

Medienbildungsplan Gymnasium „In der Wüste“¹

Erwartete Kompetenzen nach Stufen/Jahrgängen gemäß Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule

Niveaustufe	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
1 (Jg5/6)	Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und interagieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte.	Schülerinnen und Schüler kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.	Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen.	Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.
2 (Jg7/8)	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Schülerinnen und Schüler sprechen über ihr eigenes Nutzungsverhalten und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.	Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle.
3 (Jg 9/10)	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten.	Schülerinnen und Schüler reflektieren und berücksichtigen Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein und erarbeiten erste algorithmische Zusammenhänge.	Schülerinnen und Schüler reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in verschiedenen Lebensbereichen, analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.
4 (Jg11)	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von	Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten	Schülerinnen und Schüler entwickeln ein erweitertes Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch und	Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie	Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung

¹ Der Medienbildungsplan basiert auf dem Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule und dem LKM-Positionspapier 2015.

	Daten und Informationen an.	kommunikative und kooperative Prozesse ein.	unter Beachtung rechtlicher Vorgaben.	schützen sich durch geeignete Maßnahmen.	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	von Medien auf Individuum und Gesellschaft.
5 (Q-Phase)	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler können ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren und reflektiert zum Problemlösen und Handeln nutzen.	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeitbewusst.

1. Bedienung und Anwendung	4
1.1 Textverarbeitung (z.B. Word und/oder OpenOffice).....	4
1.2 Tabellenkalkulationsprogramme (z.B. Excel oder OpenOffice)	5
1.3 Präsentationsprogramme (z.B. PowerPoint oder OpenOffice).....	6
1.4 Bilder erstellen und bearbeiten	7
1.5 Audio- und Video-Programme	7
1.6 PDF	7
1.7 Hardware	8
1.8 Weitere Inhalte	8
2. Erhebung, Recherche, Information	9
2.1 Lerninteresse und Informationsbedarf	9
2.2 Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale.....	9
2.3 Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen	10
2.4 Auswahl von Quellen sowie Gewinnung und Verarbeitung von Informationen	10
3. Kommunikation und Kooperation.....	11
3.1 Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug.....	11
3.2 Kriterien, Merkmale und Strukturen medienbasierter Kommunikation	11
3.3 Medienunterstützte Kommunikation und Kooperation beim Lernen	12
3.4 Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft.....	12
4. Produktion und Präsentation	13
4.1 Medienproduktion und –präsentation als planvoller Prozess.....	13
4.2 Sachgerechte Auswahl von Präsentationsarten.....	14
4.3 Medienspezifische Gestaltungsprinzipien.....	14
4.4 Bewertung von Medienproduktionen und deren Präsentation	15
5. Analyse, Medienkritik, Reflexion.....	16
5.1 Orientierung im Medienangebot	16
5.2 Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten	16
5.3 Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten	17
6. Mediengesellschaft verstehen und reflektieren	18
6.1 Eigener Mediengebrauch.....	18
6.2 Konstruktion der Wirklichkeit durch Medien	19

Die unten genannten Kompetenzen stellen eine grundsätzliche jahrgangs- und fächerübergreifende Notwendigkeit für den Unterricht dar. Bei Methodentagen erfolgt eine Vertiefung der Grundlagen. Alle Fächer sind aufgefordert, den SuS Möglichkeiten zu bieten, diese bereits erlernten Standardfunktionen einzusetzen. Vereinzelt sind Fächer gemäß Methodenkonzept im Besonderen für einzelne Methoden verantwortlich.

1. Bedienung und Anwendung

Ausgliedert aus dem LKM-Kompetenzbereich: Medien produzieren und präsentieren		
Kompetenzerwartungen Bezug auf ...	in Inhalte und Grundwissen:	Zu verknüpfen mit Jahrgang/ Unterrichtseinheit
Die unten genannten Kompetenzen stellen eine grundsätzliche jahrgangs- und fächerübergreifende Notwendigkeit für den Unterricht dar und werden im Speziellen in folgenden Unterrichteinheiten angelernt:		
1.1 Textverarbeitung (z.B. Word und/oder OpenOffice)		
1.1.1 Standardfunktionen	Texte optisch individuell gestalten durch Variation der Schriftart und des Schriftdesigns, der Schriftgröße des Zeilenabstandes, und des Satzes	
	Nummerierung und Aufzählung nutzen und anpassen	
	Formatierungssymbole anzeigen und unnötige Absätze vermeiden (Vergrößerung des Zeilenabstandes) Einrücken mittels Leerzeichen vermeiden	
	Rechtschreibkorrektur und Autokorrekturoptionen nutzen und individuell anpassen (z.B. Festlegen bestimmter Tastenkombinationen für häufig benötigte Sonderzeichen)	
	Korrekturen mit Suche/Ersetze (z.B. doppelte Leerzeichen)	
	Wörter/Zeilen zählen	
	Textfelder einfügen und gestalten	
	Formen einfügen und bearbeiten	
1.1.2 Tabellen erzeugen	Tabellen mit variabler oder fester Spaltenbreite erzeugen	
	Tabellen formatieren (Zellen, Zeilen und Spalten formatieren)	
	Rahmengestaltung anpassen	
	Zellen einfügen und löschen	
1.1.3 Mit Absatzformaten arbeiten	Absatzformate bearbeiten (z.B. Abstand vor/nach, Zeilenabstand, Einzug, ...)	
1.1.4 Seite einrichten/Seitenlayout	Hoch- und Querformat sowie Seitenränder anpassen	
	Tabs	

