

## Curriculum für das Fach Basiskurs Medienbildung in Klasse 5

### Grundgedanken

Kinder und Jugendliche bewegen sich ganz selbstverständlich in einer von digitalen Medien durchdrungenen Welt. Die Integration unterschiedlichster medialer Funktionen in ein Gerät, die stetige Medienverfügbarkeit und mediengestützte Dienste aller Art generieren fortwährend neue Möglichkeiten der Verwendung von digitalen Medien. Zudem bietet die rasche technische Entwicklung ständig neue und andersartige Zugänge zu Informationen, erlaubt einen unmittelbaren Austausch und hält ganz neue Formen der gesellschaftlichen Teilhabe bereit. Medial vermittelte Erfahrungsräume dienen Kindern und Jugendlichen auch als Sozialisationsinstanz. Doch ein unbedachtes und sorgloses Verhalten darin birgt Gefahren und Risiken.

Deshalb ist es unabdingbar, dass eine moderne Gesellschaft ihre Priorität darauf setzt, gerade über den Bereich Medienbildung Partizipation, gesellschaftlichen Anschluss und Erwerbsfähigkeit unserer Schülerinnen und Schüler zu gewährleisten. Im 21. Jahrhundert ist eine umfassende Medienkompetenz ein essentieller Schlüssel für die Teilhabe an der Gesellschaft und für die Entwicklung einer aktiven, selbstbewussten Rolle darin. Medienkompetenz ist hierbei als Ziel zu verstehen, wobei Medienbildung der Weg ist, dieses Ziel zu erreichen. Das Lernen mit Medien und das Lernen über Medien müssen daher in den Fokus der unterrichtlichen Tätigkeit rücken, um ein selbstbestimmtes und reflektiertes Medienwissen und Medienhandeln der Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen. (vgl. Bildungsplan 2016, Gymnasium)

## Kompetenzerwerb und Unterrichtsinhalte

In der Klassenstufe 5 sollen die Schülerinnen und Schüler die informationstechnischen Grundqualifikationen erwerben, die sie in die Lage versetzen, die neuen Medien sachgerecht und selbstbestimmt in allen Fächern einsetzen zu können. Im Mittelpunkt steht dabei der anwendungsorientierte Einsatz. Im Schulcurriculum ist eine Wochenstunde Basiskurs Medienbildung in Klasse 5 (aus den Poolstunden) angesetzt, um die im Bildungsplan 2016 verankerten Kompetenzen zu schulen.

### Prozessbezogene Kompetenzen

Die prozessbezogenen Kompetenzbereiche im Basiskurs Medienbildung sind:

- Sachkompetenz
- Handlungskompetenz
- Reflexionskompetenz

Sie umfassen die Medienbildung insgesamt und intendieren einen (dem Alter entsprechenden) angemessenen Umgang mit Medien. Die prozessbezogenen Kompetenzen beinhalten grundlegende fachspezifische Kenntnisse, mediengerechtes Handeln sowie die altersangemessene Fähigkeit, dieses Handeln zu hinterfragen und Schlüsse für sich daraus zu ziehen. Darüber hinaus gelingt es, Bezüge zwischen unterschiedlichen lebensweltlichen Erfahrungen herzustellen (medial-virtuelle Erfahrungen und Erfahrungen auf der Basis von realen Begegnungen) und in Auseinandersetzung mit anderen Menschen und der Welt ein genaueres Bild von sich selbst zu gewinnen.

