

DER WAHLPFLICHTBEREICH AN DER IGS

Lehrplan für das Wahlpflichtfach **KOMMUNIKATION UND MEDIEN**



Integrierte Gesamtschulen
Rheinland-Pfalz

Juli 2019

Mitglieder der Lehrplankommission:

- Dr. Uwe Mattusch, IGS Betzdorf-Kirchen
- Nicole Menges, IGS Thaleischweiler-Fröschen
- Pascal Rudolph, IGS Nieder-Olm
- Eleni Thimiani, IGS Grünstadt

Vertreter des Schulelternbeirats in der Kommission:

- Peter Schladweiler

Koordination:

- Dr. Stefan Müller-Dittloff, Ministerium für Bildung
- Kirsti Winzer, IGS Oppenheim

Vorwort

An Integrierten Gesamtschulen lernen Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Begabungen und Lernvoraussetzungen gemeinsam. Bei der Aufgabe, alle Schülerinnen und Schüler gemäß ihrem Leistungsvermögen und ihren Neigungen zu fordern und zu fördern, kommt dem Wahlpflichtfachbereich eine wichtige Bedeutung zu.

Alle Schülerinnen und Schüler wählen ein Wahlpflichtfach nach ihrer Neigung. Die Leistungsdifferenzierung erfolgt im Wahlpflichtfach über ein individualisiertes Angebot, das den Begabungen und Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler in besonderem Maße entspricht. Offene Aufgabenstellungen, Handlungsorientierung und projektorientierte Arbeitsformen unterstützen die binnendifferenzierte Arbeit und fördern die soziale Integration.

Auch der Berufs- und Studienorientierung kommt im Bereich der Wahlpflichtfächer eine besondere Bedeutung zu, da jedes Fach vielfältige Möglichkeiten bietet, um Berufsfelder und Studienmöglichkeiten kennenzulernen, die mit den unterschiedlichen Schulabschlüssen angestrebt werden können.

Die Schulen bieten ein breites Spektrum an Wahlpflichtfächern aus sieben Themenfeldern an: die Themenfelder Sprache, MINT und mindestens zwei weitere Themenfelder müssen beim Wahlpflichtbereich berücksichtigt werden.

Orientierungsphase

Die Verwaltungsvorschrift *Wahlpflichtfächer an Integrierten Gesamtschulen* sieht die Möglichkeit vor, den Wahlpflichtbereich innerhalb der Klassenstufe 6 dazu zu nutzen, dass Schülerinnen und Schüler die unterschiedlichen Angebote der Schule im Wahlpflichtbereich für mindestens vier Wochen probeweise besuchen, um die Inhalte, Anforderungen und Erwartungen des jeweiligen Wahlpflichtfaches kennenzulernen (Orientierungsphase: Punkt 2.3 der Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Bildung vom 23. Mai 2017 (9412 B – Tgb.-Nr. 2502/17)). Daher muss der Orientierungsunterricht einen Einblick in alle Bereiche der unterrichtlichen Arbeit des jeweiligen Wahlpflichtfaches geben. Sowohl die theoretischen als auch die praktischen Aspekte des Faches müssen zum Tragen kommen. Ferner soll der Orientierungsunterricht den Schülerinnen und Schülern einen Eindruck geben, welche Voraussetzungen sie mitbringen müssen, um im Wahlpflichtfach erfolgreich sein zu können. An späterer Stelle in diesem Lehrplan erfolgen Hinweise zu thematischen Vorgaben für die Orientierungsphase in diesem Fach.

Adaption an den inklusiven zieldifferenten Unterricht

Dieser Lehrplan liegt auch dem Unterricht für Schülerinnen und Schüler in den Bildungsgängen Lernen und ganzheitliche Entwicklung (zieldifferenten Unterricht) zugrunde.

Die im Lehrplan beschriebenen Inhalte und Kompetenzen sind so weit wie erforderlich an die individuellen Lernvoraussetzungen der zieldifferent unterrichteten Schülerinnen und Schüler zu adaptieren. Dies erfolgt durch individualisierte Lernangebote und/oder individualisierte Zugangswege. Auf diese Weise erhalten auch Schülerinnen und Schüler in den Bildungsgängen Lernen und ganzheitliche Entwicklung Zugang zum gleichen Lerninhalt. Gleichzeitig wird ihnen ein individueller Lernerfolg ermöglicht.

Der Lehrplan gibt Hinweise für die Adaption an den zieldifferenten Unterricht. Dazu findet sich im Anhang ein Tableau, das exemplarisch mit Vorschlägen und Erläuterungen für den zieldifferenten Unterricht aufbereitet wurde.

Das Wahlpflichtfach Kommunikation und Medien

Mit zunehmender Digitalisierung sind technische Medien zentraler Bestandteil unseres Alltags im Privaten wie auch in Beruf und Schule geworden. Viele Aufgaben und Handlungsfelder lassen sich ohne Medien überhaupt nicht mehr denken und erfordern entsprechende Kompetenzen. Das Wahlpflichtfach „Kommunikation und Medien“ nimmt diese Kompetenzen in den Blick.

Wenn Schule dazu befähigen will, in der Gesellschaft selbstbestimmt zu leben und kompetent seine Aufgaben heute und in Zukunft wahrzunehmen, bekommt insbesondere der Medienbildung eine besondere Bedeutung zu. Eine reflektierte Auseinandersetzung und der kompetente Umgang mit Medien und ihren Angeboten bedeutet hierbei nicht nur die kritische Auseinandersetzung mit Risiken und Gefahren, sondern auch die Fähigkeit, die Möglichkeiten der Medien selbstbestimmt und zielgerichtet zu nutzen. Wissenstheoretisch betrachtet haben wir heute eine Situation, die es uns ermöglicht, jeder Zeit und an jedem Ort nahezu jede Information abzurufen. Damit ist Wissen potentiell jedem zugänglich, der über entsprechende Medien verfügt und mit ihnen umgehen kann.

Wissen und Information gelten als die zentrale Zukunftsressource. Die effektive Organisation sowie die schnelle und ortsunabhängige Verfügbarkeit derselben sind Basis zukünftiger Wertschöpfung in Produktion und Dienstleistung. Das rückt das Feld der Medien, in denen Wissen gespeichert, zugänglich gemacht und organisiert wird, in den Mittelpunkt. Schon hier wird deutlich, dass Medienkompetenz weit über eine reine Bedienerkompetenz hinausgeht. Wer heute selbstbestimmt und kompetent seine Aufgabe und seine Rolle in der Gesellschaft wahrnehmen will, muss über weitere Schlüsselkompetenzen im Umgang mit Medien und digitalen Informationen verfügen.

Diese Kompetenzen lassen sich im Wesentlichen in den Bereichen des Wissens um Medientechnologie und deren Produktionsbedingungen (technisches Wissen), in der gezielten Benutzung der Möglichkeiten der Medien (Handlungskompetenz), als auch im verantwortlichen Handeln mit Medien sowie in der qualifizierten Einschätzung medialer Angebote ansiedeln (Urteilskompetenz).

Arbeiten mit dem Lehrplan

Aufbau des Lehrplans

Medienkompetenz bedeutet kompetentes Handeln mit Medien. Der vorliegende Lehrplan ist daher handlungsorientiert auf den aktiven Umgang mit Medien und ihren Angeboten ausgerichtet.

Der vorliegende Lehrplan berücksichtigt die Kompetenzbereiche Wissen, Handeln und Urteilen in fünf Modulen, die je nach thematischer Ausrichtung auf verschiedene Kompetenzbereiche ausgerichtet sind.

Im **Modul A** geht es um Grundlagen der Kommunikation, ihre geschichtliche Entwicklung und die zunehmende Rolle technischer Medien. Neben der technischen Entwicklung der Medien werden auch die Grundlagen im Umgang mit computerbasierten Geräten thematisiert und Fertigkeiten im Umgang mit Ihnen vermittelt.

Im **Modul B** steht die netzwerkgestützte Kommunikation mit ihren technischen Möglichkeiten und Bedingungen im Mittelpunkt. Dabei wird auch auf die rechtlichen Aspekte (z. B. Datenschutz) und das Thema Sicherheit im Internet eingegangen.

Das **Modul C** bezieht sich auf das Handeln mit Medien und auf den Einsatz von Software/netzgestützten Angeboten für die eigene Darstellung von Informationen und für den eigenen Ausdruck.

Das **Modul D** widmet sich der Rolle und Bedeutung der Medien für moderne Gesellschaften. Es beschäftigt sich mit den Gestaltungs- und Nutzungsmöglichkeiten sowie mit den Produzenten und ihren Aufgaben und Absichten. Bei der Vielzahl der Angebote rückt hier die Kompetenz in den Mittelpunkt, Angebote einordnen und bewerten zu können, um eine gezielte, den eigenen Absichten entsprechende Auswahl vornehmen zu können. Neben dem individuellen Einfluss sollen auch gesellschaftliche Einwirkungen zunehmend in den Fokus rücken.

Das **Modul E** nimmt die strukturierte Problemlösung mit digitalen Medien auf einer einfachen Ebene der Programmierung in den Blick. Es geht dabei weniger darum, komplexe Programme zu erstellen, sondern ein Verständnis dafür zu entwickeln, was im „Hintergrund“ passiert, wenn man Programme benutzt. Insofern ergeben sich hier Bezüge zu dem Fach Informatik, ersetzt wird dieses aber nicht.

Die Module sind nicht unabhängig voneinander, sondern bauen teilweise aufeinander auf, sodass sich bei der Umsetzung eine gewisse Reihenfolge anbietet. An den Schulen, denen im Wahlpflichtbereich in Klasse 6 eine Orientierungsphase vorangeht, sollte diese – je nach Länge der Phase – einen Einblick in die Bandbreite des Faches geben und mindestens zwei der vorgeschlagenen Module behandeln. Anschließend werden in den Klassenstufen die Grundlagen für die Kommunikation und Kommunikationsmedien mit hoher praktischer Ausrichtung gelegt.

Beide Wahl-Lernfelder für die Klassenstufen 6/7/8 sind optional; in der Klassenstufe 9/10 sind mindestens zwei der fünf Wahl-Lernfelder zu bearbeiten.

In der Klassenstufe 9 sind mit Blick auf den Abschluss der Berufsreife die Module B6 „Kommunizieren im Internet“ und D1 „Medien und Gesellschaft“ verpflichtend. Die Schülerinnen und Schüler sollen das Potenzial der Digitalisierung für ihre persönliche Weiterentwicklung, aber auch für ihre soziale wie politische Teilhabe nutzen können.

