Übersicht Jugendmedienschutz

Gymnasium Basiskurs Medienbildung

Inhalt

[1 Gymnasium - Basiskurs Medienbildung 1](#_Toc523307660)

[1.1 Leitgedanken zum Kompetenzerwerb (🡪 BP 2016 online) 1](#_Toc523307661)

[1.1.1 Bildungswert des Faches Basiskurs Medienbildung (MB) (siehe Kap. 1.1) 1](#_Toc523307662)

[1.2 Prozessbezogene Kompetenzen (🡪 BP 2016 online) 2](#_Toc523307663)

[1.2.1 Sachkompetenz (siehe BP Kap. 2.1) 2](#_Toc523307664)

[1.2.2 Handlungskompetenz (siehe BP Kap. 2.2) 2](#_Toc523307665)

[1.2.3 Reflexionskompetenz (siehe BP Kap. 2.3) 2](#_Toc523307666)

[1.3 Inhaltsbezogenen Kompetenzen (🡪 BP 2016 online) 3](#_Toc523307667)

[1.3.1 Klasse 5 3](#_Toc523307668)

1. Gymnasium - Basiskurs Medienbildung
   1. Leitgedanken zum Kompetenzerwerb (🡪 [BP 2016 online](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/BMB/LG))

### Bildungswert des Faches Basiskurs Medienbildung (MB) (siehe Kap. 1.1)

Kinder und Jugendliche bewegen sich ganz selbstverständlich in einer von digitalen Medien durchdrungenen

Welt. Die Integration unterschiedlichster medialer Funktionen in ein Gerät, die stetige Medienverfügbarkeit und mediengestützte Dienste aller Art generieren fortwährend neue Möglichkeiten der Verwendung von digitalen Medien. Zudem bietet die rasche technische Entwicklung ständig neue und andersartige Zugänge zu Informationen, erlaubt einen unmittelbaren Austausch und hält ganz neue Formen der gesellschaftlichen Teilhabe bereit. Medial vermittelte Erfahrungsräume dienen Kindern und Jugendlichen auch als Sozialisationsinstanz. Doch ein unbedachtes und sorgloses Verhalten darin birgt Gefahren und Risiken.

Deshalb ist es unabdingbar, dass eine moderne Gesellschaft ihre Priorität darauf setzt, gerade über den Bereich Medienbildung Partizipation, gesellschaftlichen Anschluss und Erwerbsfähigkeit unserer Schülerinnen und Schüler zu gewährleisten. Im 21. Jahrhundert ist eine umfassende Medienkompetenz ein essentieller Schlüssel für die Teilhabe an der Gesellschaft und für die Entwicklung einer aktiven, selbstbewussten Rolle darin. Medienkompetenz ist hierbei als Ziel zu verstehen, wobei Medienbildung der Weg ist, dieses Ziel zu erreichen.

Das Lernen mit Medien und das Lernen über Medien müssen daher in den Fokus der unterrichtlichen Tätigkeit rücken, um ein selbstbestimmtes und reflektiertes Medienwissen und Medienhandeln der Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen.

Der Basiskurs Medienbildung leistet in Klasse 5 einen ersten Beitrag, um dieses Bildungsziel zu erreichen.

Hier werden Grundlagen der Medienbildung gelegt, auf die in den Fächern aufgebaut wird. Zudem ergänzt und erleichtert der Basiskurs die fächerintegrative Umsetzung der Leitperspektive Medienbildung im Bildungsplan.

Es ist davon auszugehen, dass die Schülerinnen und Schüler der fünften Klasse über eine große Bandbreite unterschiedlichster Erfahrungen bezüglich der persönlichen und schulischen Mediennutzung verfügen und somit ihre Medienkompetenz unterschiedlich ausgeprägt ist. Der Basiskurs Medienbildung ist notwendig, um im Rahmen individueller Bildungs- und Lernprozesse gleichzeitig einen ersten Mindeststandard der Medienkompetenz zu gewährleisten. Er übernimmt damit eine Brückenfunktion an der Schnittstelle zwischen der Grundschule und der weiterführenden Schule.

* 1. Prozessbezogene Kompetenzen (🡪 [BP 2016 online](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/BMB/PK))
     1. Sachkompetenz (siehe BP Kap. 2.1)

Die Schülerinnen und Schüler können auf fachliche und pragmatische Grundlagen im Medienbereich zurückgreifen.

|  |
| --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** |
| 1. Fachbegriffe richtig verwenden  2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden  3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten |

* + 1. Handlungskompetenz (siehe BP Kap. 2.2)

Die Schülerinnen und Schüler können ihrem Alter entsprechend durch mediengerechtes Handeln an der Medienwelt teilnehmen.

|  |
| --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** |
| 1. Themen recherchieren, Quellen auswählen, Informationen erschließen und sinnvoll  aufbereiten  2. einfache digitale Medienprodukte planen, gestalten und im geeigneten Kontext präsentieren  3. Medien für Zusammenarbeit und Kooperation nutzen |

### Reflexionskompetenz (siehe BP Kap. 2.3)

Die Schülerinnen und Schüler können Auswirkungen der medialen Lebenswelt erkennen, sich

mit ihrem Verhalten und Auftreten darin auseinandersetzen und daraus erste Folgerungen für ihr Handeln ziehen.

|  |
| --- |
| **Die Schülerinnen und Schüler können** |
| 1. anknüpfend an ihre eigenen Erfahrungen das Nutzungsverhalten beschreiben und  vergleichen  2. den Einfluss der digitalen Medien auf ihre Lebenswelt darstellen und Wirklichkeit mit  Medienwirklichkeit in Beziehung setzen  3. Auswirkungen der medialen Selbstdarstellung abschätzen und in Grundzügen bewerten  4. Übertretungen rechtlicher und moralischer Grenzen in der digitalen Welt erkennen und  daraus Regeln für das eigene soziale Verhalten ableiten |

* 1. Inhaltsbezogenen Kompetenzen (🡪 [BP 2016 online](http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/BMB))

Hinweise zur Nutzung der folgenden Tabellen:

Unsere Verweise in die SESAM-Mediathek liefern entweder eine Medien-ID oder ein bis mehrere Suchworte für die Mediathek mit. Klicken Sie dazu in den folgenden Tabellen auf die Links in der Spalte „Benötigte Medien“. In der Suchleiste der Mediathek können die mitgelieferten Suchworte bei Bedarf nochmals geändert und die Suchergebnisse nach persönlichen Vorstellungen gefiltert oder sortiert werden. Ansonsten können Sie die Suchworte einfach übernehmen. Für den konkreten Einsatz der Medien im Unterricht - ob als Download, Streaming oder Vorbestellung für die Ausleihe - ist Ihre Anmeldung erforderlich. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Titel an allen Medienzentren verfügbar sind.

Ergänzen Sie unsere Tabellen in den Spalten „Mögliche Unterrichtsideen“ und „Benötigte Medien, z.B.“ nach Ihren Wünschen.

* + 1. Klasse 5
       1. *Information und Wissen (sieh BP Kap. 3.1.1.)*

Die Schülerinnen und Schüler greifen auf (digitale) Informationen zurück und nutzen sie für den Erwerb und die Anwendung von Wissen. Ihr Zugriff auf digitale Informationsquellen sowie die Auswahl und Verwertung von Informationen erfolgen altersgemäß und sachgerecht.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bildungsplanbezug** | **Mögliche Unterrichtsideen** | **I & W** | **K & K** | **P & P** | **MA/-G** | **ITG** | **Benötige Medien, z.B.** | **Verweise auf andere Fächer/Leitperspektiven** |
| (1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen:  z. B. Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien | I&W > Suchmaschinen > Alternative Suchmaschinen, Einstellungen, Platzierung der Ergebnisse, Werbung | x |  |  |  |  | Gilt für alle folgenden Kompetenzen: Basiskurs Medienbildung abrufbar in der [SESAM-Mediathek](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:Basiskurs&inp=token:Medienbildung)  [Sesam Medien Thema Suchmaschinen: z.B. Web-DVD „Die Wissensmacher“](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:4664431) | VB Medien als Einflussfaktoren  D 3.1.1.1 Literarische Texte  D 3.1.1.3 Medien (1)  E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz  GEO 3.1.1.1 Grundlagen der  Orientierung  BO Informationen über Berufe,  Bildungs-, Studien- und  Berufswege |
| (2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen:  z. B. Darstellungsweise und -absicht, Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener  Informationsquellen | MA > Medien beurteilen > Glaubwürdigkeit |  |  |  | x |  |  |

* + - 1. *Produktion & Präsentation (sieh BP Kap. 3.1.2)*

Die Schülerinnen und Schüler können einfache digitale Medienprodukte erstellen, mediengerecht bearbeiten und präsentieren. Sie greifen auf ihr mediales Vorwissen zurück und bringen außerschulisch erworbene Kenntnisse mit ein. Dabei berücksichtigen sie zentrale Gestaltungskriterien und die Grundzüge des Urheberrechts.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bildungsplanbezug** | **Mögliche Unterrichtsideen** | **I & W** | **K & K** | **P & P** | **MA/-G** | **ITG** | **Benötige Medien, z.B.** | **Verweise auf andere Fächer/Leitperspektiven** |
| (2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten:  z.B. grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung | P&P > Rechtliche Grundlagen (Recht am Bild, Urheberrecht) und lizenzfreier Content (CC, OER) |  |  | X |  |  | [Sesam Medien Thema „Urheberrecht“](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:urheberrecht) | BO Fachspezifische und handlungsorientierte  Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  VB Medien als Einflussfaktoren  BK 3.1.2.1 Grafik  BK 3.1.4.1 Medien  BNT 3.1.1 Denk- und Arbeitsweisen der Naturwissenschaften und der Technik  D 3.1.1.1 Literarische Texte  D 3.1.1.2 Sach- und Gebrauchstexte  D 3.1.1.3 Medien  D 3.1.2.2 Funktion von  Äußerungen  E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz  GEO 3.1.2.1 Grundlagen von  Wetter und Klima  GEO 3.1.4.1 Wechselwirkungen zwischen wirtschaftlichem Handeln und Naturraum  MUS 3.1.1 Musik gestalten und erleben |

#### Kommunikation und Kooperation (sieh BP Kap. 3.1.3)

Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren angemessen und achtsam mittels digitaler Medien. Sie nutzen diese zum Austausch von Informationen und Wissen und zur Kooperation beim gemeinsamen Arbeiten.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bildungsplanbezug** | **Mögliche Unterrichtsideen** | **I & W** | **K & K** | **P & P** | **MA/-G** | **ITG** | **Benötige Medien, z.B.** | **Verweise auf andere Fächer/Leitperspektiven** |
| (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten:  z. B. respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing | K&K > Netiquette, E-Mail, Soziale Netzwerke, Cybermobbing  ITG > Datensicherheit, Big Data |  | x |  |  | x | [Sesam Medien Thema „Datenschutz“: z.B. Mediensammlung „Big Data“](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:Datenschutz)  [Sesam Medien Thema „Cybermobbing“](https://sesammediathek.lmz-bw.de/mediathek?inp=token:Cybermobbing) z.B. Unterrichtsmodule, Filme, … | BNE Teilhabe, Mitwirkung,  Mitbestimmung  BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  BTV Wertorientiertes Handeln  PG Mobbing und Gewalt  VB Medien als Einflussfaktoren |
| (2) einen digitalen Kommunikationsweg (z.B. E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden:  z. B. geeignete Mailadresse beziehungsweise Nutzernamen auswählen, Verfassen von Texten, Umgang mit Anhängen  (3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg  zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von  Projekten nutzen:  z. B. Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale  Lernplattformen | K&K > E-Mail > Spam, Pishing  ITG > Datensicherheit, Big Data |  | x |  |  | x | BNE Teilhabe, Mitwirkung,  Mitbestimmung  BO Fachspezifische und handlungsorientierte  Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  VB Medien als Einflussfaktoren  D 3.1.1.3 Medien  D 3.1.2.2 Funktion von  Äußerungen  E1 3.1.3.5 Schreiben  E1 3.1.4 Text- und Medienkompetenz |

#### Mediengesellschaft (sieh BP Kap. 3.1.4)

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien. Sie setzen sich mit der Wirkung von Medien auseinander und erkennen erste Zusammenhänge zwischen Machart und Wirkungsabsicht.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bildungsplanbezug** | **Mögliche Unterrichtsideen** | **I & W** | **K & K** | **P & P** | **MA/-G** | **ITG** | **Benötige Medien, z.B.** | **Verweise auf andere Fächer/Leitperspektiven** |
| (1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten:  z. B. Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs | MG > Medienkonsum > Gruppenzwang Mediengebrauch, Wochen-/Tagesprotokoll; Sucht > Mediensucht/Handysucht |  |  |  | x |  |  | BTV Formen von Vorurteilen,  Stereotypen, Klischees  PG Selbstregulation und Lernen |
| (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs  erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen:  z. B. Motive der Nutzung digitaler Medien  (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale  Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale,  Wirkung medialer Gewalt | MG > Sucht > Mediensucht/Handysucht; Erfahrungen mit Medien > Problematische Inhalte > Gewalt |  |  |  | x |  | BTV Formen von Vorurteilen,  Stereotypen, Klischees  PG Sucht und Abhängigkeit  VB Medien als Einflussfaktoren; Umgang mit eigenen Ressourcen |
| (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten:  z. B. (manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung, Kriterien an einer eigenen Medienproduktion anwenden und die Wirkung überprüfen (z. B. mittels Bildvertonung) | MA > Medien beurteilen > Wirkung von Medienprodukten, Monopolstellung der Anbieter, Glaubwürdigkeit einschätzen; Fake-News > Medienmanipulation > Bild-, Ton-, Videobearbeitung |  |  |  | x |  |  | BO Fachspezifische und handlungsorientierte  Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  BTV Formen von Vorurteilen,  Stereotypen, Klischees  PG Wahrnehmung und  Empfindung  VB Medien als Einflussfaktoren  BK 3.1.1 Bild  D 3.1.1.3 Medien  MUS 3.1.3 Musik reflektieren |

#### Grundlagen digitaler Medienarbeit (sieh BP Kap. 3.1.5)

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Medien ihrem Alter entsprechend sach- und situationsgerecht einsetzen und sich in einem schulischen Netzwerk zurechtfinden. Im Zuge der Erarbeitung der Kompetenzbereiche Information und Wissen, Produktion und Präsentation, Kommunikation und Kooperation und Mediengesellschaft erlernen sie den Umgang mit einem gängigen Betriebssystem und können Standardprogramme in ihren Grundfunktionen anwenden.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bildungsplanbezug** | **Mögliche Unterrichtsideen** | **I & W** | **K & K** | **P & P** | **MA/-G** | **ITG** | **Benötige Medien, z.B.** | **Verweise auf andere Fächer/Leitperspektiven** |
| (1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen:  z. B. Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware | ITG > Technische Schutzeinrichtungen;  Sicherheits- und Datenschutzeinstellungen Hardware wie Smartphone & Tablet > Einstellungen, Zugangsdaten |  | x |  |  | x |  | BO Fachspezifische und handlungsorientierte  Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt  BK 3.1.4.1 Medien  D 3.1.1.3 Medien  GEO 3.1.1.1 Grundlagen der  Orientierung  MUS 3.1.1 Musik gestalten  und erleben |
| (2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten:  z. B. sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop/Benutzeroberfläche | ITG > Datensicherheit > Passworte; Big Data > Datenspuren, Datenkraken |  |  |  |  | x |

**Liste der Abkürzungen**

Leitperspektive Medienbildung/ Konkretisierungen

I & W = Information und Wissen

K & K = Kommunikation und Kooperation

P & P = Produktion & Präsentation

MA/-G = Medienanalyse/ Mediengesellschaft

ITG = Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz/ Informationstechnische Grundlagen

Leitperspektiven

BNE = Bildung für nachhaltige Entwicklung

BTV = Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt

PG = Prävention und Gesundheitsförderung

BO = Berufliche Orientierung

MB = Medienbildung

VB = Verbraucherbildung