



MEDIEN- UND METHODENCURRICULUM

- Der bisher erarbeitete Entwurf umfasst fünf verschiedene Dimensionen und jeweils verschiedene Kompetenzen bzw. Teilkompetenzen.
- Alle Kolleginnen und Kollegen sind eingeladen, die hier vorliegende Kurzfassung mit **Ergänzungen, Kommentaren und Fragen** zu versehen - einfach mit einem Stift eintragen...
- Selbstverständlich sind alle zur Mitarbeit in der Arbeitsgruppe eingeladen...

ENTWURF
IN
KURZFASSUNG

1

RECHERCHIEREN UND AUSWÄHLEN

Die Schülerinnen und Schüler begreifen Informationen als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen ist. Ihre Recherche sowie die Auswahl und die Verwertung von Informationen erfolgt sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt.

Erkennen und Formulieren eines Informationsbedarfs

- Identifizieren und Formulieren einer (wissenschaftlichen) Frage
- Formulieren einer Rechercheanfrage und Nutzung von Operatoren

Adäquate Nutzung verschiedener Informationsquellen

- Nutzung von Print-/Online-Medien; verschiedener Bibliotheken; Suchmaschinen, Metasuchmaschinen, Datenbanken, Stichwortverzeichnisse
- Nutzung von Fachbüchern, Periodika, Lexika

Nutzung einer öffentlichen / Schulbibliothek

- Ordnungssystem einer Bibliothek kennen
- Qualifizierte Recherche im Onlinekatalog der Schul- und der öffentlichen Bibliothek
- Beteiligung am Bestandsaufbau der Schulbibliothek
- Zusammenstellung und Präsentation verschiedener Medien zu einem Thema (bspw. Buchpräsentation)

Dokumentation und Evaluation des Suchprozesses

- Überblick verschaffen, Auswahl von geeigneten Treffern, Verwerfen
- Optimieren der Suche
- Abschätzung von Umfang, thematischer Relevanz, Vollständigkeit einer Information

Bewertung der Qualität von Quellen

- Selbstständige und kriteriengeleitete Evaluierung einer Information bzw. Quelle:
- Sachliche Richtigkeit, Glaubwürdigkeit, Aktualität einer Quelle

Zitieren von Quellen

- Standard- bzw. regelgerechtes Zitieren von Quellen und Textbelegen
- Erstellen einer Bibliographie
- Umgang mit Plagiaten

2

KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

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

Regeln sicherer und zielgerichteter Kommunikation sinnvoll anwenden

- Dokumentieren und Bewusstmachen des eigenen Kommunikationsverhaltens bzw. Mediennutzung (Mittel, Potenziale, Risiken)
- Einbettung der virtuellen Kommunikation in privaten und sozialen Alltag, Abschätzung der Folgen auf eigene Entwicklung und die Entwicklung anderer
- Gezielte Auswahl alters- und zielgerechter (Online-) Kommunikationsmöglichkeiten
- Anwendung von Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation (Passwörter, Verschlüsselung, Umgang mit Phishing und Fremdstellungen, Rechtevergabe)

Angemessene Nutzung v. Medien zur Kommunikation /Kooperation

- Eigenständige Auswahl angemessener Medien in Bezug auf das jeweilige Nutzungsziel (Lernplattformen, Wikis, Blogs, soziale Netzwerke)
- Definieren und Anwenden vorher definierter Regeln zur Nutzung und Kooperation (bspw. Netiquette)
- Gemeinsames Planen und Organisieren: Anlegen von Datensammlungen, (simultanes) Bearbeiten und Publizieren von Dokumenten, Nutzung gemeinsamer Formate bzw. Standards
- Einsatz sprachlich angemessener Schreib- und Ausdrucksweise (inkl. Fachsprache) sowie Abstimmung der Formulierungen, auch zur Vermeidung von Missverständnissen
- Verantwortungsbewusster Umgang beim Teilen persönlicher Daten

Analyse und Reflektion von Meinungsbildungsprozessen

- Kritische Beobachtung und aktive Teilhabe an gesellschaftlicher Kommunikation im Sinne der sozialen Verantwortung
- Adressatengerechte, verantwortungsbewusste und regelgerechte Kommunikation

Beschreibung von Kommunikation / Medienkonsum im Wandel

- Analysieren und Reflektieren des Einflusses der Medien auf die eigene Meinungsbildung sowie der Meinungsbildung in der Gesellschaft.
- Erkennen eigener Beitragsmöglichkeiten zur (gesellschaftlichen) Meinungsbildung

3

PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

Die Schülerinnen und Schüler realisieren eigene Medienproduktionen zum schulinternen Gebrauch bzw. zur Veröffentlichung eigener Produkte. Des Weiteren sind sie in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sach-, situations-, funktions- und adressatengerecht zu präsentieren.