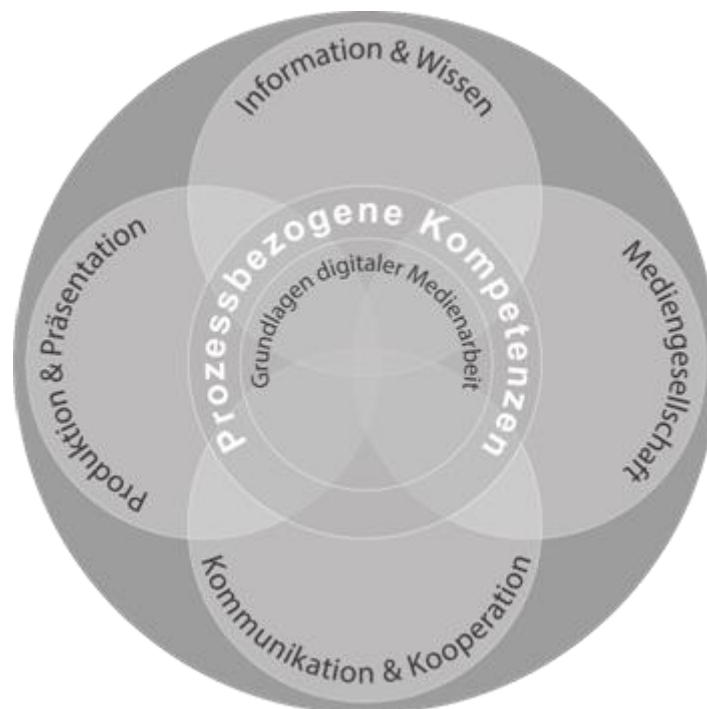
## Inhaltsbezogene Kompetenzen

Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche im Basiskurs Medienbildung sind:

- Information und Wissen
- Produktion und Präsentation
- Kommunikation und Kooperation
- Mediengesellschaft
- Grundlagen digitaler Medienarbeit

Diese fünf Bereiche sind nicht als getrennte, sondern als ineinander verschränkte Felder zu verstehen, die sich immer wieder gegenseitig durchdringen. Insbesondere der Bereich Grundlagen digitaler Medienarbeit ist als immanente Kompetenz zu verstehen, welche nötig ist, um die Themen mittels digitaler Medien sach- und situationsgerecht bearbeiten zu können.

(vgl. Bildungsplan 2016, Gymnasium)



Die vernetzte Struktur der fünf Kompetenzbereiche innerhalb des Basiskurses (© Landesinstitut für Schulentwicklung)

Angelehnt an diese Kompetenzbereiche, erfolgt die Umsetzung des Basiskurses Medienbildung am HGWT in folgenden Modulen:

| Module                                   | Beispiele zur Umsetzung   |
|--|---|
| <b>Grundlagen digitaler Medienarbeit</b> | Einführung in die Computerräume und das Schulnetzwerk<br>Anmeldung, Abmeldung<br>Passwortsicherheit, Merkhilfen<br>Home-Verzeichnis, Tauschverzeichnis<br>Ordner und Dateien anlegen, verschieben, löschen<br>Speichermedien<br>Drucken (auch Aufträge löschen) |
| <b>Information und Wissen</b>            | Internetrecherche, Suchkriterien<br>Bewertung von Suchergebnissen<br>Altersgerechte Suchmaschinen<br>Suchbegriffe und Strategien<br>Vertrauenswürdige Seiten<br>Strukturieren von Information<br>Textauswertung   |
| <b>Produktion und Präsentation</b>       | Audioaufnahme (Audacity)<br>Steckbrief (Libre Writer)<br>Bilder einfügen, einfaches Formatieren<br>Libre Impress<br>Dateiformate  |
| <b>Kommunikation und Kooperation</b>     | „Chatiquette“<br>Email schreiben  |
| <b>Mediengesellschaft</b>                | Chancen und Risiken des Mediengebrauchs<br>Medientagebuch<br>Manipulative Wirkung von Bildern und Werbung   |

