

Medienkompetenz

Lernen mit und über Medien

„Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation für den schulischen Alltag und die Aneignung von Bildung allgemein“
(Kultusministerkonferenz)

Ziel: Fragende und hinterfragende Haltung in Bezug auf Medien entwickeln

Keine trockene Medienaufklärung!

→ **Medienkompetenz ist in der heutigen Zeit Teil der Lebenskompetenz**

→ **Schule als lebenskompetenzfördernde Lernwelt**



Klassenstufe 5

- Die Klassenstufe 5 stellt die Orientierungsphase an der weiterführenden Schule dar. Die Vermittlung schulischer Grundlagen hat, v.a. im ersten Halbjahr, erst einmal Vorrang.
- Im 2. Halbjahr erster Kontakt mit den iPads. Teilweise kleinere Projekte, z.B. in „Lernen Lernen“ oder dem bilingualen Zusatzunterricht
- Fest verankert im Lehrplan ist im 2. Halbjahr ein Projekt zum Thema „Coding“ (Grundlagen der Informatik und des Programmierens). Dies wird von Schülern im Wahlpflichtbereich der Klassenstufe 9 vorbereitet und durchführt. Materialien von code-your-life.org (Microsoft), code.org (Anybody can learn) und der Pädagogischen Hochschule Schwyz (Scratch/MakeyMakey) kommen zum Einsatz.

In Klassenstufe 5 wird ein Medienpass in digitaler Form auf dem IServ angelegt. Dieser wird als Portfolio mit allen erlangten Kompetenzen bis Klasse 10 fortgeführt.

Klassenstufe 6

- Das bisherige Fach „Lernen Lernen“ der Klassenstufe 6 wird durch „Medienkompetenz“ erweitert und ist somit an der Klassenlehrer gebunden.
 - Arbeitsheft „Medienwelten1“ (Diesterweg) wird eingeführt, Themen des Unterrichts orientieren sich am inhaltlichen Aufbau des Lehrwerkes
 - Erlangte Kompetenzen sollen in anderen Fächern zeitnah angewandt werden.
-
- **Modul 1: Grundlagen Medienbildung**
Fachbegriffe, Passwörter, Regeln im Computerraum, Speichermedien, Textformatierung, Dateiverwaltung, Vergleich von Geräten
 - Wiederholung AL Klassenstufe 5

 - **Modul 2: (digitale) Kommunikation**
Kommunikationswege, E-Mail, Chat, Privatsphäre
 - Deutsch: Briefform

 - **Modul 3: Recherchieren**
Medien, Suchmaschinen, Internetrecherche, Informationsauswertung

 - **Modul 4: Präsentieren**
Präsentationsmittel, Folien, Vortrag
 - An Modul 3 und 4 sollte sich eine Reihe von Präsentationen in mehreren Fächern anschließen. Diese können je nach Umfang und Thema als KLN oder GLN gewertet werden (z.B. NW: Vögel, DE: beeindruckende Persönlichkeiten, GW:...)

 - **Modul 5: Mediennutzung**
Medien im Alltag, Reflexion des Medienverhaltens, Medientagebuch, Regeln für Medienkonsum
 - Hier bietet sich die Einführung des Kooperativen Lernens (Grund-Rhythmisierung Think-Pair-Share) an, insbesondere die Methode „Placemat“
 - Im Mathematikunterricht kann das Erstellen von Diagrammen, nun mittels digitaler Medien, wiederholt werden.
 - Im Religionsunterricht kann passend zu dieser Einheit das Projekt „Handyfasten“ durchgeführt werden (an Fastenzeit gebunden)

○ **Modul 6: Wie Werbung beeinflusst**

Werbung im Alltag, Zielgruppen, Schleichwerbung

- Im Kunstunterricht kann an dieses Modul angelehnt eine eigene Werbeanzeige gestaltet werden.

