

Basiskurs Medienbildung am HFG



Landesvorgabe: Basiskurs Medienbildung umfasst 35 Unterrichtsstunden, davon können 5 Stunden im Rahmen des Schulcurriculums für medienbildnerische Vertiefung/Schwerpunkte genutzt werden (keine zusätzlichen Stunden, d.h. Stunden müssen aus der Kontingentstundentafel oder den bisherigen Poolstunden entnommen werden)

GLK beschließt am 25.07.2016 folgendes teilintegratives Modell (des AK Medienbildung):
3 Blöcke (verteilt auf das Schuljahr): je ein Medientag mit anschließenden Anwendungsphasen (integrativ, möglichst in vielen Fachbereichen)

Die Nummerierungen beziehen sich auf den Bildungsplan 2016 – Gymnasium (Basiskurs Medienbildung)

Organisation:

- 1. Medientag (4h) nach Herbstferien** (parallel je zwei Klassen hintereinander an einem Tag (Inf-Räume): Klasse a,b in 1.-4. Stunde am Vormittag, Klasse c,d in 5.-9. Stunde am Vor-/Nachmittag (mit 8. Stunde als Mittagspause)
- 2. Medientag (4h) nach Weihnachtsferien** (parallel je zwei Klassen hintereinander an einem Tag (Inf-Räume): Klasse a,b in 1.-4. Stunde am Vormittag, Klasse c,d in 5.-9. Stunde am Vor-/Nachmittag (mit 8. Stunde als Mittagspause)
- 3. Medientag (4h) nach Osterferien** Klasse c,d in 1.-4. Stunde am Vormittag, Klasse a,b in 5.-9. Stunde am Vor-/Nachmittag (mit 8. Stunde als Mittagspause)

Durchführung der Medientage durch ein Medienkompetenzteam (Expertenpool an Lehrkräften mit spezieller Medienkompetenz) im Tandem mit einer Lehrkraft der jeweiligen Klasse:

z.B. Big, Cle, Dht, End, Ler, Rau

Schulcurriculum: Basiskurs Medienbildung (HFG)

1. Medientag: EINFÜHRUNG/GRUNDLAGEN (4 h, Experte + Lehrkraft)

Inhalte: 3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen: zum Beispiel *Nutzungsordnung, sorgsamer und funktionsgerechter Umgang mit Hardware*
- (2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten: zum Beispiel sicheres Passwort, Benutzername, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop/Benutzeroberfläche
- (3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden: zum Beispiel *Grundfunktionen von Text- und Bildbearbeitungsprogrammen, Präsentationsprogrammen, Internetbrowser, gegebenenfalls Audio-, Videosoftware*

3.1.3 Kommunikation und Kooperation

Die Schülerinnen und Schüler können

- (2) digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden: zum Beispiel *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: zum Beispiel *Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen*

Anwendungsphase (integrativ im Fach Deutsch)

Inhalte: 3.1.2 Produktion und Präsentation

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- beziehungsweise Videobeitrag oder andere) weitgehend selbstständig erstellen und gestalten: zum Beispiel *Beziehung zwischen Inhalt und Form, medienspezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)*

Medientag durch
Medienexperten

Integrativ im
Deutschunterricht

2. Medientag: RECHERCHE/PRÄSENTATION (4 h) (Experte + Lehrkraft)

Inhalte: 3.1.1 Information und Wissen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen: zum Beispiel *Aufbau einer Internetadresse, Aufbau einer Internetseite, altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien*
- (2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen: zum Beispiel *Darstellungsweise und -absicht, Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen*

3.1.2 Produktion und Präsentation

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) ein einfaches digitales Medienprodukt (~~Text oder~~ digitale Präsentation oder Audio- beziehungsweise Videobeitrag oder andere) weitgehend selbstständig erstellen und gestalten: zum Beispiel *Beziehung zwischen Inhalt und Form, medienspezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)*

Anwendungsphase (integrativ im Fach BNT)

Inhalte: 3.1.1 Information und Wissen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (3) die gewonnenen Informationen weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren: zum Beispiel *Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)*

3.1.2 Produktion und Präsentation

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) ein einfaches digitales Medienprodukt (~~Text oder~~ digitale Präsentation oder Audio- beziehungsweise Videobeitrag oder andere) weitgehend selbstständig erstellen und gestalten: zum Beispiel *Beziehung zwischen Inhalt und Form, medienspezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte)*
- (3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen: zum Beispiel *Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur*

Medientag durch
Medienexperten

Integrativ im
BNT-Unterricht

3. Medientag: MEDIENKRITIK/PRÄVENTION (4 h) (Experte + Lehrkraft, Polizei)

Inhalte: 3.1.2 Produktion und Präsentation

Die Schülerinnen und Schüler können

- (2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten: zum Beispiel *grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung*)

3.1.3 Kommunikation und Kooperation

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten: zum Beispiel *respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing*

3.1.4 Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler können

- (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen: zum Beispiel *Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt*

Anwendungsphase (integrativ im Fach Deutsch)

Inhalte: 3.1.3 Kommunikation und Kooperation

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten: zum Beispiel *respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Unterscheidung zwischen privaten und öffentlichen Daten, Cybermobbing*

3.1.4 Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler können

- (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen: zum Beispiel *Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Suchtpotenziale, Wirkung medialer Gewalt*
- (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten: zum Beispiel *(manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung, Kriterien an einer eigenen Medienproduktion anwenden und die Wirkung überprüfen (zum Beispiel mittels Bildvertonung)*

Medientag durch
Medienexperten

Integrativ im
Deutschunterricht