## Curriculum für den Aufbaukurs Informatik Klasse 7 (AKI 7)

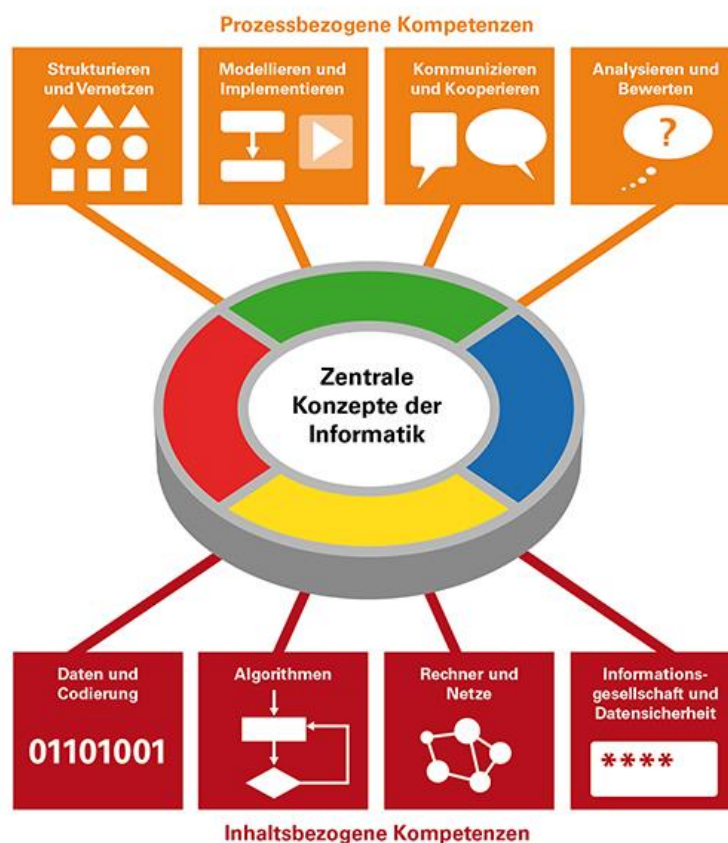
### Grundgedanken

Schülerinnen und Schüler erleben eine Welt, in der digitale Medien eine zentrale Rolle einnehmen. Auch in der Schule gewinnen die (gar nicht mehr so) neuen Medien immer mehr an Bedeutung. Kinder und Jugendliche müssen demnach nicht mit der Nutzung dieser Technologien vertraut sein, sondern vor allem auch Kompetenzen entwickeln, die sie für die persönlichen und gesellschaftlichen Chancen und Risiken zukünftiger Entwicklungen sensibilisieren.

### Kompetenzerwerb und Unterrichtsinhalte

Im Aufbaukurs Informatik Klasse 7 nehmen Konzepte des Informatischen Denkens einen großen Anteil ein. Analytische Fertigkeiten werden geschult und die Schülerinnen und Schüler lernen erste Grundbegriffe der Programmierung kennen. „Algorithmisierung“ und „Mustererkennung“ sind beispielsweise typische informatische Prinzipien, die hier eine Rolle spielen.

Konkret fordert der Bildungsplan die Verknüpfung prozessbezogener und inhaltsbezogener Kompetenzbereiche, die in der folgenden Grafik veranschaulicht sind:



*Zentrale Konzepte der Informatik in den prozessbezogenen und inhaltsbezogenen Kompetenzen (Grafik: A. Mittag)*

(vgl. Bildungsplan 2016, Gymnasium)

**Angelehnt an diese Kompetenzbereiche, erfolgt die Umsetzung des AKI 7 am HGWT in folgenden Modulen:**

| <b>Module</b>                                       | <b>Beispiele zur Umsetzung</b>   |
|---|--|
| <b>Daten und Codierung</b>                          | <p>Kennenlernen verschiedener Codes (Morsecode, Blindenschrift, QR Codes)</p> <p>Das Binärsystem als Grundlegende Funktionsweise eines Computers</p> <p>Erstellen eigener Codes</p> <p>Datengrößen einschätzen und verstehen</p> |
| <b>Rechner und Netze</b>                            | <p>Unterschied LAN vs. Internet</p> <p>Kennenlernen grundlegender Strukturen eines Netzwerkes</p> <p>Traceroute</p> <p>Server und Rechenzentren</p>  |
| <b>Informationsgesellschaft und Datensicherheit</b> | <p>Wie schütze ich meine Geräte</p> <p>Cybermobbing</p> <p>Bezahlformen im Internet</p> <p>Verschlüsselungssysteme anhand der Caesär Verschlüsselung und der Monoalphabetischen Verschlüsselung</p> <p>Passwortsicherheit</p>    |
| <b>Algorithmen</b>                                  | <p>Einfache Programmierumgebungen kennenlernen</p> <p>Programmieren mit Code.org und Scratch</p>   |