	Spaltenzahl variieren (Abschnittsumbrüche fortlaufend)	
1.1.5 Abschnittsumbrüche	Abschnittsumbrüche nutzen, um das Seitenlayout zu variieren (z.B. Hoch/Quer in einem Dokument)	
1.1.6 Kopf- und Fußzeile	Seitenzahlen und Datum einfügen und anpassen Kopf-/Fußzeilen mit vorheriger verknüpfen (oder auch nicht); Absatzumbrüche gezielt nutzen	
1.1.7 Mit Formatvorlagen arbeiten	Titel und Überschriften verschiedener Ordnung entsprechend eigener oder vorgefertigter Formatvorlagen anlegen	
1.1.8 Automatisches Inhaltsverzeichnis erstellen	Entsprechend der Formatvorlagen ein Inhaltsverzeichnis automatisch erstellen lassen; freie Wahl der zu berücksichtigenden Formate	
1.1.9 Fußnoten	Fußnoten einfügen und verwalten	
1.1.10 Überprüfen	Kommentare einfügen und Änderungen nachverfolgen	
1.1.11 funktionale Texte für verschiedene Verwendungszwecke erstellen (aus LKM-Positionspapier)	formale Vorgaben (z. B. Geschäftsbrief, Bewerbung), arbeitstechnische Erfordernisse (z. B. Thesenpapier, Bedienungsanleitung), ästhetische Ansprüche (z. B. Plakat oder Banner)	
1.2 Tabellenkalkulationsprogramme (z.B. Excel oder OpenOffice)		
1.2.1 Tabellen bearbeiten	Spalten- und Zeilengröße ändern, farbliche Gestaltung, Einfügen und Löschen von Zeilen/Spalten	
1.2.2 Daten tabellarisch darstellen	Zellenformate nutzen, um Daten auf verschiedene Weise einzugeben	
1.2.3 Gestaltungsmöglichkeiten nutzen	Wie schon bei Textverarbeitungsprogrammen werden die grundlegenden Gestaltungsoptionen beherrscht	
1.2.4 Daten als Diagramme darstellen lassen	Verschiedene Datenreihen werden in Form von Diagrammen dargestellt. Die Schüler unterscheiden zwischen verschiedenen Wirkungsweisen (z.B. Linien- und Balkendiagramm, Kreisdiagramm, ...) z.B. Darstellung von Brüchen durch Kreisdiagramme	

	Begründete Auswahl eines Diagrammtyps (vergleichen und bewerten der Eignung verschiedenen Diagrammtypen für bestimmte Sachverhalte)	
1.2.5 Druckseiten layouten	Hoch/Querformat, Seitenränder, Umbrüche, Zeilen- und Spaltengröße , ...	
1.2.6 Formeln nutzen und erstellen	Nutzen eigener und vorgefertigter Formeln zur Berechnung mathematischer und physikalischer Größen	
	Programmieren mathematischer Iterationen in Excel	
	Aussagenlogische Operatoren nutzen	
1.2.7 Tabellen-, Grafik- und Kalkulationsprogramme zur sachgerechten Veranschaulichung nutzen sowie verschiedene Darstellungsformen erproben und vergleichen (aus LKM-Positionspapier)	Visualisierungen von mathematisch-naturwissenschaftlichen oder gesellschaftswissenschaftlichen Daten bzw. Sachverhalten in Form von Tabellen, Diagrammen und Grafiken	
1.3 Präsentationsprogramme (z.B. PowerPoint oder OpenOffice)		
1.3.1 Folien gestalten Alle Fächer, in denen Präsentationen gehalten werden,	Richtlinien für die Gestaltung von ppt-Folien einhalten: Hintergrundlayout geeignet auswählen, Schrift mit genügend Kontrast vom Hintergrund, groß genug etc.	
1.3.2 Folieninhalt	7*7-Regelung (maximal 7 Zeilen mit maximal 7 Wörtern), Stichpunktform, lange Texte durch Bilder ersetzen, um Doppelung mit Vortrag zu verhindern, publikumswirksame Foliengestaltung, Stichpunkte nacheinander auf Mausdruck einfliegen lassen	
1.3.3 Animationen	Geeignete Animationen wählen, beachten von „weniger ist mehr“	

