

VORLÄUFIGE RAHMENRICHTLINIEN MODERNE MEDIENWELTEN SEKUNDARSCHULE

Wahlpflichtkurs: Schuljahrgänge 7 - 10



KULTUSMINISTERIUM

An der Erarbeitung der vorläufigen Rahmenrichtlinien haben mitgewirkt:

Amende, Henrik	Halle
Arndt, Michael	Halle
Bartsch, Dr. Paul D.	Halle (betreuender Dezernent des LISA)
Braun, Manuela	Radewell
Gutzer, Dr. Hannes	Halle
Hartwich, Peter	Genthin
Müller, Uta	Sandersleben
Preuß, Martina	Halle
Scherf, Dr. Eva	Halle
Viehoff, Prof. Dr. Reinhold	MLU Halle-Wittenberg (fachwissenschaftlicher Berater)
Zahradnik, Günter	Görzig

Verantwortlich für den Inhalt:

Kultusministerium des Landes Sachsen-Anhalt

Vorwort

Gute Schule wächst von innen. Sie wird von denjenigen gestaltet, die am Schulleben teilhaben. Dies sind die Schülerinnen und Schüler, deren Eltern und Lehrkräfte. Die meisten Schülerinnen und Schüler sind länger als einen halben Tag in der Schule. Hier vollzieht sich mehr als nur Wissenserwerb: In mannigfaltigen Beziehungen und Interaktionen ist Schule gesellschaftliches Leben selbst. Vor diesem Hintergrund muss Schule den Kindern und Jugendlichen die kognitiven, sozialen und emotionalen Fähigkeiten vermitteln, mit denen sie in der Welt und inmitten einer Gesellschaft mit steigenden Erwartungen bestehen können. Dabei sind das soziale Lernen und die Entwicklung der Leistungsfähigkeit keine pädagogischen Gegensätze. Allerdings ergeben sich Leistungsbereitschaft und ein von Menschlichkeit und Gemeinnutz bestimmtes Bewusstsein nicht als zufällige Resultate des Unterrichts. Vielmehr sind sie Ergebnisse bewusst zu planender, kreativ gestalteter, moderner Unterrichtsprozesse.

Die vorliegenden Rahmenrichtlinien ergänzen und erweitern den Fachunterricht in besonderer Weise. Durch Praxis-, Interessen- und Neigungsorientierung sollen sie den Begabungen der Schülerinnen und Schüler gerecht werden. Sie sind ein Angebot, individuellen Interessen und Bedürfnissen auch im Hinblick auf eine spätere Berufswahl zu entsprechen und bilden auch im Wahlpflichtkurs den rechtlichen Rahmen für selbstverantwortete pädagogische Entscheidungen.

Für die Schulaufsicht geben die Rahmenrichtlinien Anhaltspunkte zur Wahrnehmung der Fachaufsicht und sind Grundlage für konstruktive Beratungen. Für die Öffentlichkeit und insbesondere für die Eltern- und Schülerschaft können die Rahmenrichtlinien das Schulgeschehen durchschaubar machen. Die Hersteller von Lehr- und Lernmitteln erhalten mit den Rahmenrichtlinien Vorgaben für die Erstellung fachlich zweckmäßiger Unterrichtsmaterialien.

Alle Rahmenrichtlinien haben ein Anhörungsverfahren durchlaufen, an dem viele Institutionen und Einzelpersonen beteiligt waren. Zahlreiche engagierte Stellungnahmen, kritische Hinweise und die Einbringung eigener Unterrichtserfahrungen werde ich als eine Form unmittelbaren demokratischen Mitwirkens.

Die in diesem Heft enthaltenen Rahmenrichtlinien treten am 1. August 2000 in Kraft. Sie unterliegen einer vierjährigen Erprobungszeit. In dieser Zeit sind alle Lehrerinnen und Lehrer aufgefordert, mir Hinweise und Stellungnahmen zur Überarbeitung dieser Rahmenrichtlinien zuzuleiten.

Allen, die an der Herausgabe dieses Heftes mitgearbeitet haben, sage ich meinen herzlichen Dank.

Ich wünsche allen Lehrerinnen und Lehrern bei der Planung und Durchführung des Unterrichts viel Erfolg.

Magdeburg, im Juni 2000



Dr. Gerd Harms
Kultusminister

Inhaltsverzeichnis

1	Aufgaben des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ in der Sekundarschule	6
2	Ziele des Wahlpflichtkurses	8
3	Zur Arbeit mit den Rahmenrichtlinien.....	10
4	Grundsätze der Kursgestaltung.....	12
5	Inhalte.....	16
5.1	Übersicht.....	16
5.2	Themen nach Schuljahrgängen geordnet.....	17
5.2.1	Schuljahrgänge 7/8	17
5.2.2	Schuljahrgang 9	29
5.2.3	Schuljahrgang 10	36
6	Anhang	44
6.1	Allgemeine Literatur- und Medienhinweise	44
6.2	Spielfilmliste	45
6.3	Glossar.....	50

1 Aufgaben des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ in der Sekundarschule

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer zunehmend von Medien bestimmten Welt auf. Dabei sind die Medien längst keine *heimlichen* Miterzieher mehr, sondern zur wichtigen Orientierungs- und Sozialisationsinstanz innerhalb der Gesellschaft geworden. Ethische Wertvorstellungen und moralische Normen werden von ihnen ebenso mitgeprägt wie das staatsbürgerliche Verständnis in der Demokratie, die effektive Aneignung und sinnvolle Anwendung von Wissen oder die Entwicklung des persönlichen ästhetisch-künstlerischen Empfindens und Gestaltens. In dieser Situation will der Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ medienkundliche und medienerzieherische Bestrebungen in der Sekundarschule intensivieren und qualifizieren.

Innerhalb der sich dynamisch entwickelnden Medienlandschaft erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen gerade die jeweils neuesten Medientechnologien besonderer Beliebtheit – der hohe Anteil von „Computerfreaks“ unter Schulkindern spricht für sich. Dennoch sollte sich der Gegenstand schulischer Medienerziehung nicht nur aus diesen aktuellen Tendenzen ableiten, sondern sie in einen umfassenden, historisch fundierten und an der Gesamtpalette der gesellschaftlich relevanten Medienarten orientierten Zusammenhang stellen. Dem Grundprinzip einer integrativen Medienerziehung, deren Umsetzung im Fachunterricht der einzelnen Schulformen sowie fächerverbindend – zum Beispiel durch Projekte – erfolgen kann, wurde bisher in der Bildungslandschaft Sachsen-Anhalts besondere Aufmerksamkeit gewidmet. Die Rahmenrichtlinien für die Sekundarschule in Sachsen-Anhalt weisen konkrete Ansätze für medienerzieherisches Handeln aus, das nicht nur in den traditionellen Kernfächern der Medienerziehung – Deutsch, Musik, Kunsterziehung, Sozialkunde und Ethikunterricht – möglich ist. Zudem sind dort fächerverbindende und fächerübergreifende Vorschläge, die sich thematisch mit Medien befassen, ausgeführt. Einige dieser Ansätze werden durch den Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ aufgegriffen und weitergeführt.

Allerdings besitzt die integrative Medienerziehung Grenzen im Verdeutlichen ihrer fachübergreifenden Zusammenhänge sowie in der Intensität, mit der ein konkreter Gegenstand oder Themenbereich behandelt werden kann. Deshalb sollen in den unterschiedlichen Schulformen verbindliche oder auch neigungs- und interessenabhängige Möglichkeiten geschaffen werden, um die fachintegrativen medienerzieherischen Ansätze intensivieren und qualifizieren zu können.

In der Primarstufe hat sich in den vergangenen Jahren die projektorientierte Arbeit im Bereich der Medienerziehung bewährt, so dass auch in Sachsen-Anhalt verstärkt auf diese Möglichkeit orientiert wird.

Mit Beginn der Förderstufe zum Schuljahr 1997/98 wurde für den Schuljahrgang 6 das Pflichtprojekt „Mit Technik und Medien leben“ verbindlich eingeführt, das auf spielerische, entdeckende und handlungsorientierte Weise insbesondere den Zusammenhang zwischen sich entwickelnden Medientechnologien und individuellen bzw. gesellschaftlichen Ausdrucks- und Kommunikationsformen thematisiert.

Für die Sekundarschule wird künftig der vorliegende Wahlpflichtkurs eine vertiefende Beschäftigung mit den im Titel apostrophierten „Modernen Medienwelten“ ermöglichen. Damit kommt der Kurs insbesondere dem Anliegen der Sekundarschule entgegen, ihre Schülerinnen und Schüler auf die sich verändernden Anforderungen der Berufs- und Arbeitswelt, auf eine sinnvolle Freizeitgestaltung und auf das selbstbestimmte Leben im politisch-sozialen Umfeld vorzubereiten sowie die fächerübergreifende Sicht der Schülerinnen und Schüler auf verschiedene Sachverhalte, Ereignisse und Prozesse weiterzuentwickeln.

Der Wahlpflichtkurs stellt sich den Anforderungen an eine zeitgemäße Medienerziehung auf spezifische Weise. Die vorgeschlagenen Module ermöglichen die intensive, mehrperspektivische Auseinandersetzung mit relativ komplexen Erscheinungen der Medienwelt. Dabei stehen handlungs- und produktionsorientierte Zugänge im Vordergrund, die partnerschaftliches, soziales und entdeckendes Lernen befördern. Die Palette der in den Kurs einzubeziehenden Medienarten reicht vom Printbereich über die audiovisuellen Medien bis hin zu den Computertechnologien und ihren Anwendungsmöglichkeiten im On- und Offline-Bereich. Überzogene Differenzen zwischen Leseerziehung, einer vor allem am TV- und Video-Sektor orientierten traditionellen Medienerziehung sowie der informatischen Bildung sind weder der Komplexität des Mediensektors noch einem modernen Bildungsbegriff angemessen. Eine ausdrückliche Aufgabe des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ ist es deshalb, diese Differenzen konstruktiv zu überbrücken, ohne die Besonderheiten der jeweiligen Bereiche leugnen oder aufheben zu wollen.

2 Ziele des Wahlpflichtkurses

Das allgemeine Ziel medienerzieherischen Handelns in der Schule ist es, Kinder und Jugendliche zu einem sachgerechten und selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Handeln in einer von Medien durchdrungenen Welt zu befähigen; also *Medienkompetenz* zu entwickeln und zu befördern. Diese entsteht im Zusammenwirken verschiedener Einzelkompetenzen, die bei der thematischen und inhaltlichen Konzipierung des Wahlpflichtkurses entsprechende Berücksichtigung fanden:

- *Verarbeitungskompetenz* ermöglicht die sozial verträgliche Verarbeitung von Medien-erlebnissen und ihre Integration in die eigene Lebensgestaltung. Der Kurs fördert anhand einer erlebnisorientierten Begegnung mit Medien die Auseinandersetzung mit ihren möglichen Wirkungen.
- *Auswahlkompetenz* zielt auf die Fähigkeit, sich innerhalb einer ständig wachsenden Vielzahl und Vielfalt an Medienangeboten orientieren zu können, um sie zunehmend selbstbestimmt entsprechend einer konkreten Absicht zu nutzen.
- *Gestaltungskompetenz* erfordert den aktiven Umgang mit den Medienbausteinen Bild, Ton und Text, wobei sowohl die spielerische Erprobung als auch die ergebnisorientierte Produktion zu berücksichtigen sind.
- *Urteilskompetenz* bezieht sich auf die Fähigkeit, Funktion und Bedeutung der Medien für unterschiedliche Bereiche der Gesellschaft – Politik, Öffentlichkeit, Kultur, Wirtschaft, Arbeitsmarkt – sowie für den einzelnen Menschen, seine Meinungsbildung, Wertvorstellungen und Lebenshaltungen zu erkennen und zu bewerten.

