werte und Normen untersuchen und bewerten
- mediale Spuren im außermedialen Alltag entdecken und sammeln
- den scheinbaren Widerspruch des Strebens nach Individualität und des Wunsches nach Zugehörigkeit zu Gruppen diskutieren
- medial vermittelte Idealbilder und Rollenklischees untersuchen und beurteilen
- den eigenen Mediengebrauch reflektieren

Wesentliche Wissensbestände

- Kindheit und Jugend als wesentliche Entwicklungsphasen für die Ausprägung und Manifestation persönlicher Werthaltungen und Einstellungen
- Medien als Auslöser und Verstärker modischer Trends (z. B. Girlies, Popper, Visual Key)
- Werbung und ihre Botschaft(en)

Thema: Beinahe echter als das Leben: Faszination Fernsehunterhaltung

Zu erwerbende Kompetenzen:

- die Vielfalt der Fernsehsender und -kanäle in Bezug zu den Grundfunktionen der (Massen-)Medien untersuchen
- die Merkmale und Besonderheiten unterhaltender TV-Formate kennen und vergleichen sowie
 - Fernsehserien als inszenierte Wirklichkeitsdarstellungen erkennen und hinsichtlich ihres Realitätsgehalts untersuchen
oder
 - ein Wissens-Quiz mit Unterrichtsinhalten für eine niedrigere Klassenstufe konzipieren und medial wirkungsvoll umsetzen
oder
 - Kriterien für ein Casting entwickeln und diese in einer medial inszenierten Show erproben
- sich mit medienkritischen Positionen auseinandersetzen und eigene Argumente für und wider Unterhaltung im Fernsehen erarbeiten

Wesentliche Wissensbestände

- duales Rundfunksystem in Deutschland; Finanzierung durch Gebühren bzw. Werbung; Prinzip der Grundversorgung
- Grundfunktionen von (Massen-)Medien: Information, Unterhaltung, Bildung, Werbung
- typische Unterhaltungsformate im Fernsehen (Daily Soap, Sitcom, Comedy, Talk, Quiz, Castingshow...) und ihre Kriterien und Gestaltungselemente (stereotype Charaktere und dualistische Konflikthanlagen [gut/böse, mutig/feige, ehrlich/hinterhältig], Zopfdramaturgie, Cliffhanger, Close up, Livecharakter durch Publikum, Dramatisierung durch Musik- und Lichteinsatz, Authentizität durch Einbeziehung von Kandidaten und Publikum, Funktion von Juroren)

Thema: WWW = World Wide Werbung?

Zu erwerbende Kompetenzen:

- Formen von Werbung im Internet recherchieren, nach dem AIDA Prinzip analysieren und beurteilen
- virale Werbung als Strategie der Internetwerbung erkennen und bewerten

Wesentliche Wissensbestände

- AIDA-Prinzip
- virale Werbung, virales Marketing
- globale Verbreitung der Internetwerbung bei international unterschiedlichen rechtlichen Regelungen zur Kennzeichnung von Werbung
- erfolgreiche Werbekampagnen im Internet

Thema: Film und Kino: Viele Welten auf der Leinwand

Zu erwerbende Kompetenzen:

- die wesentlichen Entwicklungsetappen des Films, seine wichtigsten Gattungen und Genres sowie aktuelle Trends kennen und erläutern
- wichtige formale Gestaltungselemente des Films kennen und zur inhaltlichen Interpretation nutzen
- ästhetische und emotionale Wirkungen von Filmen sowie ihren Einfluss auf eigene Verhaltens- und Wertorientierungen, Vorbilder, Vorstellungen, Weltverständnis an Beispielen untersuchen
- über Filme mit anderen diskutieren, unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen vergleichen
- filmische Gewaltdarstellungen analysieren, mögliche individuelle und sozial-ethische Wirkungen beurteilen
- die Situation der Kinos in der eigenen Umgebung untersuchen und beurteilen