1.3.4 Medien einfügen	Filme von der Festplatte oder aus dem Internet einfügen, mögliche Probleme abschätzen und umgehen (z.B. schlechte Internetverbindung im Vortragsraum)	
1.3.5 Bildschirmpräsentation	Bildschirmpräsentation einrichten und anpassen, Einblendzeiten festlegen, Referentenansicht verwenden	
1.4 Bilder erstellen und bearbeiten		
1.4.1 Digitale Fotos erstellen	Mit verschiedener Hardware Fotos entsprechend vorgegebener Kriterien erstellen und die Daten auf den Rechner übertragen	
1.4.2 Dateiformate	Dateiformate unterscheiden (JPG, RAW, BMP, GIF ,...) Komprimierungsvarianten kennen	
1.4.3 Dateigröße	Auflösung berechnen (dpi) und maximale Druckgröße bei 120 (200) dpi bestimmen	
1.4.4 Bildbearbeitung	Digitale Bildbearbeitungssoftware nutzen, um Dateiformat und Bildgröße zu ändern Bildmanipulationen durchführen, Collagen erstellen, Rahmen gestalten,...	
1.4.5 Anbieter für Druckerei-Erzeugnisse	Vergleich der Kosten für das Ausdrucken von Fotos, Postern, Kalendern, Büchern ,... in Internet und ortsansässigen Betrieben Evtl. Bestellung durchführen (z.B. Klassen-Wandkalender)	
1.5 Audio- und Video-Programme		
1.5.1 gängige Audio- und Video-programme kennen und für spezielle Präsentationsformen einsetzen (aus LKM-Positionspapier)	Kenntnisse über Dateiformate Grundfunktionen der jeweiligen Programme (z. B. Schneiden, Trimmen, Rendern) Verknüpfung von Ton- und Bildebenen	
1.6 PDF		
1.6.1 PDF aus Datei erstellen	Erstellung über „Drucken“- Funktion, Druckeinstellungen anpassen, Auflösung beachten (bei Bildern), ...	
1.6.2 PDF teilen und zusammenfügen	z.B. über „pdf split and merge“ (Freeware)	

1.7 Hardware	
1.7.1 Speichern von Daten	Festplatte, Stick, Cloud, ... Notwendigkeit von Sicherheitskopien
1.7.2 Drucker	Druckeinstellungen anpassen, Auflösung beachten (bei Bildern), ...
1.7.3 Zweiter Bildschirm/Beamer	Über Systemsteuerung (bei Win 10: Einstellungen) die Ansicht kontrollieren: Anzeige duplizieren (Beamer), erweitern, Auflösung anpassen, ...
1.7.4 Eingabegeräte (Tastatur und Maus)	Mausgeschwindigkeit variieren, Sprache bei Tastatur umstellen, Tasten: Feststelltaste, Einfg, Druck
1.8 Weitere Inhalte	
Kritischer Umgang mit Übersetzungsmaschinen (z.B. google translate)	
Dict.cc – App als Wörterbuch (mit Smartphone offline verwendbar)	
Mit PC: Logger + Vernier-Sensoren	
Mit GTR: CLB/CBR, Easy Data, Regressionsarten	
Mit Smartphone: Videoanalyse	
Text-to-speech (Online-Programm, in das man Texte eingeben kann, die dann vorgelesen werden) Gute Internetverbindung nötig!	
Dynamische Geometriesoftware: SuS ... nutzen DGS zur Erkundung und Darstellung geometrischer Problemstellungen sowie zur Bestimmung von Ergebnissen ... erstellen digitale Konstruktionsanweisungen ... nutzen geometrische Darstellungsformen zur Ermittlung von Lösungen, überprüfen und bewerten diese im Kontext	

2. Erhebung, Recherche, Information

2. Kompetenzbereich: Informationen recherchieren und auswählen

Die Schülerinnen und Schüler begreifen Informationen als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen ist. Sie erkennen Informationsbedarfe und handeln dementsprechend. Ihr Zugriff auf Informationsquellen und deren Bewertung erfolgen ebenso wie die Auswahl und Verwertung von Informationen sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt.