Neben Medienkompetenz kann durch die Arbeit im Kurs insbesondere die *Sozialkompetenz* der Schülerinnen und Schüler entwickelt werden. Indem die Auswirkungen der Medienentwicklung auf das persönliche Leben als Prozess von Veränderung bewusst gemacht werden, dient der Kurs einer sachlichen und emotionalen Erkundung einer Historizität, die sich für die unterschiedlichen Generationen jeweils ganz spezifisch als Vergangenheitserfahrung, Gegenwartsbewusstsein und Zukunftsperspektive niederschlägt. Dieses Vorgehen ist geeignet, bei Jugendlichen Verständnis für andere Generationen hervorzubringen und durch Annäherung wie Abgrenzung die eigene Position zu objektivieren. Als Besonderheit der schulischen Medienarbeit ist die Möglichkeit zu sehen, die herkömmliche Rollenverteilung der Lehrenden und Lernenden streckenweise aufzuheben bzw. auszutauschen, denn der unvoreingenommene, selbstverständliche Umgang mit komplizier-

ter Medientechnik gehört heute zum alltäglichen Lebensumfeld der jungen Generation und verschafft ihr in der Handhabung mitunter einen beachtlichen Vorsprung. Insgesamt prägt diese Tatsache eine Grundsituation gemeinsamen, partnerschaftlichen und entdeckenden Lernens.

Da die Medienentwicklung international verstärkt zur allgemeinen Globalisierung beiträgt bzw. längst Teil dieser ist, wird die Beschäftigung mit den modernen Medienwelten stets auch *interkulturelle* Aspekte beinhalten. Wenn z. B. über die Möglichkeiten der Telekommunikation innerhalb einer zum globalen Dorf gewordenen Welt gesprochen wird, dann sind damit nicht nur weltweiter Informations- und Datenaustausch und ständige Erreichbarkeit gemeint, sondern auch Zugänge zur kulturellen, weltanschaulichen oder religiösen Andersartigkeit gegeben. Sie sollten selbstbewusst und tolerant, kompromissfähig, aber nicht konfliktscheu genutzt werden.

3 Zur Arbeit mit den Rahmenrichtlinien

In den Kapiteln 1 und 2 der Rahmenrichtlinien sind die schuljahrgangsübergreifenden Zielstellungen und Schwerpunkte aufgeführt, die für die Planung und Durchführung des Wahlpflichtkurses grundlegend und verbindlich sind.

Das Kapitel 4 arbeitet diejenigen didaktisch-methodischen Grundsätze heraus, die in der medienpädagogischen Arbeit besondere Berücksichtigung finden sollten. Außerdem werden Hinweise zur Unterrichtsorganisation, zu den medientechnischen Voraussetzungen, den fachunterrichtlichen Bezügen sowie zur Leistungsbewertung gegeben.

Im Kapitel 5 werden den acht Unterrichtshalbjahren des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ als abgeschlossene Module komplexe *Themen* zugeordnet, die in ihrem Status variieren. Für die Schuljahrgänge 7 und 8 sind drei Themen verbindlich, wobei empfohlen wird, im Schuljahrgang 7 mit dem Pflichtthema „Spot auf: Entdeckungen“ zu beginnen. Weiterhin ist eines der drei Wahlthemen zu behandeln. Für den Schuljahrgang 9 werden ein Pflichtthema vorgegeben sowie drei alternative Wahlthemen angeboten, von denen eines zu behandeln ist. Das Thema des Schuljahrgangs 10 ist in seiner Realisierung auf einen der drei alternativen Schwerpunkte zu beziehen. Die Entscheidung zwischen den Wahlthemen bzw. für einen thematischen Schwerpunkt ist teilweise von den an der Schule verfügbaren medientechnischen Voraussetzungen sowie dem lokalen Umfeld abhängig. Daneben sollten die Vorkenntnisse sowie die Interessenlage der Schülerinnen und Schüler unbedingt in die Entscheidungsfindung einbezogen werden.

Die Module sind in sich relativ abgeschlossen und bauen nicht aufeinander auf, um den Schülerinnen und Schülern nach dem Schuljahrgang 8 die Wechselmöglichkeit in einen anderen Wahlpflichtkurs bzw. den Ersteinstieg in diesen Kurs zum Schuljahrgang 9 zu sichern. Allerdings steigen – auch in Korrespondenz zu den Pflichtfächern – die allgemeinen Leistungsanforderungen jahrgangsweise an, so dass die Planung nicht in zweijährigen didaktischen Einheiten, sondern schuljahrgangsbezogen erfolgt.

Für die Themen werden – nach einer Erläuterung der allgemeinen *Intentionen* – verbindliche *Lernziele* formuliert, die sich an den medienerzieherischen Lernzielen des Gesamtkonzepts „Wege zur Medienkompetenz“¹ orientieren. Sie verweisen auf die Praxis- und

1 Wege zur Medienkompetenz. Gesamtkonzept der schulischen Medienerziehung in Sachsen-Anhalt, LISA Halle, 1996

Anwendungsorientierung des gesamten Kurses und sind als Ergänzung fachlicher Lernziele des entsprechenden Schuljahrganges zu verstehen.

Jedem Thema werden *Inhalte* zugeordnet, deren Behandlung ebenfalls als verbindlich anzusehen ist. Die durch Fettdruck hervorgehobenen Inhalte sollten bei der Kursgestaltung als Schwerpunkt verstanden werden; sie bedürfen in der Regel auch des größten Zeitvolumens, was bei der Feinplanung der Kurse zu berücksichtigen ist. Auf die Vorgabe von Zeitrichtwerten wurde zugunsten größerer Planungsfreiheit verzichtet.

In der Spalte *Erläuterungen* werden sowohl didaktische und methodische Umsetzungsempfehlungen gegeben als auch - durch einen Schnabelpfeil (➤) hervorgehoben - diejenigen Fächer sowie fächerübergreifenden Themen benannt, die eine enge inhaltliche oder thematische Verbindung mit dem jeweiligen Kursthema besitzen. Die konkreten Aufgabenfelder, Themenbereiche, Themen usw. verweisen auf die Rahmenrichtlinien der genannten Fächer.

Im Unterschied zu Unterrichtsfächern aus dem Pflichtbereich der Stundentafel können sich die Lehrkräfte bei der Umsetzung des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ nicht auf unterrichtsbezogene, auf die konkreten Anforderungen der Kursthemen zugeschnittene Lehr- oder Arbeitsbücher stützen. Deshalb sind unter *Materialien* diverse Publikationen, Literaturhinweise, Medien usw. aufgeführt, die für die Vorbereitung und Durchführung des konkreten Kursthemas genutzt werden können. Die bei AV-Medien angegebenen Signaturen² beziehen sich auf den Verleihbestand der Landesstelle für Medienangelegenheiten am LISA; diese Medien können – durch die Schule bzw. über die regionale Medienstelle – dort landesweit kostenfrei entliehen werden. Auch der Verleihbestand der regionalen Medienstellen steht zur Verfügung.

Die angefügten *Hinweise zu den medientechnischen Voraussetzungen* umreißen die für das Modul erfahrungsgemäß erforderliche Mindestausstattung.

Das Kapitel 6 der Rahmenrichtlinien enthält als *Anhang* übergreifende Literatur- und Medienhinweise, eine Spielfilmliste sowie ein Glossar der hier verwendeten Fachbegriffe.

2 Aus den ersten beiden Ziffern der siebenstelligen Signatur geht die Medienart hervor:
10 = Dia-Reihe; 24 = CD; 32 = 16-mm-Tonfilm; 42 = VHS-Video; 50 = Medienpaket;
61 = Diskette; 66 = CD-ROM

4 Grundsätze der Kursgestaltung

Didaktische Grundsätze

Der Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ an der Sekundarschule besitzt einen deutlichen Bezug zur Lebens- und Berufswelt. In die Umsetzung des Kurses sollen vielfältige didaktisch-methodische Ansätze einbezogen werden. Besondere Beachtung erfahren dabei die

- Schülerorientierung,
- Handlungs- und Produktionsorientierung,
- Problemorientierung sowie die
- Binnendifferenzierung.

Schülerorientierung

Die Bedeutung von Medien als Teil einer rezeptions- *und* produktionsorientierten Jugendkultur sowie als wesentliches Berufswahlkriterium ist unbestreitbar. So bieten gerade medienzieherische und -kundliche Themen vielfältige Möglichkeiten einer lebensnahen Unterrichtsgestaltung, die die Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler motivierend und tolerant einbezieht.

Handlungs- und Produktionsorientierung

Medienkompetenz beinhaltet ein hohes Maß an Handlungskompetenz. Der gestaltende Umgang mit den Medienbausteinen Bild, Ton und Text fördert die Kenntnis von Medienstrukturen und ihren Funktionen ebenso wie die Fähigkeit, eigene An- und Absichten medial auszudrücken. Ästhetische und handwerkliche Aspekte durchdringen sich in einem Prozess, der sowohl gemeinschaftliches als auch individuelles Handeln der Schülerinnen und Schüler erfordert und ermöglicht. So ist die Arbeit im Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ bei allen Themenvorschlägen auf präsentierbare Produkte als Resultat planvollen Handelns gerichtet.

Problemorientierung

In der gesamtgesellschaftlichen Diskussion sind Bedeutung und Funktion von Medien zu einem herausragenden, häufig kontrovers behandelten Thema geworden. Medienerzieherische Arbeit stellt sich dieser Situation, indem sie im Kontext der Medien konkrete, gesellschaftlich definierte oder durch die Schülerinnen und Schüler artikulierte Probleme aufgreift.

Binnendifferenzierung

Die zahlreichen Möglichkeiten des Wahlpflichtkurses „Moderne Medienwelten“ zur Gruppen-, Partner- oder Einzelarbeit begünstigen eine Binnendifferenzierung, die sowohl die Leistungsvoraussetzungen als auch die unterschiedlichen Interessen und Neigungen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt.

Unterrichtsorganisation

Empfohlen wird die Erteilung des Wahlpflichtkurses in Doppelstunden, da sowohl die medienpraktischen Arbeitsanteile als auch die Rezeption und Analyse von umfangreicheren Medienangeboten im 45-Minuten-Takt kaum realisierbar sind.

Die Öffnung des Kurses durch die Einbeziehung außerschulischer, insbesondere die Berufswahl fördernder Lernorte dient der Veranschaulichung, unterstützt die Motivation und erhöht den Wirklichkeitsbezug.

Da die Phasen des gemeinsamen Arbeitens häufig von Kleingruppen- bzw. Einzeltätigkeiten unterbrochen werden, kommt der Kommunikation und Abstimmung unter den Kursteilnehmerinnen und -teilnehmern eine besondere Bedeutung zu. Hierfür sind geeignete Voraussetzungen zu schaffen und entsprechende Verfahren zu üben.

In der Regel entstehen in jedem Modul sicht- und vorzeigbare Ergebnisse, deren Präsentation sowohl im Rahmen der Schule als auch darüber hinaus auf angemessene Weise erfolgen sollte. Gegebenenfalls ist eine Teilnahme an regionalen, landes- oder bundesweiten Schülerwettbewerben möglich.

Hinweise zur medientechnischen Ausstattung

Obwohl sich die Umsetzung der vorgeschlagenen Themen im Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ keineswegs an einer denkbaren medientechnischen Idealausstattung der

Schulen orientiert, verweist schon die Kursbezeichnung selbst auf den Stellenwert bestimmter Rahmenbedingungen. Neben der an der Schule selbst vorhandenen Ausstattung sollten im Bedarfsfall Kooperationsmöglichkeiten gesucht und genutzt werden. Zu nennen sind hier zunächst die regionalen Medienstellen, die im Regelfall neben Medien und Materialien auch Technik zur Verfügung stellen sowie bei deren Handhabung beraten. Außerdem können innerhalb der Kursthemen bestimmte Akzentuierungen in Bezug auf die angewendeten Medientechnologien vorgenommen werden. Die Wahlmöglichkeit zwischen mehreren Themen bzw. Schwerpunkten in den Schuljahrgängen 8 bis 10 berücksichtigt ebenfalls Ausstattungsfragen; insbesondere die an der Schule verfügbare Computertechnik sollte bei der Entscheidungsfindung herangezogen werden. Im Abschnitt 5 werden den einzelnen Modulen Hinweise zur jeweiligen medientechnischen Mindestausstattung angefügt.

Bezüge zum Fachunterricht

Schulische Medienerziehung wird derzeit vorwiegend fachintegrativ umgesetzt. Neben den traditionellen medienerzieherischen Kernfächern Deutsch, Musik, Kunsterziehung, Ethikunterricht und Sozialkunde sollten dabei weitere Fächer der Stundentafel bestimmte Beiträge zur Vermittlung von Medienkompetenz übernehmen.