Abschluss: Portfolio - Medienpass führen

Klassenstufe 7

- Kontingentsstunden der Fächer GW und NW (je 3-stündig, im Doppelstundenprinzip daher 2 Stunden GW, 2 Stunden NW und eine Doppelstunde Medienkompetenz) werden für „Medienkompetenz“ verwendet. Die erlangten Kompetenzen der jeweiligen Module werden mit Inhalten aus diesen beiden Fächern gefüllt.
- Arbeitsheft „Medienwelten 2“ (Diesterweg) wird eingeführt, Themen des Unterrichts orientieren sich am inhaltlichen Aufbau des Lehrwerkes
- Medienprojekttag „Digitale Gewalt“ (Durchführung LPM) ersetzt Modul 4
 - **Modul 1: Soziale Netzwerke**
Angebote und Grundfunktionen, persönliche Nutzung, persönliche Risiken – immer „on“ sein, Anonymität als Risiko, Private Daten schützen
 - **Modul 2: Videoproduktion**
Wie ein Film entsteht, Filme beurteilen, eine Aufnahme planen, vom Bild zum Film, Nachbearbeitung, Urheberrecht/Persönlichkeitsrecht
 - GW/NW: Stop-Motion-Film oder auch ein Erklärvideo zu einem aktuellen Thema des Fachs, z.B. Markt (Angebot/Nachfrage), Bevölkerungswachstum, Naturereignisse, Plattentektonik/Vulkane, Wetterereignisse
 - NW: Thema Sucht, Ernährung
 - **Modul 3: Gaming**
Die technische Entwicklung, Arten von Spielen, Zeiten für Spiele, Gestaltung von Spielen, Spielgewohnheiten, Risiken von Spielen
 - GW: Verbindung mit Spielen mit geschichtlichem Hintergrund, z.B. Strategiespiele (Ages of Empire, Civilization), Simulationen historischer Prozesse (Spiele aus der „Anno“-Reihe), denkbar sind Präsentationen dazu (etwa wie geschichtstreu die Spiele sind)
 - **Modul 4: Mobbing**
 - Wird durch den Medienprojekttag „Digitale Gewalt“ (LPM) ersetzt
 - NW: Thema Sucht: Zusammenhang zwischen Mobbing und Magersucht
 - **Modul 5: Medien**
Sich in Medien informieren, sich im Internet informieren, Informationen im Internet präsentieren, Informationen beurteilen
 - GW/NW: Recherche zu beliebigen Themen im Fach (Sucht, Immunkrankheiten)

Abschluss: Portfolio – Medienpass führen

Klassenstufe 8

- Das Schuljahr in Klassenstufe 8 ist durch den Schwerpunkt auf „Berufsorientierung“ sehr komprimiert (2 Wochen BOP, 3 Wochen Betriebspraktikum), daher werden im Bereich „Medienkompetenz“ Projektblöcke statt regulärem Fachunterricht stattfinden

-

- **Projektblock 1: Make your School (Wissenschaft im Dialog, Förderung durch Klaus Tschira Stiftung)**

Aktive Mitgestaltung des Schulumfeldes durch technische und digitale Tools an sogenannten „Hackdays“, Förderung von Problemlöse - und Anwendungskompetenzen, Berufsvorbereitung

- **Projektblock 2: BG3000 (Barmer, TÜV Rheinland)**

Thementage mit wählbaren Modulen und Workshops (YouTube, Instagram entdecken, Music in the Box, Bloggen, Prezi, Journalismus im digitalen Zeitalter, Podcasts, Smart Photography, mysimpleshow, WordPress for Beginners, Kids in Motion - Trickfilmprojekte)

