

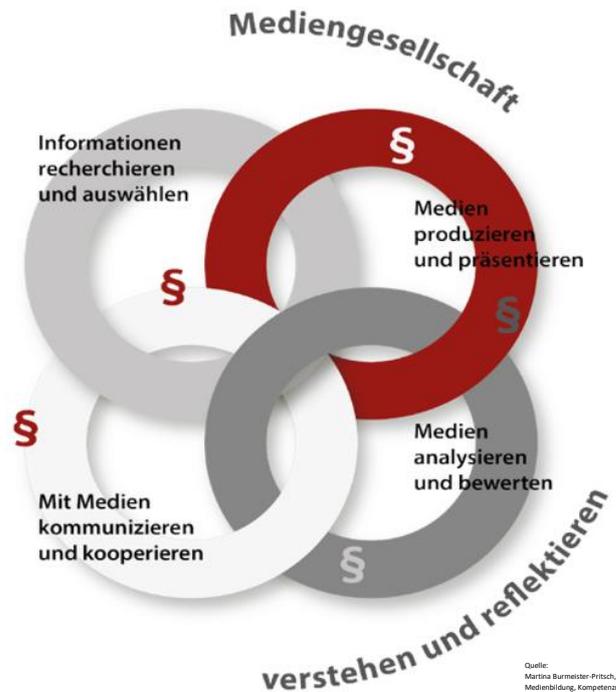
Curriculum Medienbildung

Klasse 5-6

Der Einzug digitaler Medien in die Lebens- und Arbeitswelt ist ein stetig zunehmender Prozess, dessen finale Entwicklung noch nicht absehbar scheint. Das Goldberg Gymnasium Sindelfingen hat es sich zum Ziel gesetzt, im Rahmen der Medienbildung seine Schülerinnen und Schüler auf die Bewältigung der Anforderungen der zukünftigen digitalen Arbeitswelt vorzubereiten. Zudem ist uns das Erlernen eines reflektierten Umgangs mit digitalen Medien auch im privaten Umfeld wichtig, da diese die Grundlage für eine gute schulische Entwicklung darstellt.

Das Mediacurriculum ist Grundlage für die Arbeit im Unterricht, in dem wir gezielt auf Möglichkeiten, aber auch auf Gefahren der digitalen

Herausforderung hinweisen. Die Medienbildung in Klasse 5-6 erfolgt im Rahmen des MultiMedia-Praktikums und zum Teil im Fachunterricht, z.B. Kunst, Englisch, Mathematik.



Kompetenzbereich	Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhaltes	Beschreibung Medienkompetenzen aus "Arbeitspapier für die Hand der Bildungsplankommissionen als Grundlage und Orientierung zur Verankerung von Leitperspektiven – Stand: 08. April 2014"
Informations-technische Grundbildung	<ul style="list-style-type: none"> - Aufbau eines Rechners - Umgang mit einem Betriebssystem (Hochfahren, anmelden, ...) - Unser Schulnetzwerk (Netzwerkkomponenten, Verkabelung) - Software-Anwendungen (welche Tools für was?) - Das Internet und deren Browser (gute/"schlechte" Browser) - Datensicherheit, Datensicherung (eigene Daten) - Planetensystem, Erdrotation, ...im Internet recherchieren (Internetrecherche, Lernprogramme) (EK) - Daten darstellen (Tabellenkalkulationsprogramm) (M) - (englische) Emails schreiben, gezielte Internetrecherche (E) 	Bedienung grundlegender Funktionen eines Betriebssystems, Arbeiten mit unterschiedlichen Standardprogrammen (unter Anleitung), Speicherung eigener Ergebnisse in ihren eigenständig angelegten Ordnern, sicher im Schulnetz arbeiten, einen Internetbrowser und kindgerechte Suchmaschinen nutzen und (onlinebasierte) Lernprogramme anwenden
Information	<ul style="list-style-type: none"> - Internetrecherche - Mediale Informationsquellen und ihre Merkmale - Der Umgang mit einem Internet-Browser - gezielte Recherche im Internet - Mediale Quellen und ihr Informations- und Wahrheitsgehalt - Computerviren und Datenschutz im Internet - Interaktiv und multimedial gestaltete Internet-Lernangebote (EK) 	Informationen zielorientiert im Internet suchen, diese zusammengefasst darstellen (unter Beachtung von Datenschutzrichtlinien, Glaubwürdigkeit und Objektivität). Bewusstsein der Gefahren im Umgang mit dem Internet entwickeln und erste grundlegende präventive Maßnahmen kennen