Der Wahlpflichtkurs „Moderne Medienwelten“ ergänzt die angestrebte Fachintegration und ist grundsätzlich fächerübergreifend angelegt. Bei der tabellarischen Untersetzung der Themen im Abschnitt 5 werden inhaltliche bzw. thematische RRL-Bezüge zu Unterrichtsfächern sowie zu verbindlichen fächerübergreifenden Themen der RRL durch einen Schnabelpfeil (➤) verdeutlicht. Bei der Bearbeitung der Themen im Kurs sollte eine Abstimmung mit dem Unterricht angestrebt werden, da so bestimmte Vorleistungen aus den aufgeführten Fächern genutzt bzw. für diese erbracht werden können.

Leistungen und ihre Bewertung

Bewertungen im Wahlpflichtkurs erfolgen anhand der jeweiligen Erlassgrundlage. Grundsätzlich sind mündliche und schriftliche Formen sowie medienproduktive Leistungen einzubeziehen. Dabei sind alle Anforderungsbereiche zu berücksichtigen.

Zu den *mündlichen* Leistungen zählt die Fähigkeit, sachbezogen zu fragen sowie erworbene Kenntnisse im Zusammenhang darzustellen. Insbesondere ist die begründete eigene Meinungsäußerung in Problemdiskussionen zu fördern.

Im *schriftlichen* Bereich können in allen Themen Arbeiten bzw. Lernkontrollen durchgeführt werden, die dem Nachweis des für die Kursgestaltung erforderlichen Wissens dienen.

Hauptgegenstand der Leistungsbewertung sollten die *produktiven* Leistungen sein, auf die alle Kursthemen orientieren. Da die Produktionen in der Regel in partnerschaftlicher bzw. (Klein-)Gruppenarbeit zu realisieren sind, sollte darauf geachtet werden, dass die jeweiligen Anteile der an der Arbeit Beteiligten erkennbar sind und zur Grundlage der Bewertung gemacht werden. Dabei werden Subjektivität, Originalität und Angemessenheit der gefundenen Lösungen ebenso berücksichtigt wie die Phasen der Ideenfindung sowie der Produktionsvorbereitung, -durchführung und -auswertung. Fragen der Arbeitsorganisation, des Arbeitsschutzes sowie der Einhaltung rechtlicher Bestimmungen sind ggf. in die Leistungsbewertung einzubeziehen.

5 Inhalte

5.1 Übersicht

Schuljahr- gänge	Themen bzw. Schwerpunkte			
7/8	P-1 Spot auf: Entdeckungen	P-2 Wie ein Film ent- steht	P-3 Medienspuren	
	W-1 <i>Die Wirklichkeit der Fernsehserien</i>	W-2 <i>Ordnung im Chaos</i>	W-3 <i>Computer machen Druck</i>	
9	P-4 Wirtschaftsfaktor Medien	W-4 <i>Werbung gehört dazu</i>	W-5 <i>Computerspiele – nur zum Spaß?</i>	W-6 <i>Jederzeit und weltweit</i>
10	P-5 Information / Kommunikation / Öffentlichkeit bezogen auf einen der alternativen Schwerpunkte S-1 <i>Spiel-Film-Welt</i> S-2 <i>Spaziergänge auf verschlungenen Wegen</i> S-3 <i>Im Netz der Netze</i>			

Anmerkungen:

P = Pflichtthema, W = Wahlthema, S = Schwerpunkt

Die Themen der Schuljahrgänge 7 bis 9 entsprechen jeweils einem Schulhalbjahr.
Im Schuljahrgang 10 wird das Thema ganzjährig mit *einem* der alternativen Schwerpunkte verbunden.

Die Zeitrichtwerte sind aus den jeweils gültigen Regelungen abzuleiten. Eine Erteilung des Kurses in Doppelstunden wird empfohlen.

Die Wahlthemen bzw. –schwerpunkte sind kursiv gedruckt.

5.2 Themen nach Schuljahrgängen geordnet

5.2.1 Schuljahrgänge 7/8

Pflichtthema P-1: Spot auf: Entdeckungen

Intentionen

Die Aneignung der uns umgebenden Welt erfolgt heute verstärkt über Mediendarstellungen. Dabei besitzen die unterschiedlichen Medienarten spezifische Gestaltungsmerkmale, Eigenheiten und Potenzen, die in diesem Kursbaustein an konkreten Gegenständen der näheren Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler verdeutlicht und erprobt werden. Ziel ist es, ausgewählte Aspekte der Region und ihrer Geschichte, den Heimatort, die Schule selbst oder aber ein die Schülerinnen und Schüler interessierendes Thema medial unterschiedlich darzustellen und die gefundenen Lösungen zu vergleichen und zu bewerten. Um präsentierbare Ergebnisse zu erreichen, werden künstlerische Techniken (Plakgestaltung, kreatives Schreiben) im Zusammenhang mit gängigen Medienarten (vor allem Fotografie und Videografie mit ihren Vor- und Mischformen) genutzt.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- unterschiedliche Medienarten hinsichtlich ihrer Gestaltungselemente vergleichen und systematisieren,
- am Beispiel eines Themas oder Ereignisses die zur medialen Umsetzung geeignete Medienart und Darstellungsform auswählen sowie die Auswahl begründen,
- ein Thema oder Ereignis medial darstellen können.

Inhalte	Erläuterungen
Unterschiedlichkeit der medialen Berichterstattung über ein konkretes aktuelles Ereignis	– Beispiel mit konkretem Bezug zur Interessenlage der Schülerinnen und Schüler auswählen (Stars, Sport, Musik, Film usw.) – medial unterschiedliche Darstellungen vergleichen – Materialsammlung erstellen – Ergebnisse auswerten und präsentieren ➤ an das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler aus dem Pflichtprojekt „Mit Technik und Medien leben“ der Förderstufe anknüpfen

Inhalte	Erläuterungen
Medienarten und ihre unterschiedlichen Möglichkeiten	– Gestaltungselemente in Zeitung, Zeitschrift, Fernsehen, Rundfunk vergleichen – spezifische Möglichkeiten verschiedener Medienarten untersuchen – Medienbegriff ableiten – einfache Medientechniken erproben (z. B. Drucktechniken, Fotogramme, Collagen) ➤ Kunsterziehung, Thema: Visuelle Medien ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien ➤ Ethikunterricht, Themenbereich 1: Was kann ich wissen?, Thema 1.5: Wirklichkeit und Lebenswirklichkeiten
mediale Darstellung eines regionalen Ereignisses oder eingrenzbarer Themas	– die Phasen der Medienarbeit (Ideenfindung, Recherche, Materialsammlung, Auswahl, Zusammenstellung, Präsentation) kennenlernen und erproben – für die Darstellung des ausgewählten Ereignisses/Themas geeignete Medienart(en) und Darstellungsform(en) auswählen – regionale Informationsmöglichkeiten (Stadtarchiv o.ä.) nutzen ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien ➤ Kunsterziehung, Thema: Visuelle Medien
Medien im regionalen Umfeld	– am Beispiel von Regionalzeitung, Regionalbeilagen in Tageszeitungen, Regionalfunk, Offenen Kanälen, Bürgerradios usw. kennenlernen – Anteil von Beiträgen für Kinder und Jugendliche ermitteln ➤ Ethikunterricht, Themenbereich 1: Was kann ich wissen?, Thema 1.5: Wirklichkeit und Lebenswirklichkeiten

Materialien

- Fernsehen live – ein Tag im Landesfunkhaus Magdeburg. LISA Halle, 1996, Video mit Begleitheft, 42 43090
- Radio Aktiv. Hörfunk und Hörerziehung im Unterricht, LISA Halle, 1998, Handreichung mit CD, 24 40720
- Fernseh – Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, List Verlag, München 1997
- Blaes, Ruth/Heussen, Gregor A. (Hrsg.): ABC des Fernsehens. UVK Medien, Konstanz 1997
- Schmid, Martin/Feldhaus, Hans-Jürgen: Das Medienbuch. Ravensburger Buchverlag Otto Maier, Ravensburg 1996

- Hooffacker, Gabriele/Lokk, Peter: Wir machen Zeitung. Ein Handbuch für den Journalismus zum Selbermachen, Steidl Verlag, Göttingen 1993

10 02835	Dokumentation und Manipulation
32 03074	Ein Farbbild entsteht
32 03739	Objektiv gesehen
42 41277	Erfolgreich Fotografieren
42 42657	Video pur – ein Video-Atelier für Kinder
42 43677	Fernsehmagazin – Schülermagazin

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

Fotoapparat und/oder Camcorder, Videorecorder, Fernseher/Monitor und/oder Kassettenrecorder, Mikrofon

Pflichtthema P-2: Wie ein Film entsteht

Intentionen

Der Kursbaustein führt – vor allem in Form praktischer Übungen – in die Technik der Filmgestaltung ein und bietet ausführlich Gelegenheit, Kenntnisse über die Planung und Entstehung eines Filmes zu erwerben bzw. zu systematisieren. An einem konkreten, möglichst gemeinsam gewählten Thema werden die Phasen einer Filmproduktion (Konzeption, Recherche, Realisation, Präsentation, Distribution, Auswertung) arbeitsteilig durchgespielt. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten sich – auf der Grundlage der verfügbaren Foto- und Videotechnik – in die Handhabung der Kamera sowie die Schnitt- und Nachbearbeitungsmöglichkeiten ein. Begriffe wie „Perspektive“, „Einstellung“, „Bildkomposition“, „Sequenz“ und „Schnitt“ sind am praktischen Beispiel einzuführen, werden aber auch als Handwerkszeug einer Filmanalyse geübt. Ergänzend thematisiert der Kurs das Umfeld professioneller Filmwirtschaft („Making off“, Reportagen, Beiträge in Film- und Fernsehzeitschriften, aktuelles Kino-Programm).

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- organisatorische, technische und gestalterische Grundlagen der Filmproduktion kennenlernen und erproben,
- die Phasen einer Filmproduktion am Beispiel umsetzen können.

Inhalte	Erläuterungen
Filmproduktion als planvolle Teamarbeit	– Vorbereitungs- und Herstellungsprozess, Tätigkeiten und Berufe bei der Filmproduktion, Tricks und Effekte, Hintergrundinformationen (Kosten, Produktionsdauer, Schauspieler usw.) am Beispiel einer Szene aus einem beliebten Film thematisieren – Material zu einem aktuellen Kinofilm aus Zeitschriften, Fernsehen, Filmabspann, WWW usw. zusammenstellen
technische Grundlagen der Videografie	– Aufnahmetechnik, Schnitttechnik und Zubehör in Anwendungen kennenlernen und erproben – Videoschnittverfahren (Assemble, Audio-Dubbing) erläutern
Grundlagen der Filmgestaltung Film als gestaltete Form	– Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven erproben – kurze Ausschnitte aus Filmen hinsichtlich ihrer Gestaltung untersuchen – praktische Übungen (z. B. Videokamera mit Monitor koppeln, Filmszenen mit unterschiedlicher Musik unterlegen) ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien, Thema: Audiovisuelle Medien ➤ Kunsterziehung, Thema: Visuelle Medien ➤ Musik, Thema: Musik und Alltag
Erzählen in Bildern Erstellen von Bildfolgen	– vorhandene Bilder zu einer Geschichte kombinieren – kurze Geschichte in Bildern umsetzen (Fotostory) – Thema/Genre der Bildfolge vorgeben ➤ Kunsterziehung, Thema: Visuelle Medien
Planung, Organisation und Realisierung der Bildfolge als Videoproduktion	– Storyboard mit Hinweisen auf filmische Gestaltungsmittel entwerfen – erforderliche Technik auswählen, Aufgaben innerhalb der Gruppe verteilen – Videoaufnahmen realisieren, sichten, auswählen und nachbearbeiten – Schwerpunkt auf bewusste Verwendung filmischer Gestaltungsmittel legen – Kooperationsmöglichkeiten suchen und nutzen, insbesondere beim Videoschnitt (Medienstelle) – Ergebnisse in geeigneter Form präsentieren (Schulfest, Tag der offenen Tür, Videowettbewerbe) ➤ fächerübergreifendes Thema: Kreatives Handeln mit Medien