Medienproduktionen selbstständig planen

- Arbeitsabläufe planen und berücksichtigen
- Rollenverteilungen definieren
- Möglichkeiten und Grenzen der Präsentation einschätzen, das eigene Vorgehen begründen

Medienelemente erstellen, bearbeiten, einbinden

- Gestaltungselemente (Schrift, Farbe, Grafik, Musik, Kameraeinstellung) bewusst und zielgruppenorientiert einsetzen
- Präsentationsform und -technik auswählen und zielorientiert einsetzen
- Inhalte einbinden, ergänzen, kommentieren, veranschaulichen

Medienprodukte evaluieren

- Kriterien zur Bewertung von Medienprodukten und Präsentationen aufstellen
- Anderen Schülern kriteriengeleitet Rückmeldung zu Präsentationen geben
- Rückmeldungen anderer für weitere Präsentationen nutzbar machen

Medienprodukte veröffentlichen

- Eigene Beiträge in geeigneten Foren (Lernplattformen, soziale Netzwerke) veröffentlichen
- Veröffentlichungsrechte verschiedener Plattformen kennen und Lizenzen auswählen

4

ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über gesicherte Kenntnisse medialer Codes, Symbole und Zeichensysteme sowie der darauf basierenden Inhalt-Form- Struktur-Beziehungen und wenden diese in der Entschlüsselung, Erörterung und Interpretation unterschiedlicher Medienangebote an.

Sich in der Vielfalt der Medienlandschaft orientieren

- Kenntnisse über Medien, Genres und Medienformate
- Entwicklung von Kritik- und Konsum-/Genussfähigkeit
- Glaubwürdigkeit/Absicht/Ziele, Informationsgehalt, ästhet. Qualität v. Medienprod.

Gestaltungsmittel eines Medienangebots erkennen

- Grundstrukturen bestimmter Medienprodukte
- Basiskennnisse von Zeichensystemen (Filmsprache, rhetorische Werke, historische Quellen)

Medienprodukte analysieren

- Politische, weltanschauliche, historische, religiöse, kulturelle Aspekte der Mediengestaltung herausarbeiten
- Ziel, Funktion, Mittel, Adressat und Produzent identifizieren, Wirksamkeit einschätzen, ästhetische Qualität bewerten
- Inhalte von Medienprodukten erfassen

Konstruiertheit medial vermittelter Wirklichkeiten hinterfragen

- Kommunikationsmodelle, auch virtueller Kommunikation
- Hinterfragen der Authentizität von Informationen, vor allem bei "unmittelbarer" Nachrichtenübermittlung, Erfassen des Kontextes
- Einsatz persuasiver / manipulativer Mittel reflektieren
- Manipulationen durch Medienprodukte erkennen
- Adäquate Anschlusskommunikation entwickeln

5

MEDIEN- GESELLSCHAFT MEDIENRECHT

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle von Medien bei der Gestaltung des individuellen und gesellschaftlichen Lebens, für ihre Wirklichkeit konstruierende Funktion sowie ihre Bedeutung für die Berufswelt.

Beachtung eigener Persönlichkeitsrechte

Beachtung der Persönlichkeitsrechte Dritter

- Entwickeln von Verhaltensweisen bei Preisgabe persönlicher Informationen
- Analyse von Datenspeicherung (wer speichert was wozu und wie lange?)
- Kenntnis der Rechtslage (Datenschutz)
- Analysieren eigener Verhaltensweisen beim Umgang mit Daten anderer
- Folgen und Reaktionsmöglichkeiten bei Cybermobbing

Analyse und Reflektion von Online-/Medien-Angeboten

- Geschäftsmodelle bzw. neuen Trends im Internet (kostenlose Angebote bzw. Software, Kostenfallen)
- Erkennen der Absicht und Wirkung von Medienangeboten (Werbung)

Beschreibung und Reflektion des eigenen Medienkonsums

- Kritische Beschreibung eigenen Konsums und Entwickeln von individuellen Regeln der Mediennutzung
- Erkennen von Stress und Sucht, Verhaltensstrategien, Kenntnis von Hilfsangeboten
- Regeln eigener Online-Identität hinsichtlich zukünftiger Auswertungsmöglichkeiten (bspw. bei Berufsfindung)

Beachtung rechtlicher Verpflichtungen

- bei eigenen Veröffentlichungen (bspw. Quellenangaben, Impressumspflicht)
- bei der Nutzung von lizenzpflichtigen Angeboten (Software, Filme, Bilder, Texte)