Kompetenzbereich	Kurzbeschreibung des Medienbildungsinhaltes	Beschreibung Medienkompetenzen <small>aus "Arbeitspapier für die Hand der Bildungspunktkommissionen als Grundlage und Orientierung zur Verankerung von Leitperspektiven – Stand: 08. April 2014"</small>
Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> - Medienspezifische Kommunikationsmerkmale (Recherche, Präsentation) - Ergebnisorientiertes und verantwortungsbewusstes Kommunizieren - Verschiedene Medienarten und -genres kennen und beschreiben - Kommunizieren per Email (E) - Soziale Netzwerke: Threema, WhatsUp, .. - Netiquette im Internet 	<p>Geeignete Werkzeuge zur digitalen Kommunikation benennen, die Möglichkeiten digitaler Kommunikation kennen und anwenden E-Mail (und Chat) unter Beachtung der Kommunikationsregeln.</p> <p>Unterscheidung zwischen öffentlich und privat, Privatsphäre reflektiert schützen. Medial verantwortungsbewusstes Kommunizieren.</p>
Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> - Merkmale und Besonderheiten verschiedener Präsentationsarten - Planung einer PowerPoint-Präsentation - Herstellung einer Präsentation - Erarbeitung von Kriterien für eine gute Präsentation - rechtliche Grundlagen: Urheberrecht, Daten-, Verbraucher- und Jugendmedienschutz - Vortrag einer Präsentation - Feedback-Kultur 	<p>kennen unterschiedliche Präsentationsformen und können Inhalte und Informationen sach- und situationsgerecht zu einer einfachen linearen Präsentation zusammenfügen und präsentieren, beachten dabei die grundsätzlichen Urheberrechtsregeln und die Feedbackkultur"</p>
Produktion	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit Tastatur und Textverarbeitungsprogramm (Wirkungsweise) - Zielgerechte Auswahl einer Medienart - Möglichkeiten der Veröffentlichung: u.a. Nutzung und Bereitstellung von cc-lizenzierten Medienproduktionen - Grundregeln der Medienveröffentlichung: Urheberrecht, Daten-, Verbraucher- und Jugendmedienschutz - Zeichenprogramm (z.B. CAD) (Kunst) - eigene Kompositionen (Musik), Stopp-Motion Filme, einfache Plakatgestaltung (Kunst) - Protokolle, Steckbriefe (für z.B. Insektenarten) erstellen (BNT) 	<p>Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm, altersgemäße Texte am PC verfassen und diese ansprechend gestalten und formatieren.</p> <p>Erste ethische, ökonomische und ästhetische Grundregeln der Veröffentlichung von Medienprodukten kennenlernen.</p> <p>Gestaltung einfacher Medienprodukte wie z.B. Bilder, Filme, Audiodateien</p>
Analyse	<ul style="list-style-type: none"> - Medienarten vergleichen - Filmanalyse (Kunst) 	<p>Medienarten hinsichtlich ihrer Gestaltungsmöglichkeiten, Dramaturgie und Wirkung (Text-, Tongestaltung, Bildsprache, Musik)" unterscheiden</p>
Mediengesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> - Anknüpfung an Medienerlebnisse aus dem Alltag - Subjektiver und objektiver Gebrauchswert von ausgewählten Medienangeboten - Medienberatung: Aufklärung über einen sicheren Umgang mit neuen Medien - Modul Online – Allianz Internetnutzung und Surfverhalten, Soziale Netzwerke – Angeben persönlicher Daten, falsche Identitäten, Mobbing - Geschäftsmodelle im Zusammenhang mit dem Internet - Legale und illegale Handlungen rund um Filme und Musik 	<p>Reflektion des eigenen Medienkonsum, die Gefahren des medialen Konsums (z B Suchtgefahr, direkte Kosten und Folgekosten) benennen und in Ansätzen rechtliche Belange (z B Urheberrecht, Datenschutz) kennen</p>