Materialien

- Blaes, Ruth/Heussen, Gregor A. (Hrsg.): ABC des Fernsehens. UVK Medien, Konstanz 1997
- Brinkmüller-Becker, Heinrich (Hrsg.): Die Fundgrube für Medienerziehung in der Sekundarstufe I und II. Cornelsen Verlag, Berlin 1997
- Kamp, Werner/Rüsel, Manfred: Vom Umgang mit Film. Volk und Wissen, Berlin 1998

10 02869	Wirkung von Standort- und Objektivwechsel
42 00180	Wir machen unser Fernsehen selbst
42 00514	Ein Film - Drei Texte
42 00515	Ein Film - Drei Einstellungen
42 00523	Filmsprache: Zeit und Bewegung
42 00576	Aktive Videoarbeit: Spielhandlung
42 00856	Trick mit Video
42 00862	Videophantasien
42 41144	"Robo" u. a. Titel
42 41158	Experimente
42 70102	Filmsprache (Kurzfassung)
42 70691	Jugendliche machen Videos
42 00525	Der lautlose Schuss oder: Wie der Ton zum Film kommt
42 00526	Der brennende Daumen: Spezialeffekte im Film
42 44387	Video Ideen

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

Fotoapparat, Camcorder, Videorecorder (möglichst mit Insert und Audio-Dubbing), Fernseher/Monitor

Pflichtthema P-3: Medienspuren

Intentionen

Heutige Jugendliche wachsen in einer durch Medien strukturierten, von Medien geschaffenen Wirklichkeit auf. Die Einflüsse der Medienwelt auf Wertvorstellungen, Normen und das Freizeitverhalten sind vielfältig. Ziel dieses Kursbausteins ist es, die Spuren, die Medien als Sozialisationsinstanz hinterlassen (z. B. in der Mode, der Sprache, im kulturellen Kontext), zu erkennen und zu bewerten. Dazu stellen die Schülerinnen und Schüler individuelle Medienbiografien auf, vergleichen diese untereinander sowie mit (zu recherchie-

renden) Medienbiografien anderer Generationen. Die Rolle medienbasierter Idole, Stars usw. - aus den Bereichen Pop, Sport oder Film - ist ebenso Kursinhalt wie Aspekte der Mediengeschichte (v. a. des 20. Jahrhunderts), wobei insbesondere deren Auswirkung auf das Leben des Einzelnen untersucht und in geeigneter Weise auch medial dargestellt wird.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- den Anteil der Medien an der Sozialisation erkennen,
- den Einfluss der Medien auf Freizeitverhalten, Normen und Werte untersuchen und beurteilen,
- die Rolle der Medien als Sozialisationsfaktor in Gegenwart und Vergangenheit vergleichen und bewerten können.

Inhalte	Erläuterungen
Einflüsse der Medien auf kulturelle Gewohnheiten in Gegenwart und Vergangenheit	– z. B. Namensgebung, Outfit, Mode, Frisuren, Tanz, Wohnungseinrichtung, Freizeitverhalten auf Einflüsse der Medien beziehen – Vornamen sammeln und ihre Medienbezüge ermitteln – Starfotos, Zeitschriftenfotos, Filmausschnitte mit Privatfotos vergleichen – Zusammenhang zwischen Medien und beliebten Sportarten thematisieren ➤ Sozialkunde, Lernfeld: Gesellschaft, Schwerpunkt: Familie zwischen Tradition und Moderne; Schwerpunkt: Die Bedeutung der Gleichaltrigengruppe für Jugendliche ➤ Ethikunterricht, Themenbereich 4: Was ist der Mensch?, Thema 4.2: Der Mensch als bedürftiges Wesen ➤ Musik, Thema: Musik und Alltag
Medienbiografie der Großelterngeneration	– Mediennutzung und -präferenzen (erinnerte Medienerlebnisse, Lieblingsbücher, -filme, -sendungen, -stars) recherchieren, vergleichen und auswerten – Informationen über die jeweils verfügbare Medientechnik ergänzen – Ergebnisse in verschiedenen medialen Formen präsentieren ➤ Wirtschaft-Technik, Bereich Technik, Wahlthema: Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnik

Inhalte	Erläuterungen
Einfluss auf Einstellungen, Normen und Werte	– eigene und andere Vorstellungen sammeln und ordnen (z. B. Frauen- und Männerbilder, Rollenverhalten in der Familie, Freundschaft, Liebe, Sexualität, Schule und Erziehung) – Medienbeispiele zu diesen Vorstellungen suchen, analysieren und vergleichen ➤ Ethikunterricht, Themenbereich 4: Was ist der Mensch?, Thema 4.2: Der Mensch als bedürftiges Wesen

Materialien

- Hiebel, Hans H.: Kleine Medienchronik. Von den ersten Schriftzeichen zum Mikrochip, Verlag C. H. Beck, München 1997
- Hörisch, Jochen (Hrsg.): Mediengenerationen. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1997

10 02835	Dokumentation und Manipulation
10 03195	Kind und Werbung: Die Kids und die Medien
32 03739	Objektiv gesehen?
42 43773	Lernen mit Medien - Leben mit Medien
42 42926	Bleiben Sie dran!

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

keine

Wahlthema W-1: Die Wirklichkeit der Fernsehserien

Intentionen

Zu den unter Jugendlichen beliebtesten Fernsehgenres gehören die Vorabendserien, die sich aus den amerikanischen „soap operas“ bzw. „Sitcoms“ entwickelt haben und die inzwischen zum Standardangebot sowohl der öffentlich-rechtlichen als auch der privaten Fernsehsender Deutschlands zählen. Der Kursbaustein bietet einerseits die Möglichkeit, aktuelle Serien bewusst wahrzunehmen, zu vergleichen und sie zur Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler in Beziehung zu setzen, wobei eine differenzierte Bewertung anzustreben ist. Andererseits wird - ausgehend von den zu erwerbenden Kenntnissen über die Mechanismen und Strukturen von Serien - durch die Kursteilnehmerinnen und

Kursteilnehmer eine eigene mehrteilige Serie konzipiert und - zumindest ansatzweise - auch realisiert, wobei die Jugendlichen im Wechsel unterschiedliche Funktionen und Aufgaben (Storyboard, Kamera, Regie, Darstellung der Rollen) übernehmen. Als einfache Zwischenstufen werden Comic, Bildgeschichte und Fotoroman thematisiert.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Arten, Strukturen und Merkmale von Fernsehserien untersuchen und vergleichen,
- Vorabendserien zu ihrer Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen und differenziert bewerten,
- die erworbenen Kenntnisse produktiv-handelnd umsetzen können.

Inhalte	Erläuterungen
Arten von Fernsehserien	– nach formalen und inhaltlichen Gesichtspunkten, Sendezeit und Zielgruppe einteilen – Programmzeitschriften auswerten – Ausschnitte analysieren und zuordnen – Typenblätter anlegen (z. B. Art, Beispiel, Sendezeit, Zielgruppe, charakteristische Merkmale)
Merkmale und Struktur der Vorabendserie	– ausgewählte Serie im Hinblick auf Dramaturgie (Mehrsträngigkeit, Zopfdramaturgie, Dominanz des Dialogs, Cliffhanger, Close up), Anlage der Figuren, Rolle des Schauplatzes sowie Alltagsnähe (Laien als Darstellerinnen und Darsteller, Aktualität, realistisches Umfeld) analysieren – Darstellung brisanter, jugendrelevanter Wirklichkeitsausschnitte (Behindertenproblematik, multikulturelle Aspekte, Jugendkriminalität, Familiensituation, Berufswahl, sexuelle Orientierung, Konfliktlösung durch Gewalt) untersuchen – Serienausschnitt mit einer thematisch ähnlichen Spielfilmsequenz hinsichtlich Bild, Dialog und Musik vergleichen – Handlungsentwicklung einer Serie über mehrere Folgen protokollieren und Fortsetzungen entwickeln – Ideen für eigene Serie finden und ansatzweise realisieren (Storyboard, Fotostory, Rollenspiel, Videoszene) ➤ Kunsterziehung, Thema: Visuelle Medien

Inhalte	Erläuterungen
Wirkung der Vorabendserien	– Identifizierungsmöglichkeiten diskutieren (z. B. durch Schreiben eines fiktiven Briefes an eine Serienfigur, Erarbeitung eines weiterführenden Rollenspiels) – Rezeptionsbedingungen (regelmäßige Ausstrahlung, Gesprächsanlass im Freundeskreis) als Erfolgsfaktoren der Serie untersuchen – Alltags- und Realitätsnähe der Problemstellungen und Konflikte, der Figuren und ihrer Darstellerinnen und Darsteller herausarbeiten – die angebotenen Orientierungs- und Lösungsmuster diskutieren ➤ Sozialkunde, Lernfeld: Gesellschaft, Schwerpunkt: Die Bedeutung der Gleichaltrigengruppe für Jugendliche ➤ Ethikunterricht, Themenbereich 1: Was kann ich wissen?, Thema 1.3: Wirklichkeit und Lebenswirklichkeiten

Materialien

- Lauffer, Jürgen/Thier, Manuela: Alles total normal? Vorabendserien im Fernsehen, GMK, Bielefeld 1994
- Willems, Herbert/Jurga, Martin (Hrsg.): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch, Westdeutscher Verlag, Opladen/Wiesbaden 1998

42 00514	Ein Film - Drei Texte
42 00515	Ein Film - Drei Einstellungen
42 00523	Filmsprache: Zeit und Bewegung
42 40456	Scheinwelt des Films
42 44276	... und täglich grüßt das Seifenglück
42 44391	Daily Soaps
42 70684	Daily Soaps
42 42926	Bleiben Sie dran!

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

Fotoapparat und/oder Camcorder, Videorecorder, Fernseher/Monitor

Intentionen

In vielen Situationen ist es nötig, große Datenmengen so zu verwalten, dass eine zielgerichtete und effektive Suche nach bestimmten Informationen möglich wird. Dies betrifft die private CD- oder Briefmarkensammlung, das Archiv für die Urlaubsfotos und die Adresskartei des Freundeskreises ebenso wie im schulischen Bereich zum Beispiel den wachsenden Bestand der Schulbibliothek. Ziel des Kurshalbjahres ist es, in die Arbeit mit Datenbanken einzuführen und die erworbenen Kenntnisse an konkreten Beispielen umzusetzen. Aspekte der sinnvollen Verschlagwortung von Inhalten sind ebenso zu behandeln wie Recherchemöglichkeiten auf der Grundlage elektronischer Erfassungs- und Suchsysteme.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- unterschiedliche Möglichkeiten der Sammlung von Daten kennenlernen,
- in unterschiedlichen Datensammlungen recherchieren,
- eine elektronische Datenbank einrichten, nutzen und pflegen können.

Inhalte	Erläuterungen
Arten von Datensammlungen	– Kartei- und Lochkartensysteme (Bibliothekskataloge, Archive), gedruckte Datensammlungen (Lexika, Bibliographien), fototechnische (Mikrofilm, Mikrofiche) und elektronische Datensammlungen (offline/online) vorstellen, erläutern, vergleichen und ggf. demonstrieren
Ordnungs- und Systemisierungsmöglichkeiten	– Möglichkeiten der Ordnung (alphabetisch, numerisch, chronologisch, sachlogisch) und der Systematisierung (Verschlagwortung, Rubriken) kennenlernen – in unterschiedlichen Datensammlungen recherchieren
Struktur elektronischer Datenbanken	– Felder, Feldname, Anzahl der Felder, Feldgröße, Darstellung der Datensätze, Suchfunktionen, Suchkriterien erläutern

Inhalte	Erläuterungen
Erstellung einer Datenbank	– einen geeigneten Inhalt (z. B. Freizeitangebote in der Region, Musik, CD- und Spielesammlungen, Schulbibliothek) auswählen – Grundstruktur der Datenbank und Bildschirmgestaltung planen und realisieren – Datensätze aufbereiten und eingeben – Funktionsfähigkeit der Datenbank testen ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien, Thema: Arbeitstechniken und Medienrecherche ➤ Wirtschaft – Technik, Bereich Technik, Pflichtthema: Einführung in die Arbeit mit dem Computer ➤ fächerübergreifendes Thema: Mit Informations- und Kommunikationstechnik umgehen lernen

Materialien

- Richter, Volker/Schwarzbach, Willi: WORKS 2.0 in der Informations- und Kommunikationstechnologischen Grundbildung. Ferd. Dümmlers Verlag, Bonn 1994
- Nürnberger, Albrecht: Datenbanken und Recherche. Verlag Rommerskirchen, Remagen-Rolandseck 1993

42 41265 Datenbankfunktionen in Excel 4.0

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

Computer, Datenbankprogramm

Wahlthema W-3: Computer machen Druck

Intentionen

Längst ist der Computer als Hilfsmittel bei der Herstellung selbst so traditioneller Printmedien wie Zeitungen, Broschüren oder Plakaten nicht mehr wegzudenken. Ausgehend von einer auszuwählenden Palette nutzbarer Anwendersoftware erwerben und vertiefen die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer informatische Kenntnisse und Fertigkeiten im gegenstandsbezogenen Umgang mit Textverarbeitungs- und Grafikprogrammen, wobei insbesondere der Vergleich formal unterschiedlicher Lösungen und Ergebnisse die Thematisierung ästhetischer Formfragen und medienerzieherischer Aspekte ermöglicht. Ziel ist es, vor allem die formale Seite moderner Printmediengestaltung und -herstellung kennenzulernen, wobei Exkursionen in die entsprechende Medienpraxis (Druckhäuser, Zeitungsredaktionen, Werbeagenturen) zu empfehlen sind.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- das Layout unterschiedlicher Printmedien analysieren und bewerten,
- Textverarbeitungs- und Grafikprogramme kennenlernen und nutzen,
- eigene Layouts entwerfen und am Computer umsetzen können.