Nach jedem Projektblock Portfolio führen

Klassenstufe 9

- Medienkompetenz findet in Klasse 9 und 10 im **Wahlpflichtbereich** in Arbeitslehre als „Angebot der Schule“ statt und wird eng mit den Inhalten des Faches „Beruf und Wirtschaft“ verzahnt.
- Unterricht wird projektbasiert und schülerorientiert ausgerichtet
 - **Quartal 1: Ausbildung zu Medienscouts**
Die Schüler werden nach den Vorgaben des Ministeriums zu Medienscouts ausgebildet und zertifiziert. Sie sind im laufenden Schuljahr die Ansprechpartner und Berater für die Schüler in vielfältigen Medienangelegenheiten (Zertifikat = GLN).
 - **Quartal 2: Coding-Projekt für Klassenstufe 5**
In Gruppen (je 5er Klasse eine Gruppe) wird das Coding-Projekt vorbereitet und durchgeführt (Material siehe Lehrplan Medienkompetenz Klassenstufe 5)
 - **Quartal 3: Social Media und Werbung**
 - Trends und deren Entstehung, Internetphänomene und Hashtag-Trends, Cybergrooming und ähnliche Gefahren, Umgang mit Medienbotschaften (Vermittlung von und Beeinflussung durch verschiedene Bilder und Lebensstile), Bodyshaming
 - Verbraucherschutz, Influencer-Marketing, Product Placement,
 - Kaufen und Zahlen im Internet, wie funktionieren Konzerne wie amazon oder Apple, Zahlung mit „Daten“, Follower als Währung, Berufsbilder wie Influencer, Youtuber und Blogger, was sind Bitcoins
 - **Quartal 4: Team-Challenge**
SuS arbeiten in zugelosten 2-er Teams an verschiedenen Challenges, die im Anschluss im Kurs präsentiert werden und danach für alle (je nach Interesse) zur Bearbeitung geöffnet werden (Programmieren mit Scratch, Influencer-Alltag, Fake News, Swift Playgrounds, QR Code Rallye erstellen, e-books zu Instagram, Snapchat und TikTok, Prävention Cybermobbing mit Texting-Story)

Klassenstufe 10

- Medienkompetenz findet in Klasse 9 und 10 im **Wahlpflichtbereich** statt (Verzahnung mit „Beruf und Wirtschaft“)
- Unterricht wird projektbasiert und schülerorientiert ausgerichtet
 - **Quartal 1: Workshops für DigiSnick**

Die SuS erstellen in Teams Workshops (60 Minuten) für den schuleigenen Medienkompetenztag „DigiSnick“. Teilnehmer: andere SuS, LuL, Eltern (Grundlagen eines Workshops, wie gestalte ich einen Workshop für die Teilnehmer interessant, Ideenfindung, Workshoperstellung, Probe-Durchlauf im Kurs)

Themen schlagen die SuS selbst vor, z.B. Faszination Fortnite, Grundlagen PC, Einführungskurs iPad, Sicher unterwegs im Netz, Hindernisparcours (wie sehr lenkt das Smartphone im Alltag ab), Lebenswelten von Schülern verstehen (Instagram und Co.), QR-Code Rallyes erstellen
 - **Quartal 2: App-Labor meets Schülerfirma**
 - Schüler entwickeln eine App-Idee (zu schulrelevanten Themen), Design Thinking zur Ideenfindung, Schülerfirma aufbauen und App arbeitsteilig entwickeln und bewerben
 - Gesamter Ablauf rhythmisiert durch Kanban und Scrum

Hilfe und Materialien auf code.org, Schüler legen eine Sammlung nützlicher Lern-Apps an (Schülerbereich auf dem Schulserver)
 - **Quartal 3: Mein Leben: digital vs. Real**

Portfolio-Arbeit: digitaler Fußabdruck, Lebensweg, Lebensentwürfe in Social Media, Berufswünsche (im Netz), Kaufwünsche durch Social Media, Zahlungsmittel im Netz, Algorithmen

Exkurs: Gesellschaftliche Gerechtigkeit und Überwindung von Hierarchien (Arabischer Frühling, Fridays for Future etc.)
 - **Quartal 4: Abschluss-Film**

Schüler erstellen im letzten Quartal einen Abschluss-Film über ihre Schulzeit an der Eichenlaubschule

Abschluss des Portfolios, ggf. Zertifikat über erfolgreiche Teilnahme