Die unten genannten Kompetenzen stellen eine grundsätzliche jahrgangs- und fächerübergreifende Notwendigkeit für den Unterricht dar und werden im Speziellen in folgenden Unterrichteinheiten angelernt:

Kompetenzerwartungen Bezug auf ...	Inhalte und Grundwissen:	Zu verknüpfen mit Jahrgang/ Unterrichtseinheit
2.1. Lerninteresse und Informationsbedarf		
2.1.1 Aufgabenstellungen analysieren, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln	Methodenkenntnisse, z. B. Brainstorming, Mindmapping und dafür geeignete Software	
2.2. Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale		
2.2.1 mediale Quellen kennen und ihnen gezielt und selektiv Informationen entnehmen	Print- und audiovisuelle Medien; lineare, nonlineare und vernetzte Strukturen; digitale, interaktiv und multimedial sowie cross-medial gestaltete Angebote (z. B. Webauftritte, [Lern-] Plattformen, Foren, soziale Netzwerke, Wikis, Blogs)	
	Open Content, CC-Lizenzen	

	temporäre Lernnetzwerke, Suchmaschinen, Lesestrategien	
2.3 Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen		
2.3.1 über Urheber- und Autorenschaft, URL, Erscheinungsdatum, Informationsgehalt, Glaubwürdigkeit, Objektivität usw. verschiedener Quellen und Formate reflektieren, diskutieren und diese beurteilen	Kriterien für die Glaubwürdigkeit von Quellen; Quellenkritik	
	Subjektivität und „Objektivität“ von Informationen; Interessensbezug	
	Mitwirkungsmöglichkeiten bei Wikis, Channels und Foren durch eigene Beiträge, Kommentare	
2.3.2 eigene Bewertungen von Quellen und Informationen erarbeiten, begründen und kommunizieren	Votings, Likes, Kommentarfunktionen und Bewertungstools bei Internetquellen, Blogs und Foren	
2.4 Auswahl von Quellen sowie Gewinnung und Verarbeitung von Informationen		
2.4.1 Inhalte erfassen; Informationen erschließen, aufbereiten, wiedergeben und verarbeiten	Gemeinsamkeiten und Unterschiede von analogen/digitalen Informationsquellen (z. B. Zeitung/Zeitungs-App) im Hinblick auf Inhalt, Struktur, Systematik, Aufbereitung und Präsentation der Informationen	
	dynamische Darstellungsmöglichkeiten von Daten	
	Zitierregeln, Quellenangaben, Verweise; Urheber- und Nutzungsrecht	
2.4.2 mediale Werkzeuge zur sachgerechten und eigenständigen Kategorisierung, Strukturierung und Aufbereitung von Informationen selbstbestimmt nutzen	Strukturierungs-/Ordnungstechniken und entsprechende Software	
	Tagging, Voting, Likes	
	Mindmap, interaktive Tafel, Lernplattform, Content Management Systeme (CMS)	
2.4.3 Arbeit mit 2-sprachigem elektronischen Wörterbuch		

3. Kommunikation und Kooperation

3. Kompetenzbereich: Mit Medien kommunizieren und kooperieren

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen wie kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft sinnvoll an.

Die unten genannten Kompetenzen stellen eine grundsätzliche jahrgangs- und fächerübergreifende Notwendigkeit für den Unterricht dar und werden im Speziellen in folgenden Unterrichtseinheiten angelernt:

Kompetenzerwartungen in Bezug auf ...	Inhalte und Grundwissen:	Zu verknüpfen mit Jahrgang/ Unterrichtseinheit
---------------------------------------	--------------------------	--

3.1 Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug

3.1.1 medienspezifische Kommunikationsmerkmale beachten	Grundlagen der Kommunikation	
	konkrete Besonderheiten, Leistungen, Anforderungen und Darbietungsformen von Medien im Kommunikationsprozess	
3.1.2 ergebnisorientiert sowie verantwortungsbewusst kommunizieren	Medienethik; Kommunikationsregeln (respektvolle Kommunikation), Netiquette, Chattiquette in sozialen Netzwerken usw.	[Verankerung auch im Präventionskonzept]
	Gefahren beim Umgang mit Daten	[Verankerung auch im Präventionskonzept]
	Cybermobbing	[Verankerung auch im Präventionskonzept]
	Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts	[Verankerung auch im Präventionskonzept]

3.2 Kriterien, Merkmale und Strukturen medienbasierter Kommunikation

3.2.1 unterschiedliche Medienarten und -genres kommunikativ handelnd anwenden	auditive, visuelle, audiovisuelle, interaktive und multimediale Verarbeitungsmechanismen und Codes; Medienkonvergenz	
	Kommunikationswandel durch orts- und zeitunabhängige Kommunikation mittels mobiler Endgeräte	
	spezifische Verarbeitungs- und Rezeptionswege sowie Möglichkeiten der Interaktion	
	spezifische Rollen im Kommunikationsprozess	
	Möglichkeiten und Grenzen verschiedener Kommunikationsmittel	