Inhalte	Erläuterungen
Text- und Bildgestaltung am Computer	– verschiedene Möglichkeiten (Scannen, Bearbeiten, Drucken) demonstrieren und erproben ➤ Wirtschaft – Technik, Bereich Technik, Pflichtthema: Einführung in die Arbeit mit dem Computer
Layout	– unterschiedliche Printmedien unter Beachtung der Einheit von Inhalt und Gestaltung (Bild-Schrift-Kombination, Seitengestaltung, Gestaltung eines Gesamtprodukts) und der Zielgruppenorientierung analysieren und vergleichen ➤ Kunsterziehung, Thema: Grafisches Gestalten ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien, Thema: Printmedien
Planung und Realisierung eines Printmedienprodukts	– geeignetes Thema auswählen (z. B. Sportfest, Schulchor, Schülerband, Theatergruppe, Schulprofil) und die Form der Umsetzung (z. B. Plakat, Informationsblatt, Broschüre, Corporate Design) in Abhängigkeit von Zielgruppenbezug und Wirkungsabsicht diskutieren und realisieren – bei textintensiven Themen den Schwerpunkt auf die Gestaltung legen – zeitweilige Zusammenarbeit mit dem 10. Schuljahrgang des Wahlpflichtkurses anstreben ➤ Kunsterziehung, Thema: Grafisches Gestalten ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien, Thema: Printmedien

Materialien

- Hooffacker, Gabriele/Lokk, Peter: Wir machen Zeitung. Ein Handbuch für den Journalismus zum Selbermachen, Steidl Verlag, Göttingen 1993
- Brielmaier, Peter/Wolf, Eberhard: Zeitungs- und Zeitschriftenlayout. UVK Medien, Konstanz 1997

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

Computer, Drucker, Scanner, Textverarbeitungsprogramm, Grafik- oder Bildbearbeitungsprogramm

5.2.2 Schuljahrgang 9**Pflichtthema P-4: Wirtschaftsfaktor Medien****Intentionen**

Zu einem Zeitpunkt, da für die Jugendlichen die Problematik der Berufsorientierung von hoher Bedeutung ist, bietet der Kurs die Möglichkeit, sich einen Überblick über die vielfältigen Entwicklungen und Veränderungen, die sich im Zusammenhang mit modernen Medientechnologien auf dem Ausbildungs- und Arbeitsmarkt vollziehen, zu verschaffen. Die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer nutzen regionale und überregionale Möglichkeiten der Informationsbeschaffung und bereiten die recherchierten Informationen in geeigneter Form für andere Schülerinnen und Schüler auf (z. B. in einer computergestützten Datenbank, die an der Schule weitergepflegt werden kann, in einer Ausstellung, einer Veranstaltung oder einem Videofilm). Außerdem werden in diesem Kursbaustein - z. B. anhand der Aufwendungen für die privat verfügbare Medienausrüstung - die ökonomische Seite des Mediensektors verdeutlicht sowie der Zusammenhang von Wirtschaftsstruktur und Entwicklung neuer Medientechnologien thematisiert.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- die ökonomische Bedeutung des Mediensektors an Beispielen untersuchen,
- die Veränderung traditioneller Berufsbilder durch Medien kennenlernen,
- neue Berufe in der Kommunikations-, Informations- und Medienwirtschaft kennenlernen,
- die gesammelten Informationen medial aufbereiten können.

Inhalte	Erläuterungen
Konsumverhalten und Kosten	– Wunschvorstellungen zur privaten medialen Ausstattung formulieren und begründen – medientechnische Ausstattung der Haushalte recherchieren – Ausgaben für Geräte, Gebühren, Tonträger, Printmedien, Software usw. ermitteln – anfallende Kosten, z. B. monatliche eigene Ausgaben, Ausgaben der Familie, der Klasse usw., aufrechnen – Einsparmöglichkeiten durch Nutzung moderner Medientechnik und Medienangebote abschätzen und diskutieren – Verkaufsangebote und kommerzielle Dienstleistungen im Internet recherchieren und bewerten ➤ Wirtschaft – Technik, Bereich Wirtschaft, Thema: Ausbildung und Beruf, Berufspraktikum ➤ Sozialkunde, Lernfeld: Medien, Schwerpunkt: Aktuelle Entwicklungstendenzen der Mediengesellschaft
Medien im Berufsleben	– Veränderungen traditioneller Berufsbilder durch Medien an Beispielen untersuchen – wirtschaftliche und soziale Auswirkungen neuer Entwicklungen abschätzen und am konkreten Beispiel diskutieren (Telearbeit, Homebanking, Umsatzverluste durch CD-Brenner usw.) – Berufe in der Kommunikations-, Informations- und Medienwirtschaft (Berufsbilder, Ausbildungsbereiche und Studienrichtungen) in unterschiedlichen Quellen (WWW, BIBB, BIZ, Fachzeitschriften usw.) recherchieren – Informationen systematisieren und medial aufbereiten (Datenbanken, Schautafeln, Karteikästen, evtl. Unterrichtsmaterialien usw.) – Berufsbilder mit den eigenen Vorstellungen vergleichen – regionale und überregionale Ausbildungsmöglichkeiten beachten ➤ fächerübergreifendes Thema: Medien als wirtschaftliche und politische Faktoren der Gesellschaft

Materialien

- Behrens, Inge: Neue Berufe in den Neuen Medien. ECON-Verlag, Düsseldorf 1996
- Mast, Claudia: Berufsziel Journalismus. Westdeutscher Verlag, Opladen 1999
- Jahrbuch der deutschen Werbewirtschaft (erscheint jährlich)

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

keine

Wahlthema W-4: Werbung gehört dazu

Intentionen

Der Kursbaustein thematisiert Formen, Funktionen und Mechanismen der Werbung in Geschichte und Gegenwart. Fachunterrichtliche Vorleistungen (z. B. aus den Fächern Deutsch, Musik, Kunsterziehung, Ethikunterricht und Sozialkunde) werden gegenstandsbezogen zusammengeführt. In Anwendung der erworbenen Kenntnisse führen die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer kritische Analysen von medial unterschiedlichen Werbeformen (Fernseh- und Rundfunkspots, Plakate, Zeitschriftenwerbung usw.) durch. Schwerpunkt des Kursbausteins sind Entwurf und teilweise Umsetzung eines eigenen Werbekonzeptes für ein konkretes oder fiktives Produkt bzw. Image, wobei ein Kontakt zum professionellen Werbebereich (Werbefirmen, Designstudios, örtliche Medien) anzustreben ist.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- sich mit unterschiedlichen Werbestrategien und -formen auseinandersetzen,
- eine konkrete Werbestrategie in Ansätzen entwickeln und umsetzen können.

Inhalte	Erläuterungen
Werbung von gestern	– analysieren und mit heutiger Werbung vergleichen
Komplexität moderner Werbung	– Werbekonzepte und Werbestrategien an konkreten Beispielen darstellen und diskutieren – Hitlisten aufstellen ➤ Kunsterziehung, Thema: Farbiges Gestalten; Thema: Visuelle Medien ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien ➤ Sozialkunde, Lernfeld Medien ➤ Musik, Thema: Musik und Alltag ➤ Ethikunterricht, Themenbereich 1: Was kann ich wissen?, Thema 1.5: Medien als Chance und Herausforderung ➤ fächerübergreifendes Thema: Medien als wirtschaftliche und politische Faktoren der Gesellschaft

Inhalte	Erläuterungen
Entwicklung und Realisierung eines Werbekonzepts	– Angebots- und Zielgruppenanalyse für einen realen (ortsansässige Kleinbetriebe, Geschäfte, Vereine oder öffentliche Einrichtungen) oder fiktiven Auftraggeber durchführen – geeignete Medienarten für die Umsetzung auswählen Entwürfe herstellen, mit dem Auftraggeber diskutieren und ggf. überarbeiten – Werbekosten abschätzen – Entwürfe umsetzen

Materialien

12 41071	Kinder, Werbung und Konsum
42 00574	Wie man Käufer kauft
42 02321	Lügen haben schöne Beine
42 40316	Reklame, Reklame - Gestern
4240317	Reklame, rund um die Zeit - Heute
42 42926	Bleiben Sie dran!
42 90770	Minutenspaß und Sekundenspot - Film und Fernsehwerbung
4290779	Werbung - Teufelskreis oder Lernspirale

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

keine

Wahlthema W-5: Computerspiele - nur zum Spaß?

Intentionen

Dass der Computer - neben zahlreichen anderen Möglichkeiten und Funktionen - auch ein sinnvolles „Spielzeug“ sein kann, ist inzwischen unbestritten. Von besonderem Interesse sind jene Spielansätze, die Bildung und Unterhaltung im Schlagwort „Edutainment“ verbinden. In diesem Kurshalbjahr soll an und mit ausgewählten Edutainment-Programmen derart gearbeitet werden, dass sich informationstechnische Gesichtspunkte (Hardwareanpassung, Gestaltung und Handling usw.) mit inhaltlichen Erkenntnissen zum jeweiligen Gegenstand der Software verbinden. Außerdem werden Beispiele für Reaktions-, Simulations- und Adventurespiele vorgestellt und anhand erprobter Kriterien bewertet.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Computerspiele in verschiedene Typen einteilen und nach vorgegebenen oder selbst erarbeiteten Kriterien bewerten,
- Verschmelzungsmöglichkeiten von Spielen und Lernen erkennen und nutzen,
- ihre eigenen Ansprüche an Spiele weiterentwickeln und formulieren können.