Wesentliche Wissensbestände

- ausgewählte Ereignisse, Entwicklungen und Daten der Filmgeschichte (seit 1895)
- Stummfilm, Tonfilm, Farbfilm, CinemaScope, DolbySurround, 3D-Film
- Gattungen (Animations-/Trickfilm, Dokumentarfilm, Kurzfilm, Langfilm, Spielfilm)
- Genres (Abenteuer, Action, Fantasy, Historienfilm, Komödie, Märchen, Musikfilm, Mystery, Thriller)
- Gestaltungselemente (z. B. Kameraperspektive, Einstellungsgrößen, Lichtgestaltung, Farbe, Schnitt, Montage, Tongestaltung, Filmmusik, Spezialeffekte)
- Zusammenhang zwischen Erlebnis, Emotion und Wirkung
- Filmwirtschaft (z. B. Produzenten, Verleiher, Kinolandschaft)

5 Hinweise zur Leistungsbewertung

Die vorliegende Broschüre ersetzt nicht die Vorläufigen Rahmenrichtlinien für den Wahlpflichtkurs. Leistungserhebungen und -bewertungen müssen so gestaltet sein, dass sie den Zielen und Themen der Vorläufigen Rahmenrichtlinien entsprechen.

Die Leistungen der Schülerinnen und Schüler sind gemäß der jeweiligen Erlassgrundlage zu bewerten. Im *Bewertungsbereich „Klassenarbeiten und Klausuren“* sollten komplexe medienproduktive Leistungen mit entsprechendem schriftlichem Anteil (auch elektronisch), welche in Relation den Anforderungsbereichen I bis III genügen, als Klassenarbeiten gewertet werden. Im *Bewertungsbereich „unterrichtsbegleitende Bewertung“* können die qualitative Beteiligung am Unterricht, mündliche, schriftliche (auch elektronisch) und produktive Leistungen bewertet werden. Da die Produktionen auch in partnerschaftlicher bzw. (Klein-) Gruppenarbeit zu realisieren sind, sollte darauf geachtet werden, dass die jeweiligen Anteile der an der Arbeit Beteiligten erkennbar sind. Dabei werden Subjektivität, Originalität, Qualität, Angemessenheit der gefundenen Lösungen und die Einhaltung rechtlicher Bestimmungen ebenso berücksichtigt wie die Phasen der Ideenfindung sowie der Produktionsvorbereitung, -durchführung und -auswertung. Sofern *mündliche Prüfungen* mit praktischem Anteil stattfinden, sollte sich die zu gewährende Vorbereitungszeit an der von Fächern mit experimentellen Anteilen orientieren.

Die im Wahlpflichtkurs erworbenen Kompetenzen können z. B. in einem Medienpass⁷ (siehe nachstehendes Beispiel) attestiert werden. Dieser sollte nicht nur auf den Wahlpflichtkurs ausgerichtet sein, sondern sich am Gesamtverständnis der schulischen Medienbildung orientieren. So können die im Fachunterricht, in anderen Kursen bzw. in Projekten und Arbeitsgemeinschaften erworbenen Kompetenzen besser berücksichtigt und ausgewiesen werden. Die Ergänzung des Medienpasses durch ein Medienportfolio, das die Ergebnisse praktischer Medienarbeit sammelt, ist wünschenswert.

⁷ Vgl. dazu: Medienbildung. Ein kompetenzorientiertes Konzept für die Sekundarschule, LISA Halle, 2011 (siehe auch: www.bildung-lsa.de > Unterricht > Rahmenrichtlinien/Lehrpläne... > Konzepte zur Medienbildung).

Medienpass

für: Schule:

1 Mit Informationen umgehen

Kompetenz	Kennen	Können	Beherrschen
Informationen aus verschiedenen Quellen entnehmen und richtig nachweisen			
Informationen prüfen, auswählen, ordnen und zur Lösung von Aufgaben einsetzen			
Informationsquellen bewerten			
Informationen in verschiedene Ergebnisformen (z. B. Vorträge, Präsentationen) einbinden			

2 Sich mit Hilfe von Medien austauschen

Kompetenz	Kennen	Können	Beherrschen
Erklären, wie Kommunikation funktioniert			
Unterschiedliche Medien zum kommunikativen Austausch situationsangemessen einsetzen			
Mit Hilfe von Medien zusammenarbeiten			
Präsentationen sach-, situations- und adressatengerecht strukturieren und gestalten			
Arbeitsergebnisse mit Hilfe von Präsentationen vorstellen			