3.3 Medienunterstützte Kommunikation und Kooperation beim Lernen		
3.3.1 unterrichtsbezogene Kommunikations- und Kooperationsprozesse planen, strukturieren und realisieren	Organisation von individuellen und kollaborativen Lernprozessen <i>[WP: z.B. Planung für das Erstellen von Wikis oder Lexika in Claroline; Verteilen von Ausarbeitungen durch Teilen in Netzwerken; Nutzen von Dropbox, ...]</i>	
	Temporäre Lernnetzwerke auf der Grundlage geeigneter Social-Media-Anwendungen <i>[WP: z.B. Erstellen von Wikis oder Lexika in Claroline; Verteilen von Ausarbeitungen durch Teilen in Netzwerken; Nutzen von Dropbox, ...]</i>	
	Methoden des Projektmanagements	
	effektive und ergebnisorientierte Kommunikation	
3.4 Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft		
3.4.1 die nationale wie globale Mediengesellschaft hinsichtlich ihrer kommunikativen Angebote, Möglichkeiten und Potenziale untersuchen und reflektieren	Pressewesen, duales Rundfunksystem, Bürgermedien, soziale Netzwerke	
	Recht auf informationelle Selbstbestimmung	
	kommerzielle und nichtkommerzielle Angebote	
3.4.2 Medien zur individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft handlungsorientiert nutzen	rechtliche Grundlagen der freien Meinungsäußerung	
	Online-Petitionen, virale Kommunikation, Kommentarfunktionen, Votings	
	Bedeutung von kommunikationsfördernden Medientechnologien für eine inklusive Gesellschaft	
	Begriff des Prosumers	

4. Produktion und Präsentation

4. Kompetenzbereich: Medien produzieren und präsentieren

Die Schülerinnen und Schüler planen, realisieren, bewerten und präsentieren eigene Medienproduktionen. Sie beherrschen gestalterische Grundlagen und Varianten, setzen unterschiedliche Medientechniken sachgerecht und begründet ein und reflektieren über die beim Rezipienten erzielten Wirkungen. Darüber hinaus sind sie in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sach-, situations-, funktions- und adressatengerecht zu präsentieren.

Die unten genannten Kompetenzen stellen eine grundsätzliche jahrgangs- und fächerübergreifende Notwendigkeit für den Unterricht dar und werden im Speziellen in folgenden Unterrichtseinheiten angelernt:

Kompetenzerwartungen Bezug auf ...	in Inhalte und Grundwissen:	Zu verknüpfen mit Jahrgang/ Unterrichtseinheit
4.1 Medienproduktion und -präsentation als planvoller Prozess		
4.1.1 über ein Repertoire grundsätzlicher Herangehensweisen projektbezogener Arbeit verfügen	Arbeitsmethoden, Planungsverfahren und Planungstools	
4.1.2 Wesensmerkmale einer Medienproduktion bestimmen und bei der Auswahl der Medienart berücksichtigen	Inhalt-Form-Beziehungen, Gestaltung und Wirkungsabsicht, Möglichkeiten und Grenzen von Medienarten	
4.1.3 eine multimediale Produktion kriterienorientiert in Einzel- und Gruppenarbeit planen	Bestandteile, Struktur, Phasen und Dramaturgie einer Präsentation	
	Rahmenbedingungen, Zweckbestimmung, Adressatenbezug, Kostenaspekt	
4.1.4 Medientechnik zielgerecht und begründet auswählen und einsetzen	Zeit-, Personal- und Technikeinsatz, Arbeitsorganisation, Einbindung möglicher Kooperationspartner	

<p>4.1.5 Einsatzmöglichkeiten privater Hard- und Software im schulischen Kontext prüfen und diese entsprechend den bestehenden organisatorischen und technischen Vorgaben nutzen</p>	<p>Vernetzungsinfrastruktur der Schule; technische und rechtliche Möglichkeiten der Nutzung von privaten Geräte für Lernprozesse (BYOD)</p>	
<p>4.1.6 organisatorische und medienrechtliche Vorauss. für die schulinterne bzw. externe Präsentation kennen und in die Planung einbeziehen</p>	<p>technische und organisatorische Möglichkeiten der Schule (Homepage, offene und schulinterne Bereiche), Öffentlichkeitsarbeit der Schule (Elternarbeit, Schulfeste, Teilnahme an Wettbewerben) rechtliche und technische Erfordernisse für Veröffentlichungen in unterschiedlichen Medienformaten (Urheber- und Nutzungsrechte; Jugendmedienschutz, etc. bzw. Plattformfragen, Nutzung sozialer Netzwerke)</p>	
<p>4.2 Sachgerechte Auswahl von Präsentationsarten</p>		
<p>4.2.1 Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher Medienprodukte kennen und bei der inhalts-, ziel- und adressatenorientierten sowie medienadäquaten Auswahl einer Präsentationsart berücksichtigen</p>	<p>klassische Moderations- und Präsentationsformen: Flipchart, Wandzeitung, Bild- bzw. Klangcollage, Fotodokumentation komplexere digitale Anwendungen auf lokaler Ebene (Offline-Präsentation) oder auch im Netz (Internetauftritt) → Vgl. Kapitel „Medien produzieren und präsentieren“ Vorbedingungen und Schlussfolgerungen für Freigabe, Weitergabe, Reichweite, Creative-Commons-Lizenzierung von Präsentationen Präsentationsprogramme → Vgl. Kapitel „Medien produzieren und präsentieren“</p>	
<p>4.3 Medienspezifische Gestaltungsprinzipien</p>		
<p>4.3.1 formale und rechtliche Kriterien sowie ästhetische Potenziale verschiedener Medienprodukte kennen und beachten</p>	<p>Kriterium der Angemessenheit (Inhalt/Form), des rechtlichen Rahmens, der Effektivität, der kommunikativen Absicht und der geplanten Form der Veröffentlichung</p>	

4.3.2 Gestaltungsvarianten für den jeweiligen Einsatzzweck erproben und begründete Entscheidungen über die jeweilige Angemessenheit treffen	Grundlagen der Bild-, Ton- und Textgestaltung, gestalterische Mittel, vernetzte Strukturen, multimediale Ausdrucksmöglichkeiten, Interaktivität	
	Linearität, Non-Linearität, Struktur, Dramaturgie	
4.3.3 Informationen gemäß einer Aufgabenstellung sammeln und aufbereiten, zu einer Präsentation zusammenstellen und diese adressatenbezogen vortragen	angemessener Ausdruck eigener Haltungen, Meinungen und Sichtweisen	
	Umsetzung und Erläuterung eigener ästhetischer bzw. konkreter gestalterischer Auffassungen	
	Bezug zum Kompetenzbereich „Informationen recherchieren und auswählen“	
4.4 Bewertung von Medienproduktionen und deren Präsentation		
4.4.1 Kriterien für die Bewertung von Präsentationen erarbeiten und anwenden	formale, ästhetische, ethische und ökonomische Kriterien (z. B. Kriterium der Angemessenheit, der Effektivität, der kommunikativen Absicht sowie der geplanten Form der Veröffentlichung)	
	ggf. Beachtung schulinterner bzw. fachspezifischer Vorgaben für Bewertungskriterien	
4.4.2 Wirkungsabsicht und -ergebnis vergleichen und Schlussfolgerungen für künftige Produktionen ableiten	kommunikatives Anliegen und Reaktion des Publikums	
	qualifizierte Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	
	Entwicklung von Feedback-Techniken und Förderung einer die Schüler einbeziehenden Feedback-Kultur	

5. Analyse, Medienkritik, Reflexion

5. Kompetenzbereich: Medien analysieren und bewerten

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über gesicherte Kenntnisse medialer Gestaltungsprinzipien, Codes, Symbole und Zeichensysteme sowie der darauf basierenden Inhalt/Form/ Struktur-Beziehungen und wenden diese in der Entschlüsselung, Erörterung und Interpretation unterschiedlicher Medienangebote an. Sie äußern sich selbstbewusst und tolerant zu ästhetischen Auffassungen und ordnen Medienangebote in Wirkungszusammenhänge ein.

Die unten genannten Kompetenzen stellen eine grundsätzliche jahrgangs- und fächerübergreifende Notwendigkeit für den Unterricht dar und werden im Speziellen in folgenden Unterrichteinheiten angelernt:

Kompetenzerwartungen in Bezug auf ...	Inhalte und Grundwissen:	Zu verknüpfen mit Jahrgang/ Unterrichtseinheit
5.1 Orientierung im Medienangebot		
5.1.1 Vielfalt der Medienlandschaft kennen und relevante Medienarten vergleichen	grundlegende Kenntnisse über Medien, Medienarten, Medienformate, Grundzüge der Mediengeschichte, aktuelle Tendenzen/ Trends	
	offene und beschränkte Zugriffsmöglichkeiten auf die Medienvielfalt	
5.1.2 Erwartungen und Ansprüche an medienspezifische Genres, Darstellungsformen und Formate formulieren	Merkmale, Besonderheiten, Stärken und Grenzen einzelner Medien	
	fiktionale und nichtfiktionale Medienangebote, ihre Mischformen und Entwicklungstendenzen (z. B. scripted reality, augmented reality, Virtualität von Computerspielwelten)	
	Film als Kulturgut, Grundzüge der Filmgeschichte; Filmgenres und ihre Entwicklung	
5.2 Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten		
5.2.1 wesentliche Gestaltungsmittel eines Medienangebots erkennen und zentrale Aussagen zusammenfassend wiedergeben	medienspezifische Zeichensysteme, Symbole, Codes; insbesondere grundlegende Elemente der Filmsprache	
	politische, weltanschauliche, historische, religiöse, kulturelle und andere Aspekte der Mediengestaltung	

5.2.2 den Zusammenhang zwischen Inhalt, Adressat, Intention usw. und den eingesetzten Gestaltungsmitteln untersuchen	inhaltlich-formale Merkmale, visuelle/ akustische Gestaltung, Multi- und Crossmedialität, lineare, non-lineare und vernetzte Strukturen	
	Kriterien für Information, Unterhaltung, Kommentar, Wertung, Werbung	
	Interaktivität medialer Spiele als Motivation und aktive Herausforderung	
	Stellung und Funktion von Medien innerhalb der gesellschaftlichen Kommunikation	
5.3 Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten		
5.3.1 die Verwendung gestalterischer Mittel in Bezug auf Wirkungsabsichten und Wirkungen beurteilen	Einfluss von Inhalt, Form und Gestaltung auf beabsichtigte und tatsächliche Wirkungen	
	Entstehungs- und Wirkungsbedingungen von Medienangeboten im historischen Vergleich	
	Manipulationen und ihre ethischen Grenzen	
5.3.2 medialen Angeboten und Identifikationsfiguren mit kritischer Distanz begegnen	mediale Inszenierung und Manipulation	
	jugendgefährdende Inhalte/Angebote, Persönlichkeitsrechte, Datenschutz	<i>Verankerung auch im Präventionskonzept</i>
	Chancen und Risiken sozialer Netzwerke	<i>Verankerung auch im Präventionskonzept</i>
	Suchtpotenzial des Mediengebrauchs und möglicher Realitätsverlust sowie soziale Isolation	<i>Verankerung auch im Präventionskonzept</i>
5.3.3 Medienerlebnisse als Auslöser für kommunikative Prozesse nutzen	Kritik- und Genussfähigkeit Kriterien wie Glaubwürdigkeit, Informationsgehalt, ästhetische Qualität in Bezug zum Medienerlebnis und seiner subjektiven Bewertung	
	Anschlusskommunikation im Freundeskreis, in der Klasse, in der Familie	
	Medien als Sozialisationsinstanz und unverzichtbarer Bestandteil des Lebens in der Gesellschaft	

5.3.4 den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten beurteilen	Unterhaltungsfunktion von Medien als legitimer Nutzungszusammenhang	
	Bedeutung und Funktion medialer Spielangebote im Bildungskontext (z.B. Edutainment,	
	Computerspiele, Serious Games, Gamebased Learning)	

6. Mediengesellschaft verstehen und reflektieren

6. Kompetenzbereich: Mediengesellschaft verstehen und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des individuellen und gesellschaftlichen Lebens in Vergangenheit und Gegenwart. Sie erkennen Medien als Instrumente der Weltwahrnehmung und -aneignung, reflektieren ihre Wirklichkeit konstruierende Funktion sowie ihre Bedeutung für die Berufs- und Arbeitswelt. Sie erörtern Chancen und Risiken des Mediengebrauchs und entwickeln im Umgang mit Medien ein stabiles Rechtsbewusstsein.

Kompetenzerwartungen in Bezug auf ...	Inhalte und Grundwissen:	Zu verknüpfen mit Jahrgang/ Unterrichtseinheit
---------------------------------------	--------------------------	--

6.1 Eigener Mediengebrauch

6.1.1 den eigenen Mediengebrauch als situations- und bedürfnisbezogen erläutern	wichtige Motive für Mediennutzung: z. B. Erlebnisorientierung, Unterhaltung/Spiel, Entspannung, (Selbst-)Darstellung, Informationsbedürfnis, Kommunikation und Kooperation, Problemlösung, Partizipation, Beziehungspflege	
	Verfügbarkeit von Medien, offene und beschränkte Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten	
	Mediengebrauch zwischen Individualität und Gruppenzwang	
6.1.2 Chancen und Risiken des Mediengebrauchs untersuchen	Möglichkeiten der Partizipation und Emanzipation, Kommunikation und Kooperation	
	Meinungsbildung, Herstellung von (Gegen-) Öffentlichkeit	
	Unterstützung des formalen und informellen Lernens	
	Inklusion durch mediale Überwindung bzw. Milderung von Barrieren und Beeinträchtigungen	

	Mediengebrauch als ein Erklärungsmuster gesellschaftlicher Probleme wie Gewalt, Sucht, Kriminalität, Isolation, Gesundheitsrisiken, Bewegungsmangel, Realitätsverlust	
	Wahl und Wechsel virtueller Identitäten, Avatare; Cybergrooming	
	Altersfreigaben für Medien als Orientierungshilfen	
6.1.3 Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch entwickeln und anwenden	Big Data, Open Data, Datenspuren im Internet, Datenschutz Privat- / Intimsphäre vs. öffentliches Interesse	
	Schutz der Persönlichkeit durch Aufklärung, Prävention, Reglementierung und eigenes kompetentes Verhalten	<i>Verankerung auch im Präventionskonzept</i>
6.2 Konstruktion der Wirklichkeit durch Medien		
6.2.1 Medien und Medientechnologien als Instrumente der Weltwahrnehmung und -aneignung untersuchen und ihren Einfluss auf Weltbilder darstellen	die Erweiterung sinnlicher und kommunikativer Fähigkeiten an Beispielen aus der Medientechnikgeschichte	
	Verbreitung und Bewertung politischer Ansichten, kultureller Güter und ethischer Werte über bzw. durch Medien	
	Zusammenhang der Medienentwicklung mit Naturwissenschaften und Medizin sowie ggf. gesellschaftliche Folgen	
6.2.2 den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen	die Inszenierung z. B. von Freizeit, Lifestyle, Sport, Urlaub, Kultur, Kunst oder Bildung in den Medien	
	modern oder modisch? – medieninszenierte Trends, Events und Hypes Werbung, Marketing, Merchandising	
6.2.3 mediale Manipulationen erkennen, untersuchen und interpretieren	reale Sachverhalte und deren Darstellung in fiktionalen und nicht-fiktionalen Medienangeboten	
	mediale Mittel der Wirklichkeitskonstruktion	
	unterschiedliche Funktionen von Manipulationen (z. B. Vereinfachung von Realität, Verdeutlichung, Verschleierung, Dramatisierung, Zuspitzung) sowie ihre ethischen und rechtlichen Konsequenzen	
	Problematik des Persönlichkeits- und des Urheberrechts	
6.2.4 Stars und Idole als Medienkonstrukte analysieren und	mediale Vor- und Leitbilder aus Popkultur und Sport; Stereotype und Rollenklischees	

<p>Vergleiche zur eigenen Lebenswirklichkeit ziehen</p>	<p>Vergleich von Ideal und Wirklichkeit Sinn und Unsinn von Casting-Shows, Rankings und medialen (Selbst-) Inszenierungen</p>	
<p>6.3.1 Medienkompetenz als wichtige Zugangsvoraussetzung zu Berufsausbildung und Studium untersuchen</p>	<p>Medienentwicklung als Impuls für die Veränderung traditioneller bzw. Herausbildung neuer Berufsbilder, Tätigkeiten, Produktionsabläufe Bedeutung der Medien für die Berufs- und Arbeitswelt</p>	
<p>6.3.2 Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten im Internet analysieren</p>	<p>e-Commerce; Shop-Systeme, virtuelle Geld- und Warengeschäfte, Wett- und Gewinnangebote, Werbemechanismen, z. B. virale Werbung; Kosten- und Erlösmodelle, Crowdfunding, virtueller Markt und Verbraucherschutz sowie relevante juristische Aspekte</p>	
<p>6.3.3 Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum im digitalen Zeitalter erörtern</p>	<p>Open-Source-Software, Freeware, Open Educational Resources, Creative- Commons-Lizenzen, Open Data usw. und ihre Merkmale Urheberrecht in der digitalen Gesellschaft</p>	
<p>6.3.4 direkte und Folgekosten des eigenen Mediengebrauchs reflektieren</p>	<p>offene und versteckte Kosten, z. B. bei mediengestützter Kommunikation, bei Apps oder bei Online-Spielen, „Schuldenfalle“, Abmahnungen, Möglichkeiten für Einsparungen, Verbraucherschutz</p>	
<p>6.4.1 die Bedeutung von Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung untersuchen</p>	<p>Rolle der Medien in unterschiedlichen gesellschaftlichen Systemen Politik/Politiker als mediale Inszenierung; Medien als Podium und als Kontrollinstanz für Politik auf allen Ebenen (lokal, kommunal, Land, Bund, international) Medien für die eigene Meinungsäußerung nutzen, z. B. durch Online-Petitionen, Blogs/ Foren, Kommentarfunktionen, Bewertungstools, Votings</p>	
<p>6.4.2 die interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen erkennen und beurteilen</p>	<p>aktuelle und historische Beispiele für Agendasetting, investigativen Journalismus und interessengeleitete Medieninszenierungen Medien und ihr Einfluss auf Werte und Normen, auf die öffentliche Meinung und auf die individuelle Anschlusskommunikation</p>	

	<p>Missbrauchsmöglichkeiten sozialer Netzwerke (z. B. Rechtsradikalismus, Pornographie, Sekten)</p>	
	<p>journalistische Sorgfaltspflicht und ethische Grundsätze des Journalismus im Gegensatz zu Quotendruck und medialer Effekthascherei</p>	
<p>6.4.3 mediale Gewaltdarstellungen in altersgemäßen fiktionalen und nichtfiktionalen Medien vergleichen und ihre Wirkung diskutieren</p>	<p>Gewalt in den Medien und Zusammenhänge zwischen ihrer Darstellungsweise, der Begründung ihrer Ausübung und dem durch sie erreichten bzw. eingetretenen Effekt</p> <p>Cybermobbing, Cybergrooming und Sexting als Formen psychischer Gewalt</p> <p>Respekt im Netz als Selbstverpflichtung von Schulen</p>	