Inhalte	Erläuterungen
Typen von Computerspielen	– unterschiedliche Spiele vorstellen und z. B. nach Reaktions-, Simulations- und Adventurespielen einteilen – wesentliche Merkmale herausarbeiten
Bewertung von Computerspielen	– Kriterien erarbeiten, zu einem Katalog zusammenstellen und auf verschiedene Spiele anwenden – Spielebeschreibungen anfertigen und ggf. veröffentlichen (Schülerzeitung, Wandzeitung o. ä.) – lizenzrechtliche Bestimmungen kennenlernen und beachten ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien ➤ Kunsterziehung, Thema: Grafisches Gestalten
Computerspiele als Edutainment	– ausgewählte Beispiele kennenlernen und erproben – Verbindung von Spielen und Lernen diskutieren und bewerten – Computerspiele als Möglichkeit, Verhaltensweisen zu erproben, Erfahrungen zu machen und Wissen zu erwerben ➤ Sozialkunde, Lernfeld: Medien, Schwerpunkt: aktuelle Entwicklungstendenzen der Mediengesellschaft

Materialien

- Dittler, Ullrich: Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung, Ernst Reinhardt Verlag, München und Basel 1993
- Mitzlaff, Hartmut: Lernen mit Mausclick. Computer in der Grundschule, Verlag Moritz Diesterweg, Frankfurt am Main 1997
- Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Kopäd Verlag, Weinheim und München 1995
- Landesbildstelle Bremen (Hrsg.): Bericht über den Modellversuch „Computerspiele - spielerische und kreative Computeranwendungen für Kinder und Jugendliche“, Bremen 1997

- Bergmann, Wolfgang: Computerkids. Die neue Generation verstehen lernen, Kreuz Verlag, Zürich 1996
- Feibel, Thomas: Kindersoftware-Ratgeber. Lernen, Wissen, Spiel und Spaß, Markt und Technik Buch- und Software-Verlag, Haar bei München 1997
- Göttlicher, Bernd/Mindermann, Wolfgang: Ich erfinde Spiele selbst! Markt und Technik Buch- und Software-Verlag, Haar bei München 1996
- Böcker, Dirk/Schillo, Johannes (Hrsg.): Computerspiele in der Jugendarbeit. Juventa Verlag, Weinheim und München 1995
- Papert, Seymour: Die vernetzte Familie. Kinder und Computer, Kreuz Verlag, Stuttgart 1998 (mit CD-ROM)
- Göttlicher, Bernd/Pilger, Monika: Kinder am Computer. 222 Ideen, wie Eltern ihre Kinder am Computer fördern können, Beust Verlag, München 1997
- Search & Play, interaktive Datenbank für Computerspiele, hrsg. von der Bundeszentrale für politische Bildung

42 43773 Lernen mit Medien - Leben mit Medien

42 70663 Cyberspace

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

multimediafähiger Computer (möglichst mehrere)

Wahlthema W-6: Jederzeit und weltweit

Intentionen

E-Mail und Videokonferenz, Chat oder Newsgroups - die modernen Formen der Telekommunikation bringen in Bezug auf Funktionsweise, Arbeitsorganisation und rechtliche Fragen eine Fülle neuer Probleme mit sich, die zum Gegenstand dieses Kurshalbjahres werden. Die Nutzung von Netzdiensten und notwendiger Zugangssoftware wird dabei anhand konkreter inhaltlicher Aufgaben (z. B. Kommunikation mit Partnerschulen, Mitarbeit an überregionalen Projekten, Nutzung der Möglichkeiten des Landesbildungsservers) geübt. Der Kurs könnte dabei ein für die gesamte Schule nutzbares „elektronisches Postamt“ betreiben.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- unterschiedliche Formen der computergestützten Kommunikation und ihre technische Handhabung kennenlernen und anwenden,
- die Besonderheiten und Regeln der computergestützten Kommunikation kennenlernen und beachten können.

Inhalte	Erläuterungen
Formen der computergestützten Kommunikation	– E-Mail, Newsgroups, Chat, Videokonferenz und andere kennenlernen, miteinander sowie mit traditionellen Möglichkeiten der Informationsübermittlung vergleichen
kommunikative Besonderheiten sowie rechtliche Grundlagen und Probleme der computergestützten Kommunikation	– Stilistik/Symbolik kennenlernen und anwenden – Netiquette kennenlernen, beachten und überprüfen – "elektronisches Postamt" an der Schule einrichten – Verantwortlichkeiten bewusst wahrnehmen
Anwendung computergestützter Kommunikation in unterrichtlichen Zusammenhängen	– Aufgabenstellungen verschiedener Fächer aufgreifen – geeignete Partner suchen ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 3: Umgang mit Texten; Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien ➤ Sozialkunde, Lernfeld: Medien, Schwerpunkt: Medien in der Gesellschaft

Materialien

- Hildebrand, Jens: Internet: Ratgeber für Lehrer. Aulis-Verlag, Köln 1996
- Damaschke, Giesbert: So funktioniert E-Mail. Ein visueller Streifzug durch die elektronische Post, Markt und Technik Buch- und Software-Verlag, Haar bei München 1998

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

multimediafähiger Computer mit Internetzugang

5.2.3 Schuljahrgang 10

Pflichtthema P-5: Information / Kommunikation / Öffentlichkeit

Intentionen

Diese Thema dient dem vertiefenden Kennenlernen und Erproben journalistischer Arbeitsformen in unterschiedlichen Medienbereichen. Im konkreten Bezug auf einen der drei nachfolgend benannten Schwerpunkte wird die Öffentlichkeitsarbeit der Schule geplant und realisiert. Abhängig von den entsprechenden technischen Voraussetzungen können das elektronische Publizieren, Schulfunk und -fernsehen, die Schulzeitung, Ausstellungen oder die Darstellung der Schule im Internet Schwerpunkte bilden, wobei der Medienwechsel günstig erscheint für die vergleichende Reflexion der eigenen Arbeit. Kontakte zum professionellen Medienbereich sowie zu einschlägigen Vereinen und Initiativen (z. B. Offene Kanäle, Bürgerradioprojekte) sind aufzubauen und zu nutzen.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen in Abhängigkeit vom bzw. in Abstimmung auf den zu wählenden Schwerpunkt

- journalistische Darstellungsformen und ihre Arbeitsphasen in unterschiedlichen Medienarten anwenden,
- die Grundsätze journalistischer Arbeit kennenlernen,
- die Bedeutung der Medien für das Herstellen von Öffentlichkeit verstehen können.

Inhalte	Erläuterungen
journalistische Darstellungsformen und Arbeitsphasen im Überblick	– Darstellungsformen (Meldung, Nachricht, Interview, Bericht, Reportage, multimediale Präsentation) in unterschiedlichen Medienarten untersuchen und vergleichen – Arbeitsphasen (Ideenfindung, Recherche, Planung, Realisierung, Präsentation) am Beispiel wiederholen und festigen ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien ➤ fächerübergreifendes Thema: Medien als wirtschaftliche und politische Faktoren der Gesellschaft

Inhalte	Erläuterungen
Grundsätze journalistischer Arbeit	– Kriterien wie Wahrheitstreue, Überprüfbarkeit, Überparteilichkeit, Achtung der Menschenwürde, Einhaltung des Urheberrechtes usw. an konkreten Beispielen einführen und diskutieren – Gespräche mit journalistisch Tätigen führen ➤ Ethikunterricht, Themenbereich 4: Was ist der Mensch?, Thema 4.6: Wert und Würde des Menschen ➤ Sozialkunde, Lernfeld: Medien, Schwerpunkt: Medien als politische Faktoren der Gesellschaft ➤ fächerübergreifendes Thema: Medien als wirtschaftliche und politische Faktoren der Gesellschaft
Medien und Öffentlichkeit	– Bedeutung von Medien für das Herstellen von Öffentlichkeit an historischen und aktuellen Beispielen herausarbeiten – Chancen und Risiken der Mediengesellschaft an konkreten Beispielen (Enthüllungsjournalismus, Kriegsberichterstattung, Sensationsjournalismus, Reality-TV, Talkshows,) kennenlernen und beurteilen ➤ Ethikunterricht, Themenbereich 1: Was kann ich wissen? Thema 1.4: Kommunikation; Thema 1.5: Medien als Chance und Herausforderung ➤ Sozialkunde, Lernfeld: Medien, Schwerpunkt: Medien als politische Faktoren der Gesellschaft

Materialien

- Blaes, Ruth/Heussen, Gregor A. (Hrsg.): ABC des Fernsehens. UVK Medien, Konstanz 1997
- Schneider, Wolf/Raue, Paul-Josef: Handbuch des Journalismus. Rowohlt Verlag, Reinbek 1999
- Brinkmüller-Becker, Heinrich (Hrsg.): Die Fundgrube für Medienerziehung in der Sekundarstufe I und II. Cornelsen Verlag, Berlin 1997
- Schmid, Martin/Feldhaus, Hans-Jürgen: Das Medienbuch. Ravensburger Buchverlag Otto Maier, Ravensburg 1996
- Maaßen, Ludwig: Massenmedien. Fakten - Formen - Funktionen in der Bundesrepublik Deutschland, Hüthig Verlag, Heidelberg 1996
- Meyn, Hermann: Massenmedien in der Bundesrepublik Deutschland. UVK Medien, Konstanz 1999

- Schulze, Volker (Hrsg.): Wege zum Journalismus. Ein Ratgeber für die Praxis, Zeitungsverlags-Verlag, Bonn 1997
- Brünjes, Stephan/Wenger, Ulrich: Radio-Report. Programme - Profile - Perspektiven, TR-Verlagsunion, München 1998 (kostenlos über Bundeszentrale für politische Bildung)
- Radio aktiv. Hörfunk und Hörerziehung im Unterricht, LISA, Halle 1998
- Mast, Claudia (Hrsg.): ABC des Journalismus. Ein Leitfaden für die Redaktionsarbeit, UVK Medien, Konstanz 1998
- Mast, Claudia: Berufsziel Journalismus. Westdeutscher Verlag, Opladen 1999

32 03739	Objektiv gesehen?
42 00477	Aktive Videoarbeit: Eine Schülerzeitung als Videosendung
42 00490	Aktive Videoarbeit - Aufnahmetechnik
42 40443	Medien und Gewalt
42 70512	Wie informiert das Fernsehen?
42 00877	Der „Gläserne Bürger“ - Gespenst oder Wirklichkeit
42 70656	TV - News

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

keine

Schwerpunkt S-1: Spiel-Film-Welt

Intentionen

Das hundertjährige Medium Film ist eine bestimmende Kunstform des 20. Jahrhunderts geworden, und dieser Stellenwert wird künftig erhalten bleiben. Die Filmgeschichte ist reich an Meilensteinen, die für bestimmte Genres und Gattungen stehen, für Stereotype und Muster, für maßstabsetzende Regieführung oder besondere darstellerische Leistungen. Die Kenntnis derartiger Gegebenheiten erhöht den ästhetischen Genuss, da aktuelle Filme häufig mit Zitaten und Verweisen arbeiten, deren Entschlüsselung dem Verständnis dienen kann. Im Kurs wird eine gemeinsam festzulegende Auswahl aus einem vorgegebenen Kanon an bedeutenden Filmwerken vorgestellt und in geeigneter Weise vor- und nachbereitet. So können z. B. im Kurs Filmankündigungen bzw. -kritiken entstehen, die in der Schulzeitung, auf der Homepage der Schule oder anderweitig genutzt werden.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ausgewählte Beispiele der Filmgeschichte kennenlernen,
- Filme bewusst wahrnehmen und beurteilen,
- an ausgewählten Filmen Öffentlichkeitsarbeit konzipieren und realisieren können.

Inhalte	Erläuterungen
Begegnung mit ausgewählten Filmen der Filmgeschichte	– gemeinsam nach unterschiedlichen Gesichtspunkten (z. B. Genre, Thema) auswählen – Hintergrundinformationen zu den Filmen vorstellen – entsprechende Bedingungen für die optimale Rezeption in der Schule schaffen (Verdunklung, Projektion, gute Tonwiedergabe, aufgelockerte Sitzordnung) – Zusammenarbeit mit Kinos und anderen Filmveranstaltern sowie den Medienstellen anstreben ➤ Geschichte, Thema 13: Deutschland nach 1945 – Leben im geteilten Deutschland
Vor- und Nachbereitung der Filmrezeption	– Filmeinführungen gemeinsam erarbeiten – auf Besonderheiten der Filmgestaltung achten (Handlung, Figuren, Kameraführung, Bildkomposition, Bild-Ton-Beziehung) – Filmgespräche vorbereiten und durchführen ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 3: Umgang mit Texten; Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien ➤ Kunsterziehung, Thema: Visuelle Medien ➤ Musik, Thema: Musik und Alltag
Öffentlichkeitsarbeit	– Öffentlichkeit durch Anwendung geeigneter, vorrangig journalistischer Darstellungsformen herstellen – eine Filmveranstaltung mit Vor- und Nachbereitung planen, organisieren und für die Schule als kulturellen Höhepunkt durchführen (Filmball, Filmfasching, Filmnacht o. ä.)