In der Klassenstufe 9/10 werden neben der praktischen Arbeit an eigenen Medienprodukten theoretische Aspekte der Kommunikationswissenschaft vertieft sowie der Umgang mit Anwenderprogrammen, die über die Basisfunktionen hinausgehen, thematisiert. Das Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler, auch mithilfe der digitalen Medien als selbstbestimmte Bürgerinnen und Bürger aktiv an der Gesellschaft teilzuhaben, wird zunehmend geschärft.

Übersicht der Lernfelder Kommunikation und Medien

<p>Modul A:</p> <p><u>Grundlagen der (digitalen) Kommunikation</u></p> <p>A1 Kommunikation im Wandel der Zeit</p> <p>A2 Computer und Co.</p> <p>A3 Umgang mit dem Computer</p> <p>A 4 Daten und Informationen</p> <p>A5 Tastschreiben (optional)</p> <p>A6 Kommunikationsmodelle</p>	<p>Modul B:</p> <p><u>World Wide Web</u></p> <p>B1 Sicheres Handeln im Netz</p> <p>B2 Webseiten</p> <p>B3 Lernen und Arbeiten in einem Computernetzwerk</p> <p>B4 Suchmaschinen</p> <p>B5 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Spielen (optional)</p> <p>B6 Kommunizieren im Internet</p> <p>B7 Urheberrecht</p>
<p>Modul C:</p> <p><u>Darstellen von Informationen</u></p> <p>C1 Textverarbeitung 1</p> <p>C2 Textverarbeitung 2</p> <p>C3 Tabellenkalkulation 1</p> <p>C4 Tabellenkalkulation 2 (optional)</p> <p>C5 Präsentation 1</p> <p>C6 Präsentation 2</p> <p>C7 Datenbanken (optional)</p>	<p>Modul D:</p> <p><u>Medienvielfalt</u></p> <p>D1 Medien und Gesellschaft</p> <p>D2 Printmedien</p> <p>D3 Gestaltung und Wirkung digitaler Bilder (optional)</p> <p>D4 Fernsehen und Rundfunk</p> <p>D5 Sprache und Musik (optional)</p> <p>D6 Film (optional)</p>
<p>Modul E:</p> <p><u>Strukturiertes Problemlösen mit digitalen Medien</u></p> <p>E1 Algorithmen</p> <p>E2 Einführung in eine Programmierumgebung</p> <p>E3 Suchen und sortieren</p> <p>E4 Verschlüsselungssysteme</p>	

Verteilung der Lernfelder auf die Klassenstufen

Stufe		Thema
6	Pflichtbereich (Orientierungsphase) Mindestens zwei Lernfelder aus den rechts genannten	A1 Kommunikation im Wandel der Zeit A2 Computer & Co B1 Sicheres Handeln im Netz B4 Suchmaschinen C5 Präsentation 1
6/7/8	Pflichtbereich	A1 Kommunikation im Wandel der Zeit A2 Computer & Co A3 Umgang mit dem Computer B1 Sicheres Handeln im Netz B3 Lernen und Arbeiten in einem Computernetzwerk B4 Suchmaschinen C1 Textverarbeitung 1 C2 Textverarbeitung 2 C3 Tabellenkalkulation 1 C5 Präsentation 1 D2 Printmedien E1 Algorithmen E2 Einführung in eine Programmierumgebung
	Wahlbereich	A5 Tastschreiben B5 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Spielen
9/10	Pflichtbereich	A4 Daten und Informationen A6 Kommunikationsmodelle B2 Webseiten B6 Kommunizieren im Internet B7 Urheberrecht C6 Präsentation 2 D1 Medien und Gesellschaft D4 Fernsehen und Hörfunk (Rundfunk) E3 Suchen und Sortieren

		E4 Verschlüsselungssysteme
	Wahlbereich	C5 Tabellenkalkulation 2 C7 Datenbanken D3 Gestaltung und Wirkung digitaler Bilder D5 Sprache und Musik D6 Film

Raum für Notizen

Aufbau der Tableaus

Lernfeld	Titel des Tableaus	Klassenstufe(n)
Leitfragen/Leitgedanken		
Inhalte		
Kompetenzen	Basis: ■ Erweiterung: ■ Vertiefung: ■	
Die Schülerinnen und Schüler erwerben		
Fachkompetenz		
Methodenkompetenz		
Kommunikationskompetenz		
Urteilskompetenz		

Im **Lernfeld** erfolgt eine lehrplanspezifische Nummerierung.

Leitfragen/Leitgedanken formulieren, anknüpfend an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler, zentrale Fragestellungen bei der Behandlung des Tableaus.

Die **Kompetenzorientierung** soll stets mit Blick auf die Fachinhalte erfolgen, Kompetenzen stets an Inhalte gekoppelt, konkret und überprüfbar sein. Um Redundanzen zu vermeiden und den Plan lesbar zu gestalten, greift der Bereich „**Kompetenzen**“ nur die Schwerpunkte für das jeweilige Tableau auf. Die Fachkompetenz ist der Kommunikations-, Methoden- und Urteilskompetenz vorrangestellt. Auch wenn Kompetenzen sich mehreren Kategorien zuordnen lassen, erfolgt die Nennung nur einfach, zumal in der Praxis nicht immer eine trennscharfe Zuordnung möglich ist.

Hier findet sich der Hinweis auf die **Klassenstufe**, in der das Tableau angesiedelt ist. In der Regel erfolgt die Zuordnung auf eine Doppeljahrgangsstufe und bietet so Flexibilität für die individuelle bzw. schulinterne Planung.

Die Inhalte des Bereichs „Basis“ sind verpflichtend und verbindlich im Unterricht zu behandeln.

Die Bereiche „**Erweiterung**“ und „**Vertiefung**“ sind sowohl zur lerngruppenbezogenen als auch zur individuellen Differenzierung vorgesehen und müssen in der Unterrichtsplanung Berücksichtigung finden.

Unter „**Erweiterung**“ versteht der Lehrplan in der Regel eine quantitative Ausweitung des Unterrichtsgegenstandes, z. B. durch Ergänzung von weiteren Teilaspekten.

Die „**Vertiefung**“ bietet Hinweise auf komplexere Aufgabenstellungen, Modelle oder differenziertere Teilaspekte zum Unterrichtsgegenstand.

Der Lehrplan sieht für die einzelnen Tableaus keinen festen Stundenansatz vor. Dies ermöglicht den Lehrkräften eine eigene Schwerpunktsetzung mit der Entscheidung, in welchen Tableaus Erweiterungs- bzw. Vertiefungsaspekte eine stärkere Berücksichtigung finden sollen.

Der Bereich „**Grundbegriffe**“ ist ein **verpflichtender** Wortspeicher, der im Rahmen der Unterrichtsreihe an die Schülerinnen und Schüler vermittelt werden soll. Die **kur-siv** gedruckten Begriffe beziehen sich auf die Bereiche „Erweiterung“ und „Vertiefung“ und sind optional.

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule geben Hinweis auf mögliche außerschulische Lernorte, Unterrichtsgänge, Expertenbe-gnungen sowie Kooperationen mit au-ßerschulischen Partnern.

Zur Stärkung des fächerverbindenden bzw. fächerübergreifenden Lernens und einer thematischen Verknüpfung in größeren Kontexten werden hier **Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern** genannt.

Grundbegriffe	
Inhaltlich-methodische Anregungen	
Möglichkeiten zur Öffnung von Schule	■
Vorschläge zur Leistungsüberprüfung	■
Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern	
Innerhalb des WPFs	Zu den Fächern

Hier werden konkrete **Inhaltlich-metho-dische Anregungen** und Hilfestellungen für die unterrichtliche Umsetzung aufge-führt, die sich auch für Erweiterungs- und Vertiefungsinhalte nutzen lassen.

Die **Vorschläge zur Leistungsüberprüfung** geben Impulse, wie die über die klassi-schen Formen der Leistungsüberprüfung hinaus Schülerleistungen eingefordert und bewertet werden können.

Leitfragen/Leitgedanken

- Entwicklung der technischen Kommunikationsmedien
- Grundlagen der Kommunikationswissenschaften
- Erweiterung der Wahrnehmung und Kommunikation durch Medien

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- wesentliche Stationen der Medienentwicklung und ihre Bedeutung für die Kommunikation kennen.
- Grundlagen der Semiotik (Zeichen und Bezeichnetes) kennen und in Beispielen anwenden können.
- veränderte Rezipientenrollen in modernen Medien kennen und an Beispielen beschreiben.

Methodenkompetenz, indem sie...

- eigene Strategien und Formen der Präsentation für Darstellung der Kommunikationsgeschichte entwickeln.

Urteilskompetenz, indem sie...

- den Einfluss der medialen Entwicklung auf die Kommunikation vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Aspekte einschätzen und beurteilen können.

Basis:

- von den ersten Schriftzeichen bis zu polymedialen Ausdrucksformen
- mündliche und mediengestützte Kommunikationsprozesse
- Rolle der Medien in der Gesellschaft im Verlauf der historischen Entwicklung
- klassische Massenmedien
- Freiheit und Pressefreiheit

Erweiterung:

- globale Kommunikation

Vertiefung:

- Massenkommunikation im digitalen Zeitalter

Grundbegriffe

Kommunikation und Medien; Zeichen und Bezeichnetes; Informationsfluss; Erfindung der Schrift; Presse und Demokratie; TV-, Radio-, Printmedien

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Plakat, Zeitleiste oder Präsentation zur Entwicklung medialer Kommunikation erstellen
- einfache Kommunikationsformen praktisch erproben (Lichtzeichen, Handzeichen, etc.)
- Kommunikationssituationen im Alltag sammeln und analysieren
- Untersuchung massenmedialer Produkte (z.B. politische Rede)

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch von Redaktionen in Zeitungen, Fernsehen oder Hörfunk
- Besuch von Berufsfeldern mit spezifischen Wegen der Kommunikation (z. B. Binnenschifffahrt, Zugführer)
- Gutenbergmuseum Mainz

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Präsentation mit Präsentationssoftware
- Erstellung eigener Nachrichten

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A6 Kommunikationsmodelle
- B2 Webseiten
- B6 Nutzung des Internets als Kommunikationsmedium
- D1 Medien und Gesellschaft
- D4 Fernsehen und Rundfunk

Zu den Fächern

- Deutsch (Computer und neue Kommunikationstechniken)
- Gesellschaftslehre (Die Rolle der Massenmedien in der Gesellschaft)

Leitfragen/Leitgedanken

- **Wie ist ein Computer aufgebaut und wie funktioniert er?**
- **Wie kann das Arbeiten am Computer die Gesundheit beeinflussen?**
- **Warum gehört mein alter Computer nicht in den Müll?**

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- erkennen, dass der Computer eine Einheit aus Hardware und Software ist.
- lernen, wie man einen ergonomischen Arbeitsplatz richtig einrichtet.

