

Konzept Medienbildung am Max-Windmüller-Gymnasium Emden Klasse 5 / 6

Stand: Mai 2019

- Grundlage: „Medienbildung in der Schule“ (KMK vom 08.03.2012, http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012_2012_03_08_Medienbildung.pdf)
- Arbeit mit dem Arbeitsheft Medienwelten (ISBN: 978-3-425-04548-1 (Jg. 5) bzw. 978-3-425-04550-4 (Jg. 6))
 - Anschaffung durch Eltern über Lernmittelliste
 - Arbeitshefte verbleiben im Klassenzimmer
- Anbindung einzelner Bausteine an Fächer (möglichst Langfächer; keine Epochalfächer, im Klassenverband)
- Umfang der Bausteine jeweils ca. 2 Doppelstunden + Hausaufgabe
- Ausgabe eines Zertifikats über erarbeitete Inhalte mit Zeugnis; zusätzlich Eintragung durch entsprechende Fachlehrkraft auf Checkliste im Arbeitsheft (Dokumentation und Verbindlichkeit)
- Schwerpunkt: reflektierter Umgang mit Medien (sowohl Bedienung als auch Bewertung) → Lehrgang zur Medienerziehung

1. Zielsetzung

Das wesentliche Ziel der Bemühungen im Bereich Medienbildung am Max-Windmüller-Gymnasium ist es, unsere Schülerinnen und Schüler zu medienkompetenten jungen Menschen auszubilden, die verantwortungsvoll, kritisch und gleichzeitig sinnvoll mit dem breiten, medialen Angebot unserer Gesellschaft umgehen.

Absolventen des Max sollen ...

- ...sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen agieren.
- ...selbstständig komplexe Medienrecherchen durchführen. Hierbei erheben Sie Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.
- ...in digitalen Umgebungen selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst kommunizieren und kooperieren und ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation nutzen.
- ...selbstständig Medienprodukte - unter Beachtung rechtlicher Vorgaben - planen und realisieren und sie adressatengerecht vor Publikum präsentieren.
- ...ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können und reflektiert zum Problemlösen und Handeln nutzen.
- ...den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte analysieren und reflektieren. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst.

2. Kompetenzbereiche und Inhalte



Klasse 5 - Materialgrundlage: Medienwelten 1. ISBN 978-3-425-04548-1

Kompetenzbereich	Kapitel AH	Groblernziele/ Kompetenzen	Inhalte	Zeit in Doppelstunden	Fach
Bedienung und Anwendung	1	Die Schüler/innen kennen die für die Arbeit mit Medien wichtigsten Geräte und können sie korrekt benennen. ... unterscheiden Hard- und Softwarekomponenten eines Laptops und benennen sie korrekt.	Fachbegriffe, Passwörter, Speichermedien, Textformatierung, Dateiverwaltung	2	Ma
Recherche	3	Die Schüler/innen... ...können eine Internetrecherche durchführen (Suchstrategien, Qualität von Informationsquellen, Auswahl von Rechercheergebnissen).	Medien, Suchmaschinen, Internetrecherche, Auswertung von Informationen	2	Ge
Kommunikation	2	Die Schüler/innen... ... lernen verschiedene Arten der Kommunikation kennen (auch IServ). ... erkennen den Adressatenbezug der Kommunikation, unterscheiden direkte und indirekte Kommunikation, unterscheiden individuelle und Massenkommunikation. ... kennen wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz. ... können Email und Chat in ihren	Kommunikationswege, E-Mail, Chat, Privatsphäre	2	De

		Grundfunktionen anwenden.			
Produktion und Präsentation	4	Die Schüler/innen... ... kennen verschiedene Vortragstechniken und Präsentationsmittel. ... benennen Vor- und Nachteile der einzelnen Präsentationsmittel und wählen die für ihre Zwecke geeigneten Präsentationsmittel.	Präsentationsmittel, Folien, Vortrag	2	EN
Medienkritik	5	Die Schüler/innen... ... benennen die Bedeutung der Medien im Alltag und die Gründe für ihre Nutzung. ... beschreiben ihre persönliche Motivation bezüglich des eigenen Mediennutzungsverhalten.	Medien im Alltag, Reflexion des Medienverhaltens, Medientagebuch, Regeln für den Medienkonsum	2	Ek
	6	Die Schüler/innen... ... erkennen und bewerten die Funktion von Werbung. ... erwerben Kompetenzen im Sinne eines reflektierten und selbstbestimmten Konsumverhaltens.	Werbung im Alltag, Zielgruppen, Schleichwerbung	2	Ku

Klasse 6 - Materialgrundlage: Medienwelten 2. ISBN 978-3-425-04550-4

Kompetenzbereich	Kapitel AH	Groblernziele/ Kompetenzen	Inhalte	Zeit in Doppelstunden	Fach
Recherche	5	Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medientechnologien als Instrumente der Weltwahrnehmung und -aneignung untersuchen und ihren Einfluss auf Weltbilder erkennen. ... können den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen. ... können mediale Manipulationen erkennen. ... kennen verschiedene Formen offener und versteckter Werbung im Internet.	Sich in Medien und im Internet informieren, Informationen im Internet präsentieren, Informationen beurteilen	2	EN
Kommunikation	1	Die Schülerinnen und Schüler kennen Möglichkeiten und Grenzen verschiedener Kommunikationsmittel. ... kennen konkrete Besonderheiten, Leistungen, Anforderungen und Darbietungsformen von Medien im Kommunikationsprozess.	Soziale Netzwerke: Angebote, Grundfunktionen, persönliche Nutzung und Risiken, Anonymität, Öffentlichkeit, Datenschutz	2	De
	4	Die Schülerinnen und Schüler können Konfliktsituationen	Soziale Ausgrenzung, Cybermobbing,	2	Extern

		<p>erkennen und beschreiben. ... können Gruppenverhalten beschreiben. ... trainieren ihr Empathievermögen.</p>	Hilfe gegen Mobbing und Cybermobbing		
Produktion und Präsentation	2	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen grundlegende Fachbegriffe aus dem Bereich der Filmproduktion und können sie im passenden Kontext korrekt verwenden.</p>	Filmentstehung, Beurteilung, Planung, Nachbearbeitung, Urheberrecht / Persönlichkeitsrecht	2	Mu
Medienkritik	3	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen das Suchtpotenzial des Mediengebrauchs und die Möglichkeit des Realitätsverlusts und der sozialen Isolation. ... können den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten beurteilen. ... wissen um die Unterhaltungsfunktion von Medien als legitimer Nutzungszusammenhang. ... kennen Risiken eines exzessiven Medienkonsums.</p>	Gaming: Zeiten für Spiele, Spielgewohnheiten und Risiken von Spielen	2	Mediencouts