Materialien

- Hahn, Ronald M./Jansen, Volker: Kultfilme. Von „Metropolis“ bis „Rocky-Horror-Picture-show“, Heyne Verlag, München 1985
- Koebner, Thomas: Filmklassiker. Verlag Philipp Reclam jun., Stuttgart 1995
- 100 Jahre Kino. FWU-Magazin Nr. 6/1994
- Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien mit einer Einführung in Multimedia, Rowohlt, Reinbek 1995

- Baacke, Dieter/Schäfer, Horst/Vollbrecht, Ralf: Treffpunkt Kino. Daten und Materialien zum Verhältnis von Jugend und Kino, Juventa Verlag, Weinheim und München 1994
- Schäfer, Horst/Baacke, Dieter: Leben wie im Kino. Jugendkulturen und Film, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 1994
- Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (Hrsg.): Cinema Paradiso. 100 klassische Filme für Kinder und Jugendliche auf Video, München 1995

42 01273 Der Kinematograph der Brüder Lumière

42 44445 Hommage au cinéma

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

16-mm-Filmprojektor und/oder Videoprojektor mit Videorecorder (je nach Zuschauerzahl könnte auch ein großer Fernsehbildschirm ausreichen), Verstärkeranlage

Schwerpunkt S-2: Spaziergänge auf verschlungenen Wegen

Intentionen

Traditionelle Medien (Bücher, Filme usw.) sind in der Regel linear strukturiert, und die Rezeption der Medien folgt dieser Struktur. Neue Speichermedien - etwa die CD-ROM oder ein Web-Angebot - besitzen dagegen als neue Qualität eine vielfach verzweigte und verbundene, „hyperstrukturelle“ Architektur, was an die Planung derartiger Medienproduktionen ebenso wie an den Umgang mit ihnen besondere Anforderungen stellt. Ziel des Kursschwerpunktes ist die Konzeption und Umsetzung einer Hyperstruktur, die sich inhaltlich auf einen für die Schülerinnen und Schüler relevanten Gegenstand bezieht (z. B. Darstellung der Region, des Heimatortes, der Schule, des Kurses, eines fachunterrichtlichen Themas ...). Dabei erwerben und trainieren die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer informatische Kenntnisse und wenden sie in Ergänzung traditioneller Medientechniken (Fotografie, Videografie, Textgestaltung) kreativ an.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- Unterschiede zwischen linearer und nonlinearer Struktur erkennen,
- eine einfache Hyperstruktur entwerfen,
- eine multimediale Offline-Präsentation unter Anleitung realisieren können.

Inhalte	Erläuterungen
lineare und nonlineare Strukturen	– Strukturen vielfältiger Beispiele (Buch, Lexikon, Video, CD-ROM, WWW) untersuchen und vergleichen ➤ Sozialkunde, Lernfeld: Medien, Schwerpunkt: Aktuelle Entwicklungstendenzen der Mediengesellschaft
Realisation einer multimedia- len Präsentation	– für das Herstellen von Öffentlichkeit geeignetes Thema auswählen – Thema strukturieren und unter Verwendung journalistischer Grundsätze und Darstellungsformen aufbereiten – einfache Hyperstrukturen erarbeiten – Software (Präsentationsprogramm, Autorenprogramm, HTML-Editor) kennenlernen und erproben – multimediale Präsentation unter Verwendung bildschirmgestalterischer Prinzipien umsetzen ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 3: Umgang mit Texten; Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien ➤ Kunsterziehung, Thema: Grafisches Gestalten; Thema: Visuelle Medien ➤ Musik, Thema: Musik und Alltag
Öffentlichkeitsarbeit	– Öffentlichkeit durch geeignete Formen der Präsentation schaffen (z. B. Teilnahme an Wettbewerben, Verwendung als Unterrichtsmittel, Distribution an öffentliche Einrichtungen wie örtliche Verwaltung oder regionale Medienstelle, Vorstellung in Schulveranstaltungen)

Materialien

- Aktive Medienarbeit. Themenheft 29 der Zeitschrift Computer + Unterricht, Friedrich Verlag in Velber, 1998
- Heft 1/1998 der Zeitschrift LOG IN, Berlin 1998
- Mohler, James L.: Webmaster. 14-Tage-Crashkurs, Markt und Technik Buch- und Software-Verlag, Haar bei München 1997

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

multimediafähiger Computer, Fotoapparat, Scanner, Kassettenrecorder, Mikrofon, Präsentationsprogramm oder Autorenprogramm oder HTML-Editor

Schwerpunkt S-3: Im Netz der Netze

Intentionen

Für Schulen, die über einen Zugang zum Internet verfügen, gehört es inzwischen zum „guten Ton“, sich selbst im WWW mittels einer Homepage zu präsentieren. Der Kurs übernimmt für die Kursdauer die Redaktion dieser weltweit präsenten Selbstdarstellung, indem - gemeinsam mit der Schulleitung und dem Schülerrat - die Öffentlichkeitsarbeit geplant, dazu Strategien und Vorschläge entwickelt und diese unter Nutzung vorhandener technischer Möglichkeiten (HTML-Editoren, Bildbearbeitung, Sound-Integration ...) umgesetzt werden. Durch Vergleiche mit anderen Homepages sowie Besuche bei regionalen Dienstleistern, die die Herstellung von Homepages, Websites oder Hypermediaprodukten für Firmen, Institutionen oder kommunale Einrichtungen übernehmen, erfolgt eine kritische Auseinandersetzung mit eigenen Lösungsvarianten. Vorhandene informatische Kenntnisse, z. B. zur Funktion von Telekommunikationssystemen, werden ebenso erweitert und anwendungsorientiert vertieft wie medienerzieherische (Kombinationsmöglichkeiten von Bildern, Texten und Tönen) und rechtliche Aspekte.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- das World Wide Web (WWW) als modernes Medium der Information und Präsentation kennenlernen und nutzen,
- Unterschiede zwischen linearer und nonlinearer Struktur erkennen,
- eine einfache Hyperstruktur entwerfen,
- eine multimediale Internetpräsentation mit Hyperstruktur unter Anleitung erstellen können.

Inhalte	Erläuterungen
lineare und nonlineare Strukturen	– Strukturen vielfältiger Beispiele (Buch, Lexikon, Video, CD-ROM, WWW) vergleichen ➤ Sozialkunde, Lernfeld: Medien, Schwerpunkt: Aktuelle Entwicklungstendenzen in der Mediengesellschaft
Präsentationsformen im WWW	– Homepages vorgegebener WWW-Adressen des In- und Auslandes aufsuchen und Präsentationen hinsichtlich inhaltlicher und formaler Gestaltung vergleichen – Suchmaschinen kennenlernen und nutzen

Inhalte	Erläuterungen
Erstellen einer multimedialen Internetpräsentation mit einfacher Hyperstruktur	– für das Herstellen von Öffentlichkeit geeigneten Inhalt auswählen (z. B. die eigene Schule) – Inhalt strukturieren und unter Verwendung journalistischer Grundsätze und Darstellungsformen sowie Beachtung urheberrechtlicher Bestimmungen aufbereiten – einfache Hyperstrukturen erarbeiten – HTML-Editor kennenlernen und erproben – bei der Umsetzung bildschirmgestalterische Prinzipien (besonders bei der Entwicklung von Homepages) anwenden ➤ Deutsch, Aufgabenbereich 3: Umgang mit Texten; Aufgabenbereich 4: Umgang mit Medien ➤ Kunsterziehung, Thema: Grafisches Gestalten; Thema: Visuelle Medien ➤ Musik, Thema: Musik und Alltag
Öffentlichkeitsarbeit	– Öffentlichkeit durch Ablegen der Präsentation bei einem Provider (z. B. Landesbildungsserver) schaffen – Internetadresse auf geeignete Weise verbreiten

Materialien

- Themenheft „Suchen und Finden im Internet“, LOG IN 18 (1998), Heft 3/4
- Janssen, Ludwig/Schnepper-Fries, Horst: Internet und HTML für Lehrer und Schüler. Schroedel Verlag, Hannover 1997
- Landesinstitut für Erziehung und Unterricht Stuttgart (Hrsg.): Publizieren im Netz. Handreichungen für die HTML-Seitengestaltung, Stuttgart 1997
- Hildebrand, Jens: Internet: Ratgeber für Lehrer. Aulis-Verlag Deubner, Köln 1998

42 70680	http://*.com - Digitaler Markt
42 70682	Datenwelten
42 44194	In 80 Sekunden um die Welt
42 00879	Der Bürger im Netz
42 43863	Netsurfer

medientechnische Mindestvoraussetzungen:

multimediafähiger Computer mit Internetzugang, Fotoapparat, Scanner, Kassettenrecorder, Mikrofon, HTML-Editor

6 Anhang

6.1 Allgemeine Literatur- und Medienhinweise

Buchveröffentlichungen

- Brenner, Gerd/Niesyto, Horst (Hrsg.): Handlungsorientierte Medienarbeit. Video, Film, Ton, Foto, Juventa Verlag, Weinheim und München 1993
- Brinkmüller-Becker, Heinrich (Hrsg.): Die Fundgrube für Medienerziehung in der Sekundarstufe I und II, Cornelsen Verlag, Berlin 1997
- Erbrecht, Rüdiger/Feuerstein, Ralf: Informatik – Informationstechnische Grundbildung. Volk und Wissen Verlag, Berlin 1999
- Faulstich, Werner (Hrsg.): Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, München 1994
- Friedrich, Steffen (Hrsg.): Informatik und Alltag (Basisband/Profilband). Ferd. Dummlers Verlag, Bonn 1997
- Huber, P.: Internet im Unterricht. Care-Line Verlag, Neuwied 1997
- Koerber, Bernhard/Peters, Ingo-Rüdiger (Hrsg.): Informatische Bildung in Deutschland. Perspektiven für das 21. Jahrhundert, LOG IN Verlag, Berlin 1998
- Maaßen, Ludwig: Massenmedien. Fakten - Formen - Funktionen in der Bundesrepublik Deutschland, Hüthig Verlag, Heidelberg 1996
- Maier, Wolfgang: Grundkurs Medienpädagogik, Mediendidaktik. Ein Studien- und Arbeitsbuch, Beltz Verlag, Weinheim und Basel 1998
- Merten, Klaus/Schmidt, Siegfried J./Weischenberg, Siegfried (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft, Westdeutscher Verlag, Opladen 1994
- Meyn, Hermann: Massenmedien in der Bundesrepublik Deutschland. UVK Medien, Konstanz 1999
- Moser, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter, Leske + Budrich, Opladen 1995
- Tulodziecki, Gerhard u. a.: Handlungsorientierte Medienpädagogik in Beispielen. Projekte und Unterrichtseinheiten für Grundschulen und weiterführende Schulen, Klinkhardt Verlag, Bad Heilbrunn 1995
- Wege zur Medienkompetenz. Ein Gesamtkonzept der schulischen Medienerziehung mit Anregungen für die Unterrichtsgestaltung, PAETEC Verlag, Berlin 1998

Pädagogische Zeitschriften mit Medienbezug:

- Computer + Unterricht. Anregungen und Materialien für das Lernen in der Informationsgesellschaft, Monatszeitschrift, Friedrich Verlag in Velber, ISSN 0941-519X
- epd Film. Monatszeitschrift des evangelischen Pressedienstes, Frankfurt am Main
- FWU-Magazin. Wird zweimonatlich vom Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht herausgegeben und ist an den regionalen Medienstellen verfügbar.
- LOG IN. Informatische Bildung und Computer in der Schule, erscheint zweimonatlich im LOG IN Verlag Berlin, ISSN 0720-8642
- medien + erziehung. Monatszeitschrift, hrsg. im KoPäd Verlag, München
- medien praktisch. Monatszeitschrift, hrsg. vom Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik, Frankfurt am Main, ISSN 0171-3957

6.2 Spielfilmliste

Langfilme

2001: Odyssee im Weltraum

42 43080

Science Fiction mit philosophischem

Hintergrund

GB 1968; Regie: S. Kubrick; 149/f; FSK 12

Apokalypse Now

Auseinandersetzung mit dem Vietnamkrieg

USA 1979; Regie: F. Coppola; 153/f; FSK 16

Auf Wiedersehen, Kinder

42 41284

Schülerfreundschaft im faschistisch besetzten

Frankreich

F 1987; Regie: Louis Malle; 95/f; FSK 06

Casablanca

42 42706 (OF)

melodramatischer Liebesfilm mit

zeitgeschichtlichem Hintergrund

USA 1942; Regie: M. Curtiz; 98/sw

Citizen Cane

42 41032

Aufstieg und Untergang eines Zeitungsmoguls

USA 1940; Regie: O. Welles; 115/sw; FSK 12

Club der toten Dichter

42 40053

Drama um Beziehungen und Konflikte in einer Internatsschule

USA 1988; Regie: P. Weir; 128/f; FSK 12

Das Kabinett des Dr. Caligari

42 41232

expressionistischer Stummfilm

D 1919; Regie: R. Wiene; 70/sw/st; FSK 12

Das schreckliche Mädchen

42 40137

Vergangenheitsbewältigung in Deutschland

D 1993; Regie: M. Verhoeven; 95/f; FSK 12

Der blaue Engel

42 40 658

klassisches Tonfilmmelodram

D 1930; Regie: J. v. Sternberg; 102/sw; FSK 12

Der große Diktator

42 43293

Hitlersatire

USA 1940; Regie: C. Chaplin; 122/sw; FSK 12

Der Untertan

42 40427

Satire auf Preußentum und Nationalismus

DDR 1951; Regie: W. Staudte; 104/sw; FSK 12

Die Blechtrommel

42 40940

Kindheit im 3. Reich

D, F 1978; Regie: V. Schlöndorff; 136/f; FSK 16

Die Ehe der Maria Braun

42 40434

Karriere einer Frau zur Zeit des deutschen Wirtschaftswunders

D 1978; Regie: R. W. Faßbinder; 90/f; FSK 12

Die Mörder sind unter uns

42 44417

Trümmerfilm, erster deutscher Nachkriegsfilm

D 1946; Regie: W. Staudte; 85/sw; FSK 6

Die sieben Samurai

historisches Abenteuer mit Parabelcharakter

J 1953; Regie: A. Kurosawa; 159/sw; FSK 16

Die Vögel

Psychothriller

USA 1962; Regie: A. Hitchcock; 119/f; FSK 16

E.T.	Science Fiction USA 1982; Regie: S. Spielberg; 114/f; FSK 6
Easy Rider	Road-Movie; Kultfilm der Hippiegeneration USA 1969; Regie: D. Hopper; 95/f; FSK 16
Einer flog über das Kuckucksnest 42 42708 (OF)	Tragikomödie eines Außenseiters USA 1975; Regie: M. Forman; 134/f; FSK 16
Forrest Gump	amerikanische Nachkriegsgeschichte aus der Sicht eines naiven Helden USA 1994; Regie: R. Zemeckis; 137/f; FSK 12
Jenseits der Stille 42 44162	ein Mädchen im Konflikt mit ihren gehörlosen Eltern und der Welt D 1996; Regie: C. Link; 109/f; FSK 6
Krieg der Sterne	märchenhaftes Science-Fiction-Epos USA 1977; Regie: G. Lucas; 121/f; FSK 12
La Strada 42 43406	Beziehungstragödie I 1954; Regie: F. Fellini; 102/sw; FSK 16
Legende von Paul und Paula	Liebesgeschichte, erfolgreichster DEFA-Film DDR 1973; Regie: H. Carow; 105/f; FSK 16
Lola rennt	formal interessanter neuer deutscher Spielfilm D 1998; Regie: T. Tykwer; FSK
M - Eine Stadt sucht einen Mörder 42 01234	Jagd auf einen Kindermörder D 1931; Regie: F. Lang; 105/sw; FSK 16
Metropolis	beklemmende Stummfilmutopie einer Massengesellschaft D 1926; Regie: F. Lang; 93/sw; FSK 16

Moderne Zeiten 42 43294	gesellschaftskritische Tragikomödie USA 1936; Regie: C. Chaplin; 87/sw; FSK 6
Panzerkreuzer Potemkin 42 40440	expressionistischer Revolutionsfilm UdSSR 1925; Regie: S. Eisenstein; 54/sw/st; FSK 12
Rosa Luxemburg 42 40106	filmische Biografie D 1985; Regie: M. v. Trotta; 123/f; FSK 12
Schneewittchen und die sieben Zwerge	stilprägender Zeichentrickfilm USA 1937; Regie: W. Disney; 82/f; FSK 6
S.E.R. - Freiheit ist ein Paradies 42 40159	Jugendfilm aus der Perestroika-Ära SU 1989; Regie: S. Bodrow; 76/f; FSK 12
Spiel mir das Lied vom Tod	Italowestern I / USA 1968; Regie: S. Leone; 164/f; FSK 16
Spur der Steine 42 44416	kritische Auseinandersetzung mit dem DDR- Alltag der frühen 60er Jahre DDR 1966; Regie: F. Beyer; 129/sw; FSK 6
Stadtneurotiker	autobiografisch getönte Komödie USA 1977; Regie: W. Allen; 93/f; FSK 6
Tanz der Vampire	satirische Hommage an das alte Horrorkino GB 1966; Regie: R. Polanski; 108/f; FSK 16
The Rocky Horror Picture Show 42 40689	Musicalparodie auf Horror- und Monsterfilme USA 1974; Regie: J. Sharman; 95/f; FSK 12
Trainspotting - Neue Helden 42 43844	Tragikomödie aus der Drogenszene GB 1995; Regie: D. Boyle; 93/f; FSK 16
Zwölf Uhr Mittags 42 41031	klassischer Western USA 1952; Regie: F. Zinnemann; 85/sw; FSK 12

Kurzspielfilme

Balance

4240041

Parabel, Animationsfilm

D 1989; Regie: Ch. und W. Lauenstein; 8/f

Der Tramp

42 41033

Slapstick

USA 1915; Regie: C. Chaplin; 90/sw/st

Quest

42 43879

Parabel, Animationsfilm

D 1996; Regie: T. Montgomery; 11/f; FSK 12

Selbstbedienung

42 70511

heitere Auseinandersetzung mit Vorurteilen

D 1984; Regie: M. Muschner; 10/f; FSK 6

T 83

42 43330

Filmparabel

D 1995; Regie: U. Straume; 11/f; FSK o.A.

Wallace & Gromit: Wrong Trousers

32 41002

Animationsfilm

GB 1993; Regie: N. Park; 29/f

Wallace & Gromit: Unter Schafen

32 41016

Animationsfilm

GB 1995; Regie: N. Park; 32/f

6.3 Glossar

Assembleschnitt:	elektronisches Verfahren, bei dem Einstellungen (Bild und Ton) aneinandergefügt werden
Audio-Dubbing:	[engl.] elektronisches Verfahren zur Nachvertonung von Videoaufnahmen
Autorenprogramm:	Software, die Werkzeuge zur Erstellung von multimedialen Produkten enthält
Casting:	[engl.] Probeaufnahmen zur Auswahl geeigneter Darstellerinnen und Darsteller für Film und Fernsehen
Chat:	[engl.] Live-Unterhaltung von Anwendern via Tastatur und Bildschirm im Internet
Cliffhanger:	[engl.] Unterbrechung einer Handlung (z. B. vor Werbeeinblendungen) im spannendsten Moment; bei Serien am Schluss einer Folge üblich
Close up:	[engl.] Großeinstellung am Ende einer Filmsequenz
Corporate Design:	[engl.] ästhetisch gestaltete Gesamtheit des äußeren Erscheinungsbildes (z.B. Logo, Briefkopf, Visitenkarte, Bekleidung) einer Einrichtung, Institution, Firma usw.
Edutainment:	Wortkonstruktion aus "education" und "entertainment"; unterhaltsame Wissensvermittlung in den Medien
Einstellung:	kleinste ungeschnittene filmische Einheit
Einstellungsgrößen:	definierte Größe des Bildausschnittes (Totale, Halbtotale, Halbnah, Nah, Groß, Detail)

E-Mail:	[engl.] elektronischer Briefverkehr über Datennetze
Homepage:	[engl.] persönliche "Visitenkarte" eines Nutzers bzw. die Anfangsseite von umfangreichen WWW-Angeboten
HTML:	(kurz für H yper T ext M arkup L anguage) Sprachformat, in dem die Seiten für das WWW geschrieben werden
HTML-Editor:	Software, die HTML-Anwendung ohne Kenntnis der HTML-Sprache ermöglicht
Hyperstruktur:	nonlineare Informationsanordnung auf mehreren, miteinander verknüpften Ebenen
Insertschnitt:	elektronisches Verfahren, bei dem Bilder einer Bildfolge durch andere Bilder ersetzt werden, wobei der ursprüngliche Ton erhalten bleibt
Internet:	weltweiter Verbund von Computernetzen, der einen umfassenden Datenaustausch ermöglicht
Kameraperspektiven:	Blickwinkel der Kamera (Vogel-, Normal- und Froschperspektive)
Layout:	[engl.] Gestaltung von Seiten, Texten, Printmedien, Bildschirmoberflächen usw. nach funktionalen und ästhetischen Kriterien
lineare Struktur:	Informationsanordnung, die in einer vorgegebenen Abfolge nachvollzogen werden soll
Making off:	[engl.] liefert Hintergrundinformationen zum Produktionsverlauf eines Films

Medienbiografie:	der mit markanten Erlebnissen verbundene (häufig unbewusste) Einfluss von Medien auf die Sozialisation von Einzelpersonen sowie von Gruppen
Mikrofiche:	[frz.] Planfilm im Postkartenformat, bei dem zeilenweise 48, 96 oder 192 Mikrobilder angeordnet sind
Mise en Scène:	[frz.] die Inszenierung bzw. Komposition einer Filmeinstellung
Montage:	die Anordnung von Einstellungen und Sequenzen im Film
multimedial:	computerbasierte, interaktive Verbindung digitalisierter Medienbausteine (Stand- und Bewegtbilder, Grafiken, Tonfolgen, Texte), häufig in Hyperstruktur mit dem Ziel der komplexen Darstellung eines Sachverhalts
Netiquette:	Wortkonstruktion aus "Network" und "Etiquette", die einen virtuellen Verhaltenskodex im Internet bezeichnet, an den sich die Nutzer halten sollten
Newsgroups:	[engl.] nach Themen geordnete Diskussionsforen im Internet, die dem Informationsaustausch in offenen Gruppen dienen
nonlineare Struktur:	verknüpfte Informationsanordnung, in der sich der Nutzer variabel bewegen kann
Offener Kanal:	regionales nichtkommerzielles Fernsehen, das interessierten Bürgerinnen und Bürgern Sendeplätze für eigene Produktionen bietet
offline:	[engl.] Bezeichnung für Computeranwendungen, die keine aktive Netzanbindung nutzen (z. B. CD-ROM)
online:	[engl.] Bezeichnung für Computeranwendungen, die eine aktive Netzanbindung nutzen (z. B. Chat, Videokonferenz, Recherche im Internet)

Provider:	[engl.] Anbieter von Internet-Dienstleistungen; ermöglicht den Zugang zum und das Publizieren im Internet
reality TV:	[engl.] Fernsehgenre, das reale Ereignisse entweder wirklichkeitsgetreu nachstellt oder durch originales Filmmaterial dokumentiert
Scannen:	[engl.] das Einlesen von Bildvorlagen, Grafiken und Texten mittels eines Gerätes (Scanner) in den Computer, wo die eingelesenen Vorlagen weiterbearbeitet oder verändert werden können
Sequenz:	die aus einer oder mehreren Einstellungen entstehende kleinste Sinneinheit eines Films, deren Begrenzung durch Orts- und/oder Zeitwechsel definiert ist
Server:	[engl.] leistungsfähiger Computer, der Daten in ein Netzwerk speist und den Datenverkehr steuert
Sitcom:	[engl.] Situationskomödie; oft Fernsehserie, die entweder vor Publikum aufgezeichnet wird oder durch akustische Einspielungen diesen Eindruck erweckt
Soap opera:	[engl.] wörtlich: Seifenoper; steht heute für ein Genre der Fernsehunterhaltung, das täglich (daily soap) oder wöchentlich (weekly soap) ausgestrahlt wird
Storyboard:	[engl.] Variante des Drehbuchs, die den Ablauf eines Films durch skizzierte Einstellungen festlegt
Suchmaschine:	Programm, das im Internet über Schlüsselbegriffe und Themen nach Internet-Seiten sucht
Videokonferenz:	über Kabelnetze oder Satellitenleitungen mittels Computern hergestellte audiovisuelle Verbindung zwischen mehreren Teilnehmerinnen und Teilnehmern

- Website:** [engl.] multimediales, häufig in Hyperstruktur gestaltetes Angebot im WWW
- WWW (World Wide Web):** [engl.] bezeichnet einen Dienst des Internet, der multimediale Angebote bereitstellt
- Zopfdramaturgie:** in Fernsehserien häufige Art und Weise der Verflechtung mehrerer Handlungsstränge, die in einzelne Episoden aufgliedert sind