Methodenkompetenz, indem sie...

- indem sie das EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe) praktisch anwenden.

Urteilskompetenz, indem sie...

- die funktionale Beziehung zwischen Menschen und Computer beschreiben und den Nutzen des Computers für den Menschen beurteilen.
- erkennen, dass in Altgeräten sowohl Roh- als auch Gefahrenstoffe enthalten sind.

Basis:

- System- und Anwendungssoftware
- gängige Ausgabe- und Eingabegeräte
- Aufbau und Bedienung einer Tastatur
- EVA-Prinzip

Erweiterung:

- neue/aktuelle Ausgabe- und Eingabegeräte
- Weiterentwicklung des Computers
- Einrichten des Arbeitsplatzes (Ergonomie)

Vertiefung:

- Tastenkombinationen (Shortcuts)
- gesundheitliche Aspekte der Langzeitnutzung des Computers

Grundbegriffe

Hardware; Prozessor (CPU); Eingabe-, Ausgabe-, Peripheriegeräte; Systemsoftware; Anwendungssoftware; Ergonomie; EVA-Prinzip; Nachhaltigkeit; *Shortcuts (Strg C, Strg V, ...)*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- einen alten Computer auseinander/zusammenbauen
- Glossar erstellen mit wichtigen Informationen (Tastenkombinationen etc.)
- das EVA-Prinzip an einem Alltagsbeispiel (z.B. der Supermarktkasse)
- Bewegungsübungen einführen (als Entlastung zur Arbeit am Computer)

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Unterrichtsgang zu einem Computerfachgeschäft
- Museumsbesuch mit Schwerpunkt Computergeschichte

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Zuordnungspuzzle zum Computeraufbau
- Erstellen einer Learning-App mit entsprechender Internetplattform

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A4 Daten und Informationen
- A5 Tastschreiben
- B1 Sicheres Handeln im Netz
- B3 Lernen und Arbeiten in einem Computernetzwerk

Zu den Fächern

- Naturwissenschaften (Folgen des Arbeitens am Computer für den Bewegungsapparat, das Skelett und das Auge)
- Naturwissenschaften (Das EVA-Prinzip am Beispiel des Körpers; Hören – Verarbeiten – Antworten)
- Sport (Bewegungs- und Entspannungsübungen als Ausgleich zum langen Sitzen am Computer)

Leitfragen/Leitgedanken

- Welche verschiedenen Benutzeroberflächen gibt es?
- Welche Kenntnisse braucht man, um den Computer zielgerichtet zu nutzen?
- Wie kann ich meinen Computer vor Fremden schützen?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- den Umgang mit der Benutzeroberfläche lernen.
- verschiedene Speichermedien und Möglichkeiten zur Datensicherung nennen und anwenden können.
- den Zusammenhang zwischen verschiedenen Speichereinheiten (Bits, Bytes) erklären können.

Methodenkompetenz, indem sie...

- die schuleigenen Möglichkeiten zum Datenaustausch kennen und aufgabenorientiert anwenden können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- erkennen, dass man mit Passwörtern und Daten verantwortungsvoll umgehen muss.
- Merkmale der Sicherheit von Passwörtern einschätzen können.

Basis:

- Desktop kennenlernen, einrichten, sortieren
- Schaltflächen kennenlernen und ausprobieren
- Einstellung des Bildschirmhintergrunds und Bildschirmschoners
- Anlegen von Ordnerstrukturen
- aussagekräftige Dateibenennung

Erweiterung:

- weitere Systemeinstellungen
- Cloud-Angebote
- Computer vor Fremden schützen
- Virenschutzprogramme

Vertiefung:

- Schaltflächen und Kontextmenüs
- Passwortverwaltung und Systempflege

Grundbegriffe

Bildlaufleiste (Scroll-Balken); Bildschirmschoner; *Aufgabenleiste*; Menü; Menüband; Menüleiste; *Kontextmenü* Navigation; Register; Reiter; Schnellzugriff; Seitenlayout; Statusleiste; Suchfeld; Symbolleiste; Taskleiste; Vollbild-Lesemodus; Zoom; Benutzeroberfläche; Speichermedien; Speichereinheiten; Bit; Byte; Passwort; Virenschutzprogramm; Systemsteuerung; Bildschirmhintergrund; *Energiesparmodus, Datensicherung (Backup)*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- verschlüsseltes Passwortbuch anlegen und führen
- Benutzeroberflächen von unterschiedlichen Betriebssystemen vergleichen
- Quiz zu Schaltflächen und Kontextmenüs

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A2 Computer & Co.
- A4 Daten und Informationen
- B1 Sicheres Handeln im Netz
- B3 Lernen und Arbeiten in einem Computernetzwerk

Zu den Fächern

- alle Fächer

Leitfragen/Leitgedanken

- Was ist der Unterschied zwischen Information und Daten?
- Wie können Informationen, Bilder und Zeichen binär dargestellt werden?
- Wie können Zahlen binär/hexadezimal dargestellt werden?
- Was sind Bits und Bytes?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- erkennen, dass man Informationen auf unterschiedliche Weise darstellen kann.
- den Unterschied zwischen Daten und Informationen anhand von Beispielen (z.B. Fußballergebnissen) erklären können.
- die Begriffe „Bits“ und „Bytes“ anhand von z.B. unterschiedlich großen Dateien auf den Schulrechnern erkennen und den Zusammenhang verstehen.
- die Darstellung von Bildern und Schrift auf Displays/Monitoren erkennen und eigene Pixelbilder erstellen können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- unterschiedliche Darstellungen anhand ihres Informationsgehaltes bewerten können.
- den unterschiedlichen Speicheraufwand von Bildern erläutern können.

Basis:

- Umrechnen von Zahlen in verschiedene Zahlensysteme
- Darstellung von Bildern

Erweiterung:

- Erstellung eigener ASCII-Bilder mit einem Editor
- Informationen in einem QR-Code
- Erstellung eigener QR-Codes

Vertiefung:

- unterschiedliche Grafikformate
- Rechnen mit Binär- und Hexadezimalzahlen
- Historische Grundlagen zum ASCII-Code

Grundbegriffe

Information; Daten; Bits; Bytes; binäre Zahl; binäres Zahlensystem; Hexadezimalzahlen; Pixel; Pixelbilder; *Editor*; *ASCII*; *QR-Code*; *Vektorgrafik*; *Grafikformate (.jpg, .png, .bmp, .gif, ...)*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Darstellung von Bildern auf dem Monitor/dem Fernseher/der Konsole

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch eines Grafikdesigners

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Eine Pixelgrafik nach Vorgaben erstellen lassen.
- ASCII-Grafik

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- B2 Webseiten
- D1 Medien und Gesellschaft
- D3 Bildgestaltung und -wirkung

Zu den Fächern

- Mathematik (binäres Zahlensystem, hexadezimalen Zahlensystem)
- Bildende Kunst (Pixelgrafik / ASCII-Bilder)

Leitfragen/Leitgedanken

- 10-Finger-Tast schreiben auf der QWERTZ-Tastatur

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- lernen, dass jedem Finger bestimmte Tasten zugeordnet sind, die aus einer Grundstellung heraus zu betätigen sind.
- den Aufbau einer Tastatur mit ihren Sondertasten und Mehrfachbelegungen kennenlernen.

Methodenkompetenz, indem sie...

- die Tasten blind bedienen können.
- möglichst hohe Schreibe sicherheit und Schreibgeschwindigkeit erreichen.

Urteilskompetenz, indem sie...

- Eingabegeräte nach ergonomischen Gesichtspunkten beurteilen können.

Basis:

- 10-Finger-Tast schreiben
- jedem Finger zugeordnete Tasten
- Aufbau einer Tastatur
- physische Belastung senken

Erweiterung:

- Funktionstasten
- Tastenkombinationen (Shortcuts)

Grundbegriffe

Eingabetaste (enter/return); Leertaste; Shift; Einfügen- und Entfernen-Taste; Alt GR; Pfeiltasten; Windowstaste; Steuerung; Nummernfeld; Positionstaste; Rückschritttaste (backspace); Funktionstasten; Tabulator-Taste; Feststelltaste; ergonomische Eingabegeräte; *Shortcuts* (*Strg V*, *Strg C*, ...)

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Wettbewerb zur Steigerung der Geschwindigkeit
- Onlineangebote zur Übung zu Hause nutzen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPF Kommunikation und Medien

- alle Themenfelder

Zu den Fächern

- Deutsch (Bewerbung, Rechtschreibung)

Leitfragen/Leitgedanken

- **Wie kommunizieren wir miteinander?**
- **Beeinflussung durch Kommunikation**
- **Welche Missverständnisse kann es in der Kommunikation geben und warum?**

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- die Modelle zur Analyse konkreter Gesprächssituationen einsetzen können.
- Thesen der Kommunikationsmodelle in konkreten Gesprächssituationen überprüfen und Ergebnisse formulieren.
- Ursachen von Kommunikationsstörungen mithilfe der Theorien erkennen und erklären können.

Methodenkompetenz, indem sie...

- gezielt Kommunikationsmodelle für die Analyse von Gesprächen auswählen.

Urteilskompetenz, indem sie...

- Kommunikationssituationen unter Anwendung der Kommunikationsmodelle einschätzen und beurteilen.
- Kommunikationsstörungen analysieren und reflektieren.

Basis:

- Organon-Modell (Bühler)
- Kommunikationsquadrat (Schulz von Thun)
- Watzlawick (Kommunikationsformen, -störungen)
- Kommunikationsmodelle in literarischen Texten anwenden

Erweiterung:

- Gesprächsanalyse in weiteren dialogischen Texten, Szenen, Kunstwerken anwenden
- Metakommunikation

Vertiefung:

- Ansatz des Konstruktivismus (Konstruktion von Realität mithilfe von Kommunikation)
- Analyse von klassischen Missverständnissen in der Kommunikation

Grundbegriffe

Organon-Modell Bühlers; das Kommunikationsquadrat Schulz v. Thun; symmetrische und komplementäre Kommunikation (Watzlawick); Gestik; Mimik; Körpersprache; nonverbale Kommunikation; Kommunikationsstörungen; Manipulation; *Metakommunikation*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Analyse dialogischer Szenen aus literarischen Texten, Gemälden, Skulpturen
- Anwendung von Kommunikationsmodellen im Rollenspiel (Szenennachstellung), z. B. mit alternativen Gesprächsverläufen
- Analyse von Kommunikationsstörungen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch: Museum, Theater, Kino, Talkshow usw.