3 Medienprodukte herstellen

Kompetenz	Kennen	Können	Beherrschen
Analoge und digitale Medientechnik entsprechend einer Aufgabenstellung auswählen und nutzen			
Mit Standard-Software (Office) arbeiten			
Mit spezieller Anwender-Software zur digitalen Bildbearbeitung umgehen			
Mit spezieller Anwender-Software zum digitalen Videoschnitt arbeiten			
Mit spezieller Anwender-Software zum digitalen Audioschnitt arbeiten			

4 Medienangebote verstehen

Kompetenz	Kennen	Können	Beherrschen
Die Besonderheiten einzelner Medienarten erläutern			
Mediale Darstellungsformen, Genres und Formate unterscheiden und erläutern			
Medienangebote hinsichtlich Funktion, Aussage und Gestaltung untersuchen und bewerten			
Den Gebrauchswert von Medienangeboten beurteilen			

5 Leben in der Medienwelt

Kompetenz	Kennen	Können	Beherrschen
Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs untersuchen und diskutieren			
Medien als Wirtschaftsfaktor verstehen			
Die mediale Darstellung eines Sachverhalts in verschiedenen Medien vergleichen			
Erklären, wie Medien die Wirklichkeit beeinflussen und verändern			

Ich habe an folgenden Projekten mitgearbeitet, die mit Medien zu tun hatten:

Projekt/Arbeitsgemeinschaft/ Wahlpflichtkurs	Kl.	Was ich dabei selbst gemacht habe:	Unterschrift
.....			
.....			
.....			
.....			

Mit diesen Softwareprogrammen habe ich am Computer schon selbst gearbeitet:

Software und ggf. Beschreibung der Tätigkeit	Einsteiger	Experte
...		
...		
...		

6 Übersichten und Fächerbezüge

Kompetenzbereich Kompetenz- schwerpunkt/ Thema	Mit Infor- mationen umgehen	Sich mit Hilfe von Medien austau- schen	Medien- produkte herstellen	Medien- angebote verstehen	Leben in der Medien- welt	Fächer- bezüge
---	-----------------------------------	---	-----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------	-------------------

Fit fürs Internet

Internet-ABC						Eng, alle
Post aus der Wolke						D
Reden ist Silber, Chatten ist Gold?						D, E, Sprachen
Wer ich bin und wer ich gern wär						Sk, E/R
Alles rechtens? Alles erlaubt?						Sk, W, E/R
Datenschutz						Sk, E/R, alle
Computersicherheit						T
Das WEB in Bewegung						T, alle
Urheberrecht						Sk, E, alle
Jugendmedienschutz						Sk, E/R, alle

Medientechnik nutzen

Ende der Kreidezeit?						T, alle
Ins richtige Bild setzen						Ku, alle
Was das Handy alles kann!						T
Richtig suchen – das Richtige finden						D, alle
Mega –Giga – Tera						T, W
Das richtige Format						T
Ein bleibender Eindruck						D, Ku, alle
Meinungsforschung digital						Sk, E/R, Ma
Technik heute – Technik morgen						T, W

Kompetenzbereich	Mit Infor- mationen umgehen	Sich mit Hilfe von Medien austau- schen	Medien- produkte herstellen	Medien- angebote verstehen	Leben in der Medien- welt	Fächer- bezüge
Kompetenz- schwerpunkt/ Thema						

Ich als Medienproduzent

Audioprojekt						D, Mu, alle
Videoprojekt						D, Ku, alle
Fotoprojekt						D, Ku, alle
Printprojekt						D, Ku, alle
Journalismus-Projekt						D
WEB-Projekt						Sprachen, alle
Ein virtueller Rundgang						Ku, alle
Inter-Aktiv!						alle

Medienvielfalt erleben

Was kostet mich mein Me- dienkonsum?						W, HWT, Sk, E/R
Marktplatz Internet						W, HWT, Sk
Kein Game ist wie das an- dere						D, Sk, E/R, Ku
Nie mehr orientierungslos						Geo
Jäger und Sammler im digi- talen Dschungel						Ma
Was war wann? Was wäre wenn?						Ge, Sk
Mode, Machos, Magersucht						Sk, E/R, HWT
Beinah echter als das Le- ben						D, E/R, Sk
WWW = World Wide Wer- bung						D, W, Ku, Mu, Sk, E/R
Film und Kino: Viele Welten auf der Leinwand						D, Ku, Mu, Ge

Notizen:

Bitte beachten Sie auch unser Angebot auf dem Bildungsserver Sachsen-Anhalt:

