

Basiskurs Medienbildung, Klasse 5: Schulcurriculum Gymnasium Neureut

Für die Vermittlung der im Bildungsplan genannten prozess- und inhaltbezogenen Kompetenzen sind folgende Unterrichtsfächer vorgesehen:

Poolstunde ‚Texte am Computer‘ (im Folgenden ‚PTC‘)	18 Unterrichtsstunden (Informationstechnische Grundlagen)
Poolstunde ‚Methoden- und Sozialkompetenz‘ (im Folgenden ‚MeSo‘)	4 Unterrichtsstunden (Verantwortlicher Umgang mit Medien)
‚SurfSafe‘-Schulung des Landesmedienzentrums	2 Unterrichtsstunden (Sichere Mediennutzung)
Deutschunterricht	3 Unterrichtsstunden (Medienverhalten)
Fremdsprachenunterricht (E od. F)	3 Unterrichtsstunden (Digitale Kommunikation)
Biologie, Naturphänomene und Technik (im Folgenden ‚BNT‘)	5 Unterrichtsstunden (Vertiefung: Präsentation)
Summe	35 Unterrichtsstunden

Der Unterricht in ‚PTC‘ findet in geteilten Lerngruppen statt und erstreckt sich über das ganze Schuljahr. Er schließt mit einem Test über die erworbenen Fertigkeiten ab, dessen Bewertung in den ‚Medienführerschein‘ eingeht. Der Stoffplan dieses Unterrichts findet sich im Anhang.

Die medienkundlichen Anteile der anderen Fächer sind in den jeweiligen Schulcurricula verankert. Die Durchführung dieses Unterrichts setzt die in PTC erworbenen Fertigkeiten voraus und wird daher im letzten Drittel des Schuljahres eingeplant.

Der Besuch der ‚SurfSafe‘-Veranstaltung findet gegen Ende des Schuljahres statt.

Bildungsplan 2016 Prozessbezogene Kompetenzen	Unterrichtliche Umsetzung am Gymnasium Neureut
2.1 Sachkompetenz:	
1. Fachbegriffe richtig verwenden	PTC: alle Stunden
2. Grundfunktionen von digitalen Medien und von Programmen bedienen und anwenden	PTC: alle Stunden
3. Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten	MeSo: Umgang mit Social Media und Messengern (z.B. whatsapp)
2.2 Handlungskompetenz:	
1. Themen recherchieren, Quellen auswählen, Informationen erschließen und sinnvoll aufbereiten	PTC BNT: Unterrichtseinheit: ‚Erstellung und Präsentation eines digitalen Produkts‘, z.B. ‚Tiersteckbrief‘, ‚Naturbeobachtung‘ oder ‚Versuchsprotokoll‘
2. einfache digitale Medienprodukte planen, gestalten und im geeigneten Kontext präsentieren	
3. Medien für Zusammenarbeit und Kooperation nutzen	PTC: Intranet-Mailserver Mod. Fremdsprache: E-Mail-Kommunikation in der Fremdsprache
2.3 Reflexionskompetenz:	
1. anknüpfend an ihre eigenen Erfahrungen das Nutzungsverhalten beschreiben und vergleichen	PTC DU MeSo: Positive Aspekte der Mediennutzung und Risiken SurfSafe
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	

Inhaltsbezogene Kompetenzen	
3.1.1 Information und Wissen:	
(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen	PTC
(2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen	PTC BNT: ‚Erstellung und Präsentation eines digitalen Produkts‘
(3) die gewonnenen Informationen unter Anleitung weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren	PTC BNT: ‚Erstellung und Präsentation eines digitalen Produkts‘
3.1.2 Produktion und Präsentation:	
(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- bzw. Videobeitrag oder andere) selbstständig erstellen und gestalten	PTC BNT: ‚Erstellung und Präsentation eines digitalen Produkts‘
(2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten	
(3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen	
3.1.3 Kommunikation und Kooperation:	
(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten	MeSo: Prävention von Cybermobbing
(2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden	PTC: Intranet-Mailserver Mod. Fremdsprache: E-Mail-Kommunikation in der Fremdsprache
(3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen	PTC BNT: ‚Erstellung und Präsentation eines digitalen Produkts‘

3.1.4 Mediengesellschaft:	
(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten	MeSo: Positive Aspekte der Mediennutzung und Risiken DU: Beitrag zu medienkundlichen Basiskompetenzen
(2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen	MeSo SurfSafe
(3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten	DU: Beitrag zu medienkundlichen Basiskompetenzen
3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit:	
(1) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten für die Dateneingabe, -verarbeitung und -ausgabe benennen, beschreiben und sachgerecht nutzen	PTC: alle Stunden
(2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten	
(3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbständig anwenden	

Anhang: Stoffplan des PTC-Unterrichts

1.	Gegenstandsbestimmung ‚Computer‘ – vom Smartphone zum PC
2.	Intranet und Internet; Anmeldung im schulischen Intranet; sicheres Passwort
3.	Realer und virtueller Arbeitsplatz; Eingabegeräte
4.	Texteingabe; Tipptrainer
5.	Ordner anlegen, Dateien speichern, Ordner verwalten
6.	Markieren, formatieren, ‚Drag and Drop‘
7.	Zugriff über das Internet auf das Intranet (Horde)
8.	Up- und Download zwischen häuslichem Rechner und schulischem Arbeitsplatz
9.	Nutzung des Intranet-Mailservers; Brief als Mailanhang
10.	Austeil- und Einsammelordner nutzen
11.	Orientierung im Internet; Suchmaschinen
12.	Kopieren, ausschneiden, einfügen; Verwendung von Grafiken; Urheberrecht
13.	Rahmen und Textfelder; Texte gestalten (Schriften, Farben)
14.	Lernerfolgskontrolle