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Untersuchung eines Szenenfotos/Gestaltung einer Fotostory anhand der behandelten Modelle
- Vergleich zweier Romanausschnitte anhand der theoretischen Ansätze
- Verfassen eines Rollendialogs anhand eines Kunstwerkes

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A1 Kommunikation im Wandel der Zeit
- B6 Nutzung des Internets als Kommunikationsmedium
- D1 Medien und Gesellschaft
- D6 Film

Zu den Fächern

- Deutsch (Bildergeschichten, Literatur, Theater)
- Gesellschaftslehre (Zusammenleben in der Gesellschaft)
- Kunst (Skulpturen)

Leitfragen/Leitgedanken

- Wie bedient man einen Browser und welche Bedeutung hat er für mein Handeln im Netz?
- Welche Gefahren lauern im Internet?

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- die Funktionen eines Browsers gezielt einsetzen können.
- Schutzmaßnahmen anwenden können.
- Vorgaben des Urheberrechts kennen und anwenden können (Quellenangaben, zitieren, Bildrechte etc.).

Methodenkompetenz, indem sie...

- angelegte Favoriten gezielt benutzen können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- Regeln für den Umgang mit dem Internet formulieren.
- Gefahren im Internet erkennen und diese einschätzen können.
- den Wert von Passwörtern erkennen und beurteilen können.

Inhalte

Basis:

- unterschiedliche Browser
- Favoriten anlegen und verwalten
- Gefahren im Internet

Erweiterung:

- Creative Commons-Lizenzen (CC)

Vertiefung:

- Browsereinstellungen

Grundbegriffe

Browser; Webseiten; Browserverlauf; Favoriten; Link; Viren; Trojaner; Würmer; Antivirenprogramm; „Abzocke“; Impressum; Phishing; Werbung; Uploadfilter; Passwort; *CC-Lizenzen*; *Cookies*; *Caches*; *Netiquette*; *Datenschutz*; *Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Regelbuch – sicherer Umgang mit dem Internet
- Präsentation von Internet-Gefahren
- Internet-Führerschein online durchführen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Datenschutzbeauftragten oder Datenschutzbeauftragte zu einem Vortrag einladen

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- richtige Verwendung von CC-Lizenzen überprüfen

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- B2 Webseiten
- B4 Suchmaschinen
- B6 Nutzung des Internets als Kommunikationsmedium
- B7 Urheberrecht

Zu den Fächern

- Alle Fächer, in denen Internetrecherche durchgeführt wird.

Leitfragen/Leitgedanken

- **Wie stelle ich Informationen mit Hilfe von HTML dar?**
- **Welche Inhalte dürfen auf Webseiten?**

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- eigene Webseiten produzieren, die sie strukturiert aufbauen und die entsprechenden Befehle bedarfsgerecht einsetzen.

Methodenkompetenz, indem sie...

- Ordnerstrukturen anlegen, um das Erstellen der Webseite sinnvoll zu organisieren.
- übersichtlich strukturierte HTML-Dokumente erstellen, um eventuellen Fehlern vorzubeugen.

Urteilskompetenz, indem sie...

- ihre Webseiten anhand unterschiedlicher Rechte beurteilen und sich durch deren Einhaltung schützen.

Basis:

- Aufbau und Struktur eines HTML-Dokuments
- einfache, strukturierte Formatierungen von Texten mit HTML
- Formatierung von Listen mit HTML
- einfache digitale Inhalte in die Webseite einbinden (z. B. Bilder)
- Urheberrechte

Erweiterung:

- weitere digitale Inhalte in Webseiten einbinden (z. B. Video, Audio)
- komplexere Formatierungen mit HTML (zum Beispiel Tabellen, seiteninterne Verweise)
- Impressum/Verantwortlicher im Sinne des Presserechts
- CSS-Grundlagen

Vertiefung:

- Validierung von HTML-Dokumenten

Grundbegriffe

Texteditor; Urheberrecht; html; head; body; title; Attribute; Objekte; Tags; main; header; footer; Überschriften (h1, h2, ...); geordnete und ungeordnete Listen; Hyperlinks; Tabellen; Formatierung (Schriftart, Absätze); CSS; Validierung

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Erstellen eines „Vokabelheftes“ für die einzelnen HTML-Befehle
- Erstellen von eigenen Webseiten
- Projekt: Erstellen einer eigenen Webseite (Steckbrief, Lieblingsfilm, ...)
- Projekt: gemeinsame Homepage (arbeitsteilig)
- Moodle-Kurs zu HTML und CSS gestalten

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Kurshomepages erstellen und verwalten
- Schulhomepage erstellen und verwalten

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Fehler in HTML-Dokumenten finden und verbessern

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A2 Computer & Co.
- B1 Sicheres Handeln im Netz
- B6 Kommunizieren im Internet
- B7 Urheberrecht
- D3 Bildgestaltung und -wirkung

Zu den Fächern

- Deutsch (Rechtschreibung/Semantik)
- Gesellschaftslehre (Medien und Gesellschaft)
- Informatik (HTML)

Leitfragen/Leitgedanken

- Welche Aufgaben und Bedeutung haben Computernetzwerke für meinen Alltag?
- Wie arbeite ich mit einer Lernplattform?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- den Aufbau und die Funktion von Computernetzwerken kennen.
- das Intranet und das Extranet der Schule (z. B. Vertretungsplan) benutzen können.
- gemeinsam an Dokumenten im Schulnetzwerk arbeiten können.

Kommunikationskompetenz, indem sie...

- über das Intranet kommunizieren und sich organisieren.

Methodenkompetenz, indem sie...

- Lernplattformen zum Lernen nutzen.

Urteilskompetenz, indem sie...

- die Vorteile und Grenzen eines Netzwerks anhand des gemeinsamen Arbeitens am Schulnetzwerk formulieren und diese überprüfen können.
- Lernplattformen gegenüberstellen und beurteilen können.

Basis:

- Unterschiede zwischen Internet, Intranet und Extranet
- Lernplattformen kennenlernen und benutzen
- Aufgaben eines Netzwerkadministrators

Erweiterung:

- Benutzerrechte und deren Verwaltung
- Vor- und Nachteile von Cloudsystemen

Vertiefung:

- Online-Banking-Kurs/Exkurs
- Simulation von Netzwerken

Grundbegriffe

Computernetzwerk; Internet; Intranet; Extranet; Benutzer; Administrator; User; Lernplattform; LAN; WLAN; WAN; IP-Adresse

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Lerneinheit über z. B. einen Moodle-Kurs selbst erarbeiten

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch einer EDV-Abteilung eines Unternehmens
- Fachinformatikerin oder Fachinformatiker/Netzwerkbetreuerin oder Netzwerkbetreuer einladen

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- B6 Kommunizieren im Internet

Zu den Fächern

- Informatik (Computernetzwerke)

Leitfragen/Leitgedanken

- **Wie funktioniert eine Suchmaschine und wie ist sie aufgebaut?**
- **Welche Unterschiede/Gemeinsamkeiten haben Kinder- und Erwachsenensuchmaschinen?**
- **Wie sucht man zielführend?**
- **Wie kann man Suchergebnisse analysieren, beurteilen und bewerten?**

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- den Aufbau einer Suchmaschine (Suchfeld, Ergebnisse, Links, weitere Informationen) erklären können.
- beschreiben können, wie eine Suchmaschine zu den Ergebnissen kommt.
- den Unterschied zwischen einer Kinder- und Erwachsenensuchmaschine nennen und erklären können.

Methodenkompetenz, indem sie...

- (verknüpfte) Suchanfragen zielgerichtet formulieren und durchführen können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- Quellen der Suchergebnisse analysieren und den Inhalt auf Korrektheit bewerten können.

Basis:

- historische Entwicklung der Suchmaschinen und Schlüsselereignisse
- Darstellung von Suchergebnissen
- Verschiedene Suchmaschinen

Erweiterung:

- komplexe Suchanfragen
- Suchmaschinenwerbung

Vertiefung:

- Fake News
- Hoax
- der Page-Rank-Algorithmus einer Suchmaschine

Grundbegriffe

Kinder- und Erwachsenensuchmaschinen; (gesponserte) Suchergebnisse; Suchfeld; Suchbegriffe; Links; *verknüpfte Suchanfragen*; Metasuchmaschinen

Inhaltlich-methodische Anregungen

- themengleiche Suche in unterschiedlichen Suchmaschinen mit Ergebnisvergleich
- Trefferzahlen schrittweise durch engere Suchbegriffe reduzieren lassen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch eines Kommunikationsmuseums (z.B. ZKM Karlsruhe)

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Von der Lehrkraft gefälschte Suchergebnisse auf Korrektheit analysieren lassen.
- Eignung verschiedener Treffer zu einem Thema begründen und nach Kriterien sortieren lassen

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPF Kommunikation und Medien

- B1 sicheres Handeln im Netz
- B2 Webseiten
- D1 Medien und Gesellschaft (IT im Alltag)

Zu den Fächern

- Deutsch (Vorbereitung eines Referates oder einer Präsentation)

Leitfragen/Leitgedanken

- **Welche Computerspielgenres gibt es?**
- **Warum gibt es eine Altersfreigabe von Spielen?**
- **Welche Gefahren und Chancen bieten digitale Spiele?**

Kompetenzen
Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- verschiedene Computerspielgenres kennen und deren Merkmale beschreiben können.
- die Bedeutung der verschiedenen Altersfreigaben kennen.

Urteilskompetenz, indem sie...

- ihren eigenen Spielekonsum (Ausgaben, Zeitaufwand, Verhalten) kritisch hinterfragen.
- Spiele hinsichtlich Werbung und Folgekosten untersuchen können.

Basis:

- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
- psychologische Tricks in Spielen
- Werbung und Kostenfalle

Erweiterung:

- pro und contra Computerspiele
- Lernspiele
- Computerspielen als Profisport

Vertiefung:

- Geschichte der Computerspiele
- Computerspiele als Wirtschaftszweig

Grundbegriffe

USK; Genre (z.B. MMORPG, Shooter, Jump'n'Run); Kostenfalle; Werbung; psychologische Tricks (z.B. Belohnung, Kindchenschema)

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Selbsteinschätzung auf Plakaten (z.B.: Spielgenre, Medien mit denen gespielt wird, verbrachte Zeit mit Spielen)
- Rollenspiel: Pro und Kontra digitale Spiele
- Präsentation eines Computerspiels
- Entwicklung eines eigenen Computerspiels mit einer einfachen Programmierumgebung

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Interview mit einer Spieleentwicklerin oder einem Spieleentwickler oder einer E-Sportlerin oder einem E-Sportler
- Podcast über Computerspiele
- Computerspiele-Messe besuchen oder Streams anschauen

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- B3 Lernen und Arbeiten in einem Computernetzwerk
- D1 Medien und Gesellschaft
- E1 Algorithmen
- E2 Einführung in eine Programmierumgebung

Zu den Fächern

- Deutsch (Argumentieren üben, Unterhaltungswert von Computerspielen)

Leitfragen/Leitgedanken

- **Wie kann ich Wege der Kommunikation im Internet zielführend und sicher nutzen?**
- **Wie verändert die digitale Kommunikation unsere Wahrnehmung der Welt, die eigene Lebensgestaltung und Meinungsbildungsprozesse in unserer Gesellschaft?**

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- unterschiedliche Möglichkeiten der Kommunikation im Internet kennen lernen.

Kommunikationskompetenz, indem sie...

- den Rahmen einer Kommunikationssituation einordnen können und sich entsprechend artikulieren.
- die kulturelle Vielfalt im Netz erkennen, wertschätzen und ihre Kommunikation entsprechend gestalten können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- die Qualität und Ausrichtung geläufiger Online-Kommunikationswege bewerten können.
- ihr eigenes Nutzungsverhalten reflektieren.
- Internet-Kommunikation als potentiell öffentliche Kommunikation (z.B. Aufhebung von Privatheit) identifizieren und daraus folgende Konsequenzen einschätzen können.

Inhalte

Basis:

- Arten der internetbasierten Kommunikation, spezifische Eigenschaften und Funktionen (z.B. Chats, Livechats, Messenger-Programme, thematische Foren, E-Mail)
- Regeln zum Verfassen von E-Mails
- Risiken und Möglichkeiten von Online-kommunikation und Themenforen
- „Netiquette“ - Umgangsformen und Verhaltensregeln in der Kommunikation
- Umgang mit peinlichen oder intimen Posts oder Chats und Cybermobbing

Erweiterung:

- Erreichbarkeit gestern und heute – Chancen und Gefahren
- Video-/Bild-Kommunikation

Vertiefung:

- Auswirkungen der neuen Medien auf politische und gesellschaftliche Prozesse
- digitaler Einfluss auf die menschliche Kommunikation

Grundbegriffe

Webmaster; (Live-)Chat; Forum/Foren; „Shitstorm“; Cybermobbing; Tweet; Sexting; Netiquette; Moderation; 24/7; FOMO; Emojis; Account; Hater; Privatsphäre; bcc/cc

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Erstellen eines Klassenchats, Erstellen eines „Smartphone-Knigges“
- Erstellen eigener Statistiken/Diagramme - auch mit geeigneten Apps - darüber, wieviel Zeit prozentual mit Kommunikation im Vergleich zu anderen Online-Aktivitäten verbracht wird
- Projekt „Handyfasten“

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Chats mit Partnerschulen
- Berufsfeld Webmaster, Webmoderation

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- kriteriengeleitete Gestaltung einer E-Mail (realer Versand an Lehrkraft)

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A1 Kommunikation im Wandel der Zeit
- B3 Lernen und Arbeiten in einem Computernetzwerk
- C1 Textverarbeitung 1
- D3 Gestaltung und Wirkung digitaler Bilder

Zu den Fächern

- Deutsch, Religion: imaginäre Chats mit Dichtern, Denkern, Romanfiguren
- Englisch/FS: Chat mit Partnerschulen
- Mathematik: Prozentrechnung, Diagramme

Leitfragen/Leitgedanken

- Warum unterliegen Bilder, Filme, Musik und Bücher dem Urheberrecht?
- Wie gehe ich bewusst mit dem geistigen Eigentum anderer um?
- Welche rechtlichen Aspekte muss ich beim Streaming, Download und bei der Selbstpräsentation im Netz beachten?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- Quellen für Bilder, Töne, Musik mit CC-Lizenz kennen.
- Nutzungsrechte gekaufter Produkte berücksichtigen.
- die Abstufungen des Creative Commons anwenden können.

Methodenkompetenz, indem sie...

- Bilder, Töne/Musik, Filme und Texte mit ihrer Nutzungslizenz für eigene Produkte einsetzen können.

Urteilungskompetenz, indem sie...

- Sinn von Urheberrecht und die Nutzung von CC-Lizenzen erläutern und anwenden können.

Basis:

- Urheberrecht (Copyright), Nutzungsrechte, Abmahnung
- Persönlichkeitsrecht
- Streaming (von Musik und Filmen)
- Bilder/Töne/Musik/Filme für eigene Produkte rechtssicher verwenden
- rechtssichere Quellen- und Lizenzangaben
- Umgang mit Musik- und Videoportalen

Erweiterung:

- Unterlassungsklage

Vertiefung:

- Lizenzangaben mit Lizenzgeneratoren online erstellen
- Datenschutzgrundverordnung

Grundbegriffe

Copyright; Creative Commons (CC); Streaming; Download; Uploadfilter; geistiges Eigentum; Persönlichkeitsrecht; Urheberrecht; Plagiat; Nutzungsrechte; Abmahnung; *GEMA*; *VG-Wort*; *Unterlassungsklage*; *Datenschutzgrundverordnung*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Bilder, Töne/Musik, Videos und Texte in eigenen Produkten nach den Vorgaben des CC einsetzen
- Urheberrecht und CC in sozialen Netzwerken, eigenen Internetseiten und Präsentationen beachten

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch einer öffentlich-rechtlichen Sendeanstalt, Tonstudios, Zeitung
- Rechtsanwältin oder Rechtsanwalt für Medienrecht einladen
- Verbraucherzentralen für Vorträge zum Medienrecht einladen

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Test zu den Abstufungen des CC
- Erstellung einer Präsentation zum Thema Urheberrecht

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- B1 Sicheres Handeln im Internet
- B2 Webseiten
- B4 Suchmaschinen
- B6 Internet als Kommunikationsmedium
- C5-C6 Präsentation 1 + 2
- D1 Medien und Gesellschaft

Zu den Fächern

- Deutsch (Quellenangaben)
- Gesellschaftslehre (Massenmedien)

Leitfragen/Leitgedanken

- **Wie lerne ich Strukturen durch Textbearbeitung?**
- **Wie kann ich Formatierungen an einem Text vornehmen?**
- **Wie ist die Benutzeroberfläche eines Textverarbeitungsprogramms aufgebaut?**

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- Zeichen, Absätze, Dokumente formatieren und gestalten können.
- Grafiken bzw. Bilder einfügen und bearbeiten können.
- Listen und Hervorhebungen erzeugen können.

Methodenkompetenz, indem sie ...

- ein Textverarbeitungsprogramm zum Lernen nutzen.

Urteilskompetenz, indem sie ...

- durch Ausprobieren verschiedener Schriftarten und -größen, die Bedeutung eines gut strukturierten Textes für die Leserlichkeit erkennen.

Basis:

- Aufbau eines Textverarbeitungsprogramms (Register, Registerkarten, Gruppe...)
- Aktionen rückgängig machen
- Dokumente anlegen, speichern und drucken
- Textfluss
- Eingabe- und Korrekturhilfen

Erweiterung:

- Text suchen und ersetzen
- Sonderzeichen einfügen

Grundbegriffe

Automatische Rechtschreib- und Grammatikprüfung; Silbentrennung; Seitenlayout; bedingter Trennstrich; Synonym; Absatz; Absatzformatierung; manueller Zeilenwechsel; Ausrichtung; Zeilenabstand; Abstand; Register; Gruppe; Registerkarte; Einzüge; linker, rechter und hängender Einzug; Erstzeileneinzug; Formatpinsel; Tabstopps; Aufzählung; Nummerierung; Graphik; Drag & Drop; Schriftart; Schriftgröße; Schriftfarbe; Hervorhebung; fett; kursiv

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Visitenkarten entwerfen
- Bewerbung bzw. Lebenslauf schreiben
- Einladungen gestalten

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Bewerbungstraining
- Besuch einer Druckerei

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Lebenslauf schreiben
- Gestaltung einer Seite nach vorgegebenen Kriterien
- Text nach entsprechenden Formatierungsvorgaben verändern

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A3 Umgang mit dem Computer
- A4 Daten und Information
- A5 Tastschreiben
- B2 Webseiten
- B3 Lernen und Arbeiten mit dem Computer
- C2-Textverarbeitung 2
- C3-C4 Tabellenkalkulation 1 + 2
- C5-C6 Präsentation 1 + 2
- D2 Printmedien

Zu den Fächern

- Deutsch (Bewerbungsschreiben und Lebenslauf verfassen)
- Englisch (Texte verfassen)

Leitfragen/Leitgedanken

- Welche Kriterien muss ich bei der Erstellung einer schriftlichen Ausarbeitung beachten?
- Wie kann ich Informationen in einer Tabelle darstellen und über ein Diagramm veranschaulichen?
- Wie kann ich eine Hausarbeit formal korrekt gestalten?

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- Tabellen erstellen, formatieren und gestalten können.
- den Aufbau und die Bestandteile einer schriftlichen Ausarbeitung kennen.
- eine Dokumenten- sowie Formatvorlage erstellen, speichern und immer wieder verwenden können.
- den Seriendruck-Assistenten zum Seriendruck von Dokumenten nutzen können.
- auf Grundlage einer Tabelle ein Diagramm erstellen und einfügen können.

Methodenkompetenz, indem sie ...

- eine Tabelle in Text umwandeln können und umgekehrt.
- Serienbriefe erstellen können.

Urteilskompetenz, indem sie ...

- Tabellen in Abhängigkeit vom Sachverhalt planen und adäquat umsetzen können.
- beurteilen können, wann der Einsatz einer Tabelle oder eines Diagramms einem Fließtext vorzuziehen ist und umgekehrt.

Inhalte

Basis:

- Texte nach Sinnabschnitten gliedern
- Abschnitte mit und ohne Seitenumbruch
- mehrspaltige Texte
- Kopf- und Fußzeile
- mathematische Formeln

Erweiterung:

- Verknüpfungen zu anderen Office-Dokumenten
- mehrseitige Texte mit Inhaltsverzeichnis und Textblatt

Vertiefung:

- unterschiedliche Kopf- und Fußzeilen in einem Dokument

Grundbegriffe

Tabelle; Tabellengröße; Spalte; Zeile; Zelle; Textfluss; Spaltenbreite; Zeilenhöhe; Fließtext; Diagramm; Graphik; Umbruch; manueller Seitenumbruch (Seitenwechsel); Abschnittswchsel; Spaltensatz; Kopf- und Fußzeile; Formatvorlage; Dokumentenvorlage; Inhaltsverzeichnis; Serienbrief; Formeleditor; Verweise; Seriendruck; Seriendruck-Assistent; Datenquelle; Absatzmarke

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Elternbrief als Seriendruck erstellen
- Schülerzeitung oder Buch zu einem bestimmten Thema mit Inhaltsverzeichnis fertigen
- mehrseitige Geschichte schreiben
- Referat mit mehrseitigem Layout

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Erfahrungsaustausch mit Studenten zu wissenschaftlichen Arbeiten oder Schülern zu erstellten Facharbeiten/Besonderen Lernleistungen (BLL)
- Besuch einer Druckerei, Stadtverwaltung oder des Schulsekretariats mit Schwerpunkt auf Textverarbeitung in Berufen

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Mehrseitigen Text nach entsprechenden Formatierungsvorgaben erstellen
- Schülerzeitung mit vorgegebenem Text erstellen lassen (Inhaltsverzeichnis, Deckblatt etc.)

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A3 Umgang mit dem Computer
- A5 Tastschreiben
- B2 Webseiten
- B3 Lernen und Arbeiten mit dem Computer
- C1 Textverarbeitung 1
- C3-C4 Tabellenkalkulation 1 + 2
- C5-C6 Präsentation 1 + 2
- D2 Printmedien

Zu den Fächern

- Deutsch (Verfassen längerer Texte)
- Englisch (Texte verfassen)

Leitfragen/Leitgedanken

- Wie arbeitet man mit einem Tabellenkalkulationsprogramm?
- Welche Vorteile ergeben sich daraus?

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- Daten in eine Tabelle eingeben können und diese passend formatieren.
- aus Datensätzen verschiedene Diagramme erstellen können.
- verschiedene einfache Funktionen verwenden können.
- den Unterschied zwischen absoluten und relativen Zellbezügen erklären können.

Methodenkompetenz, indem sie ...

- Informationen und Daten übersichtlich in einer Tabelle darstellen können.

Urteilskompetenz, indem sie ...

- die Vorteile einer Tabelle gegenüber einem Fließtext oder einer Aufzählung erklären können.

Inhalte

Basis:

- Tabellen drucken
- Ändern der Spaltenbreite bzw. Zeilenhöhe
- Umrahmungen bzw. Linien erzeugen
- Ausfüllfunktion verwenden
- Grundrechenarten
- Tabellen nach Zelleninhalten sortieren

Erweiterung:

- Diagramme bearbeiten (Anordnung der Daten; Größe und Position des Diagramms; Diagrammelemente formatieren; Diagramme beschriften)
- Seitenumbrüche definieren
- Filtern
- Bedingte Formatierung

Vertiefung:

- Mittelwert, Anzahl

Grundbegriffe

Spalten; Zeilen; Zelle; Arbeitsblatt; Funktionen (Min, Max, Sum, Mittel, Anzahl); Tabellen drucken; Zellformatierungen; Balken-, Säulen-, Kreisdiagramm; Spaltenbreite; Zeilenhöhe; Rahmen; Linien; Ausfüllfunktion; Zellbezug

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Projekt: Finanzplanung eines Wandertags

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch des statistischen Landesamtes
- Besuch eines Meinungsforschungsinstituts
- Besuch einer Buchhaltungsabteilung

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Projekt: Schulumfrage starten und Ergebnisse auswerten

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A4 Daten und Informationen
- C1-C2 Textverarbeitung 1 + 2
- C4 Tabellenkalkulation 2
- C7 Datenbanken

Zu den Fächern...

- Mathematik (grafisches Auswerten von Umfragen)
- Gesellschaftslehre (Erstellen von Klimadiagrammen)
- Deutsch (Erstellen eines Fragebogens)

Leitfragen/Leitgedanken

- Wie kann man mithilfe einer Tabellenkalkulation komplexe Probleme lösen?
- Wie kann man größere Datensätze verwalten?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben**Fachkompetenz**, indem sie ...

- Rechnungen mithilfe einer Tabellenkalkulation durchführen können.

Methodenkompetenz, indem sie ...

- komplexere Informationen und Daten übersichtlich in mehreren Tabellenblättern darstellen können.

Urteilskompetenz, indem sie ...

- erkennen, dass das Arbeiten mit einem Tabellenkalkulationsprogramm auf lange Sicht eine Arbeitserleichterung darstellt.

Basis:

- Bezüge herstellen zwischen zwei Tabellenblättern
- Fehlerausgaben analysieren und beheben können
- Spalten/Zeilen ein oder ausblenden
- komplexe Formeln erstellen

Vertiefung:

- logische Operatoren und deren Verwendung

Grundbegriffe

Absoluter, relativer und gemischter Zellbezug; Spalten/Zeilen ausblenden; Sortieren; Wenn-Dann-Operationen; logische Operatoren (z.B.: Und; Oder, Xoder); ###; #WERT; #REF; #NAME?; #DIV/0!

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Simulation der Auswertung einer Klassenarbeit mit verschiedenen Themengebieten

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Tabelle nach vorgegebenen Kriterien bearbeiten

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A4 Daten und Informationen
- C3 Tabellenkalkulation 1
- C7 Datenbanken

Zu den Fächern...

- Mathematik (Zufallszahlen generieren und auswerten)

Leitfragen/Leitgedanken

- Welche Regeln sollte ich bei der Vorbereitung und der Präsentation eines Vortrags beachten?
- Wie bediene ich eine Präsentationssoftware?
- Welche Präsentationsformen gibt es?

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- verschiedene Präsentationssoftware kennen lernen.
- Regeln für die Gestaltung von Präsentation anwenden können.
- Vor- und Nachteile linearer Präsentationen kennen.

Methodenkompetenz, indem sie ...

- die Funktion von Präsentationen als Ergänzung zum Vortrag kennen und umsetzen können.

Urteilskompetenz, indem sie ...

- fremde Präsentationen kriteriengeleitet bewerten können.

Inhalte

Basis:

- Design/Layout auf den Inhalt abstimmen
- Grundfunktion eines Präsentationsprogramms
- Folienlayouts
- Zusatzfunktionen wie Notizfunktionen und verschiedenen Ansichten im Präsentationsprogramm
- Auftreten bei einer Präsentation

Erweiterung:

- Hintergründe und Animationen
- Einbindung von Multimediaelementen
- Anzeigedauer von Folien einstellen

Vertiefung:

- Unterschied zwischen linearen Abfolgen und selbstbestimmten Wegen in mindmap-artigen Präsentationen

Grundbegriffe

Layout; Design; Folie; Notizfunktion; Masterfolie; *Multimediaelemente*; Gestik; Mimik; *Animation*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Erstellung eines „Rezeptes“ für die Erstellung und Gestaltung von Präsentationen und Folien
- Tutorial erstellen
- Präsentationskaraoke (unbekannte Präsentation spontan vorstellen)

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch einer Tagung mit Konferenztechnik oder Besuch eines präsentationsgestützten Vortrages

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Erstellung einer bewerteten Präsentation
- Überarbeiten einer vorgegebenen Präsentation

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- C1-C2 Textverarbeitung 1 + 2
- C3-C4 Tabellenkalkulation 1 + 2
- B7 Urheberrecht

Zu den Fächern...

- Deutsch (Referat)

Leitfragen/Leitgedanken

- Gestaltung einer interessanten und abwechslungsreichen Präsentation durch Einbindung von interaktiven Elementen

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- verschiedene textergänzende Elemente einsetzen.
- Animationsformen und interaktive Elemente kennen und anwenden.
- Inhalte aus anderen Quellen einbinden können.

Methodenkompetenz, indem sie...

- die verschiedenen Ausdrucksmöglichkeiten der Präsentationssoftware zweckgerichtet einsetzen.
- Animations- und Interaktionsmöglichkeiten nach ihrem Aussagewert einsetzen.

Urteilskompetenz, indem sie...

- Animation, Interaktion und Illustration hinsichtlich ihres Aussagewertes einschätzen, beurteilen und der Aussage unterordnen können (keine Effekthascherei).

Basis:

- Folienübergänge
- Wege editieren
- interaktive Buttons und Elemente
- akustische Elemente
- Verweis auf externe Quellen als Hyperlinks einbauen
- Einbinden von Onlinevideos

Erweiterung:

- Layer definieren und gestalten

Vertiefung:

- selbstlaufende Slideshows

Grundbegriffe

Animationsformen; interaktive Elemente; Wegedefinition; Layer; Hyperlinks; Multimediaobjekte; Präsentationssoftware (on- und offline)

Inhaltlich-methodische Anregungen

- verschiedene Formen von Präsentationssoftware gezielt nach Verwendungszusammenhang auswählen und einsetzen
- Stopmotion-Film erstellen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Teilnahme an außerschulischen Präsentationsvorträgen
- Präsentationen für Besucher und außerschulische Zwecke erstellen
- Interview mit einem Vortragenden zum Aufbau seiner Präsentation

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- bewertete Präsentation zu den Regeln für eine gute Präsentation
- Produktion eines Videotutorials für die Erstellung von Präsentationen

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- B7 Urheberrecht
- C1-C2 Textverarbeitung 1 + 2
- C3-C4 Tabellenkalkulation 1 + 2
- D3 Bildgestaltung und Wirkung

Zu den Fächern...

- alle Fächer, in denen Präsentationen eingesetzt werden können

Leitfragen/Leitgedanken

- Wo finden Datenbanken Einsatz in der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler
- Wie ist eine Datenbank aufgebaut?
- Welche Datenbanksysteme gibt es?

Kompetenzen

Inhalte

Fachkompetenz, indem sie...

- die Normalisierung erklären können.
- anhand von Vorgaben eine eigene Datenbank erstellen können.

Methodenkompetenz, indem sie...

- (auch komplexere) Datenbankabfragen zielgerichtet erstellen und durchführen können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- die Sinnhaftigkeit der Normalisierung beim Erstellen einer Datenbank begründen können.

Basis:

- Einsatz von Datenbanken in unserer Lebenswelt (z.B. Benutzerverwaltung)
- verschiedene Datenbanksysteme
- einfache Datenbankabfragen (z.B. Select *from)

Erweiterung:

- Vorgänge der Normalisierung beim Erstellen einer Datenbank
- Beurteilungskriterien für die Normalisierung

Vertiefung:

- Erstellen eines Entity-Relationship-Modells

Grundbegriffe

Datenbank; Daten; Datenbankabfragen (SQL-Queries); select*; from; where; Datenbanksysteme; Primärschlüssel; Fremdschlüssel; Attribut; Datentyp; Attributwert; Normalisierung; Datenbankmanagementsystem

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Datenbanken im Alltag (Schülerverwaltung, Bibliothek, Vertretungsplan, Fahrpläne) sammeln lassen
- Schülerinnen- und Schüler-Datenbank nach Vorgaben oder interessengeleitet (eigene Kriterien) erstellen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Sekretariat
- Besuch einer Bibliothek

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Datenbank nach Vorgabe formulieren
- aus einem Abfrageergebnis die Abfrage formulieren

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- B1 sicheres Handeln im Netz
- B2 Webseiten
- B4 Suchmaschinen
- D1 Medien und Gesellschaft

Zu den Fächern...

- Informatik (Arbeiten mit und Erstellen von Datenbanken)

Leitfragen/Leitgedanken

- Gibt es einen Zusammenhang zwischen Nachrichten und Demokratie?
- Wie beeinflussen Medien unsere Gesellschaft?
- Was zeichnet seriösen Journalismus aus?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- mediale Quellen und Nachrichtenwege nennen können.
- Technik und Software zielgerichtet einsetzen können.

Kommunikationskompetenz, indem sie...

- verschiedene Perspektiven in Nachrichten unterscheiden und argumentativ begründen können.

Methodenkompetenz, indem sie...

- recherchierte Informationen verarbeiten, Quellen benennen, nutzen und übersichtlich darstellen können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- Nachrichten und ihre Quellen einschätzen und beurteilen können.
- diese Kriterien auf die eigene Textproduktion anwenden können.

Basis:

- Nachrichten vergleichen
- duales Mediensystem
- Informationen recherchieren und nach journalistischen Kriterien in Texte fassen
- Rolle der Medien in der Gesellschaft
- Quellen überprüfen und Informationen sachlich beurteilen

Erweiterung:

- Anwendung journalistischer Prinzipien auf die Erstellung eigener Texte/Nachrichtenclips
- Kenntnisse des Mediensystems auf die Auswahl und die Beurteilung von Informationen anwenden

Vertiefung:

- mediale Wirklichkeitskonstruktion als Grundlage demokratischer Teilhabe an der Gesellschaft

Grundbegriffe

Duales Rundfunksystem; Rundfunkstaatsvertrag; News und Fake News; mediale Wirklichkeitskonstruktion; Medien als vierte Staatsgewalt; Gewaltenteilung; Journalismus; Recherche; journalistische Textsorten (Bericht, Kommentar, Interview...)

Inhaltlich-methodische Anregungen

- eigene News-Clips erstellen
- Schülerzeitung
- Schulradio

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch einer öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalt
- Besuch einer Zeitungsredaktion
- Medienwerkstatt (z.B. Studio II des WDR)

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- eigenes Nachrichtenvideo (nach Kriterien)
- Vergleich verschiedener Nachrichten
- aus Agentur-Meldungen Nachrichten schreiben

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A1 Kommunikation im Wandel der Zeit
- A6 Kommunikationsmodelle
- B4 Suchmaschinen
- B6 Kommunizieren im Internet
- B7 Urheberrecht
- C1-C2 Textverarbeitung 1 + 2
- D2-D6

Zu den Fächern

- Deutsch (Nachrichtentexte)
- Gesellschaftslehre (Medien und Gesellschaft, Presse und Demokratie)
- Informatik (WWW, HTML, Geschichte des Internets)
- Kunst (Bild-Abbild, Urheberrecht)
- Ethik (Mobbing, Cybermobbing)

Leitfragen/Leitgedanken

- Wie hat die Entwicklung des Buchdrucks unser Leben bis heute beeinflusst?
- Welche Bedeutung haben die Printmedien für unsere Lebenswelt und wie arbeiten sie?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- die Unterschiede verschiedener Printmedien kennen lernen.
- den gegenwärtigen deutschen Printmarkt und seine Meinungsführer kennen.
- Sachtexten Informationen entnehmen können.
- anhand von Zeitungsartikeln ihre Lesefähigkeit trainieren.

Methodenkompetenz, indem sie ...

- Printmedien, insbesondere Zeitungen, zielgerichtet zur Informationsentnahme verwenden können.

Urteilskompetenz, indem sie ...

- Qualität und Ausrichtung geläufiger Titel auf dem Printmarkt bewerten können.

Basis:

- Johannes Gutenberg und der Einfluss seiner Errungenschaften auf den Buchdruck
- Aufgaben von Presseerzeugnissen
- von der Nachricht zur Veröffentlichung
- Presseerzeugnisse: regionale und überregionale Angebote

Erweiterung:

- Finanzierung, Anzeigenmarkt
- ePaper-Versionen

Vertiefung:

- journalistische Mischgattungen
- adressatengerechte (Werbe-)Anzeigen
- Manipulation und Suggestion, z. B. durch Text- und Bildkombinationen
- begleitende Internetangebote der jeweiligen Medien

Grundbegriffe

Titelseite; Hoch- und Tiefdruck; Gutenberg; Schlagzeile; Redaktion; Boulevardzeitung; Magazin; Abonnement; Zielgruppe; Auflage; Layout; Presseagentur; Ressort; manipulieren; Presse- und Meinungsfreiheit; journalistische Textsorten; Korrespondent

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Erstellen einer Klassen- oder Schülerzeitung in ePaper-Version (Nachhaltigkeit)
- Gestalten einer Titelseite (auch themengebunden, z.B. Hobby, Lokales)
- Vergleich von Titelzeilen verschiedener Printmedien
- Wahrnehmung von Zeitungsprojekten regionaler oder überregionaler Anbieter

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch der lokalen Zeitung (Redaktion oder Produktionsstätten mit verschiedenen Berufsbildern)
- Besuch der örtlichen Bibliothek
- Besuch lokaler Betriebe/Veranstaltungen zur Erstellung eigener Zeitungsartikel

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Kriteriengeleitete Gestaltung einer Zeitungsseite
- Kriteriengeleitete Analyse einer Titelseite

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A6 Kommunikationsmodelle
- B7 Urheberrecht
- C2 Textverarbeitung 2
- D1 Medien und Gesellschaft
- D3 Bildgestaltung und -wirkung

Zu den Fächern

- Deutsch (Sachtexte, Berichte)
- Gesellschaftslehre (Mediale Welten, Information und Kommunikation)

Leitfragen/Leitgedanken

- Was muss ich beim Fotografieren beachten?
- Welche Rolle spielen Bilder bei der Selbstdarstellung?
- Wie können Fotos die Meinungsbildung beeinflussen?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- anhand vorgegebener Kriterien Fotos erstellen.
- Bilder mit einer Software am Computer bzw. Smartphone bearbeiten.

Urteilskompetenz, indem sie...

- die Wirkung eines Bildes auf den Betrachter einschätzen können.
- Bildmanipulationen erkennen und hinterfragen.

Basis:

- Grundlagen der Bildgestaltung
- Wirkung von Bildern
- Schönheitsideale (im Wandel der Zeit und international)
- Bildmanipulation und ihre Intentionen

Erweiterung:

- technische Manipulation von Bildern (z.B. Kombinieren verschiedener Bilder)
- Urheberrechte und Lizenzen
- Geschichte der Fotografie
- RGB-Farben

Vertiefung:

- Internetphänomen Memes
- Analysieren von Fotos/Plakaten etc. hinsichtlich ihrer manipulativen Wirkung

Grundbegriffe

Licht und Schatten; Bildperspektive; Belichtungszeit; Brennweite; Sättigung; Filter; Linse; Ausschneiden/Freistellen von Bildbereichen; Ebenen; *Klonen*; Kontrast; Farbeinstellungen; RGB; *Memes*; *Selfies*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Fotostory erstellen
- Werbeplakate erstellen/analysieren
- Themenbezogene Fotoexkursion („Knipsausflug“)

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch einer Fotoausstellung
- Besuch eines Fotografen/einer Werbeagentur
- Fotoausstellung am anderen Ort

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Fotostory
- Fotografieren nach Vorgaben

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A4 Daten und Informationen
- A6 Kommunikationsmodelle
- D1 Medien und Gesellschaft
- D2 Printmedien
- D6 Film

Zu den Fächern

- Kunst (Arbeiten mit Kontrasten, Perspektive von Bildern)
- Deutsch (Bildbeschreibung, Erstellen einer Bildergeschichte)
- Gesellschaftslehre (Wirkung von Bildern in den Medien)

Leitfragen/Leitgedanken

- **Wie funktionieren Rundfunk und Fernsehen?**
- **Wie beeinflussen sich Programmformate und Gesellschaft gegenseitig?**

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- Merkmale der Massenkommunikation nennen können.
- Gründe der Gebührenfinanzierung nennen und bewerten können.
- öffentlich-rechtliche Programme im Kontext des Dualen Rundfunks bewerten können.
- Produktionsprozesse im Rundfunk nennen und im Planspiel selbst umsetzen können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- Kenntnisse über Bedeutung und Aufgaben des Rundfunks für die Einschätzung und Beurteilung von Programmen einsetzen können.

Basis:

- Duales System (Öffentlich-Rechtlich vs. Privatsender)
- Aufsichtsgremien Rundfunkrat und Landesmedienanstalten
- Programmformate früher und heute
- Medienberufe

Erweiterung:

- Live-Berichterstattung bei gesellschaftlich relevanten Ereignissen (Wahlberichterstattung, Katastrophen, Sportereignisse...)
- Demokratie und Internet

Vertiefung:

- Wege und Auswahl einer Nachricht
- einzelne Produktionsabläufe deutlich machen

Grundbegriffe

Massenkommunikation; Öffentlich-Rechtliche Sender; Duales System; Gebührenfinanzierung und Werbefinanzierung; Rundfunkstaatsvertrag; Pressefreiheit; Mediatheken; Streaming; GEZ; GEMA; Programmformat (z. B. Talkshow, Soap, Scripted Reality)

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Kurznachrichten als Video-/Audioclip umsetzen
- Wege und Auswahl einer Nachricht offenlegen
- Planspiel Redaktionskonferenz (Erstellen einer „Nachrichtensendung“ als Gruppenarbeit mit den Rollen Redakteur, Redaktionsleiter und Sprecher)

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Workshops in einer Fernsehanstalt (z. B. Medienwerkstatt WDR)
- Berichterstattung von außerschulischen Orten
- Hospitation bei einer Fernsehsendung
- Einladung eines Journalisten

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Erstellung einer „Nachrichtensendung“ und Bewertung der redaktionellen Arbeit und der Moderation
- Videoschnittübung

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A6 Kommunikationsmodelle
- D2 Printmedien
- D3 Bildgestaltung
- D5 Sprache und Musik
- D6 Film

Zu den Fächern

- Gesellschaftslehre (Gewaltenteilung, Rundfunk im Dritten Reich)
- Deutsch (politische Rede)

Leitfragen/Leitgedanken

- Digitale Sprach- und Instrumentenaufnahme und deren Bearbeitung
- Musik unter gesellschaftlichen und ökonomischen Aspekten

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- Audioaufnahmen durchführen und nachbearbeiten können.
- Arbeitsprozesse bei Aufnahmen und Postproduktion kennenlernen und selbstständig durchführen.
- Geräte und Programme zielgerichtet bedienen und einrichten können.
- Kriterien guter Aufnahmen kennen und für die Bearbeitung einsetzen.

Urteilskompetenz, indem sie...

- Aufnahmen nach den Kriterien für gute Aufnahmen (Loudness, Verzerrung, Frequenzanpassung im Gesamtspektrum) analysieren und beurteilen.
- musikalische Stilmittel und ihre Wirkung analysieren können.
- rechtliche Aspekte bei der Verwendung von Samples kennen und berücksichtigen.

Basis:

- Audiointerface und Aufnahmegeräte einrichten
- Einführung in die Grundfunktionen einer Digital Audio Workstation (DAW)
- Audioaufnahmen nachbearbeiten

Erweiterung:

- virtuelle Mischkonsolen und Signalrouting
- Midiaufnahmen mit virtuellen Instrumenten
- Musikproduktion unter ökonomischen Aspekten

Vertiefung

- Verwendung und Veränderung von Samples und Tonzitaten
- GEMA (Rechteverwertung)

Grundbegriffe

Digitale Audiotbearbeitung; DAW; Mischer; Subgruppen; FX-Wege; Effekte (Normalisierung, Compression, Hall/Echo, Audiokorrektur, Plugins, virtuelle Instrumente, Musical Instrument Digital Interface (MIDI), DA-AD-Wandler, Audiointerface, Quantisierung, Equalizer, musikalische Stilmittel)

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Erstellung eines eigenen Hörspiels oder Audiopodcast
- Erstellung eines eigenen Songs oder Werbejingles
- Wirkungswechsel: Gleiche Filmszene mit unterschiedlicher Musik unterlegen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch einer Öffentlich-Rechtlichen Sendeanstalt (Studiobereich)
- Produktionsworkshop einer ÖR-Anstalt (z.B. Studio 2 WDR)
- Interview mit einem Podcaster

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Test zum Workflow von Aufnahmeprozessen und Postproduktion
- Herstellung eigener Audioprodukte mit kriteriengeleiteter Beurteilung der technischen Umsetzung

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A6 Kommunikationsmodelle
- B7 Urheberrecht
- D1 Medien und Gesellschaft
- D4 Fernsehen und Rundfunk

Zu den Fächern

- Musik (Tonaufnahme und deren Bearbeitung)
- Gesellschaftslehre (Jugendkultur)

Leitfragen/Leitgedanken

- **Wie funktioniert Film (analog/digital)?**
- **Filmtechnologie früher und heute**
- **Film als Kunstform?**

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- das Prinzip der filmischen Bewegung nennen und erläutern können.
- die technische Entwicklung des Films erklären und zentrale Entwicklungspunkte benennen können.
- Unterschiede zwischen analoger und digitaler Filmtechnik nennen können.
- Gestaltungselemente des Films kennen und ihre Wirkung benennen können.

Methodenkompetenz, indem sie...

- Methoden der Filmanalyse an Beispielen anwenden können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- Gestaltung und Umsetzung eines Filmes nach Kriterien der Filmanalyse qualifiziert einschätzen können.

Basis:

- 24 Bilder/Sekunde Bewegtbild-Illusion (Erfindung des Filmes)
- Hollywood Filmproduktion/Filmindustrie im Kontext der Geschichte/Filmwirtschaft
- journalistische Formen
- Computeranimationen als Ablösung des Zeichentricks

Erweiterung:

- Filmproduktion in Zeiten von Streaming-Anbietern
- Film und Massenkultur
- Film und TV als Fenster zur Welt

Vertiefung:

- filmische Genres
- journalistische Genres

Grundbegriffe

Bewegtbilm; Entwicklungsepochen des Films; Daumenkino; Gebrüder Lumière; Rezeptionsraum; Ausdrucksebene; Stummfilm; Tonfilm; Filmwirtschaft; Fernsehspiel; Kino; Kameraeinstellungen

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Untersuchung von Filmsequenzen auf filmsprachliche Mittel und ihre Wirkung
- eigene Filmsequenzen erstellen
- Filmsequenzen nachstellen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch eines Filmproduktionsunternehmens
- Besuch einer Fernsehanstalt mit Film-/Serienproduktion (z.B. WDR)

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Schriftliche Filmanalyse
- Umsetzung von filmischen Gestaltungselementen in eigenen Projekten

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A1 Kommunikation im Wandel der Zeit
- A6 Kommunikationsmodelle
- B7 Urheberrecht
- D3 Bildgestaltung und -wirkung
- D4 Fernsehen und Rundfunk
- D5 Sprache und Musik

Zu den Fächern

- Deutsch (Vergleich Buch-Verfilmung)
- Darstellendes Spiel

Leitfragen/Leitgedanken

- Was ist ein Algorithmus?
- Wo begegnen mir Algorithmen im Alltag?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- einen eigenen Algorithmus aufschreiben und erklären können.
- anhand der Algorithmen aus dem Alltag die statischen, dynamischen und qualitativen Eigenschaften eines jeden Algorithmus erklären können.
- den Begriff „Algorithmus“ selbstständig erarbeiten und definieren.

Kommunikationskompetenz, indem sie...

- sich unter Beachtung der Fachtermini über Algorithmen austauschen können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- anhand von Kriterien bewerten können, ob ein vorgeschlagener Algorithmus überhaupt ein Algorithmus ist.
- kritische Aspekte der Digitalisierung und Verwendung von Algorithmen in zahlreichen Lebensbereichen einschätzen lernen.

Basis:

- Algorithmen im Alltag (z.B. Anleitung bei Legobausätzen oder Anleitung zum Binden der Schuhe)
- Fachterminologie: Endlichkeit, Ausführbarkeit, Eindeutigkeit, Allgemeingültigkeit
- Reichweite von Algorithmen in die eigene Lebenswelt

Erweiterung:

- Erstellen eines Kurzreferates mit Präsentation zu einem Algorithmus

Vertiefung:

- Laufzeitbestimmungen anhand ausgewählter Algorithmen.
- Programmierung eines Algorithmus
- Erstellen von Programmablaufplänen
- Chancen und Risiken von Entscheidungen durch Algorithmen (z- B. Stellenbewerbung, Kreditvergabe)

Grundbegriffe

Algorithmus; Korrektheit; Endlichkeit (*Finitheit*); Ausführbarkeit; Eindeutigkeit (*Determiniertheit*); *Determinismus*; *Terminiertheit*; *Effizienz*; *Verständlichkeit*; *Laufzeit*; *Flussdiagramm*; *Scoring*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Gegenseitiges Erstellen von Alltagsalgorithmen (z. B. Zähne putzen, Ei kochen), durch Geheimhalten der Zielbeschreibung als Rätsel gestalten
- Schriftliche Ausarbeitung zu einem ausgewählten Algorithmus
- Präsentation zu autonomen Fahrzeugen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Wettbewerbe z.B. Informatik-Biber
- AGs (Robotik)
- auf Erkundungstour Algorithmen im Alltag suchen lassen

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Video-Tutorial zu einem Algorithmus

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- D1 Medien und Gesellschaft
- E2 Einführung in eine Programmierumgebung

Zu den Fächern

- Deutsch: Kochrezepte erstellen
- Mathematik: Rechenaufgaben nach einem geläufigen Schema lösen.

Leitfragen/Leitgedanken

- Meine ersten Programmierversuche
- Wie funktioniert Programmieren?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie ...

- die Benutzeroberfläche der Programmierumgebung bedienen können.

Kommunikationskompetenz, indem sie...

- ihre Vorgehensweise beim Lösen von Problemen präsentieren.

Urteilskompetenz, indem sie...

- anhand von Kriterien bewerten können, ob die programmierte Lösung effizient ist.

Basis:

- Programmstrukturen anwenden

Erweiterung:

- Algorithmus in der Programmierumgebung umsetzen
- Programmablaufpläne (PAP)

Grundbegriffe

Editor; Wiederholungen/Schleifen; Bedingungen; Operatoren; Befehle; *Variablen. Logische Verknüpfungen*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Projektarbeit in der vorgestellten Programmierumgebung (z.B. ein Spiel entwickeln und programmieren)
- Glossar mit wichtigen Befehlen erstellen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Wettbewerbe z.B. Informatik-Biber
- AGs (Robotik)
- Expertenrunde aus dem IT-Bereich

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Programmierung eines Algorithmus
- Bewertung der Projektarbeit

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- E1 Grundlagen Algorithmen
- E3 Suchen und Sortieren
- B5 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Spielen
- D1 Medien und Gesellschaft

Zu den Fächern

- Informatik (Einführung in die Programmierung)

Leitfragen/Leitgedanken

- Warum ist es sinnvoll, Daten zu sortieren?
- Wie werden in einer Datenbank neue Datensätze einsortiert?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- einfache Such- und Sortieralgorithmen selbständig entwickeln.

Methodenkompetenz, indem sie...

- Such- und Sortieralgorithmen anwenden können.

Urteilskompetenz, indem sie...

- erkennen, dass vorsortierte Datensätze leichter zu durchsuchen sind.
- die Effizienz eines Sortierverfahrens beurteilen können.

Basis:

- Suchen in einem Datensatz iterativ / binär
- Sortieren nach dem Quick-Sort-Verfahren

Erweiterung:

- Sortieren nach Bubble-Sort oder Insertion-Sort
- Hashing

Vertiefung:

- Analyse der Laufzeit

Grundbegriffe

iterative und binäre Suche; sortierte Daten; Effizienz; Algorithmus; Quick Sort; *Bubble Sort*; *Insertion Sort*; *Hashing*; *Hashfunktion*; *modulo-Rechnung*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Karten sortieren
- Schülerinnen und Schüler sortieren sich selbst nach verschiedenen Eigenschaften (z.B. Größe)

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch in einer Bibliothek/Schulbibliothek

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Video zu einem Such-/Sortieralgorithmus erstellen

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- C3 Tabellenkalkulation 1
- C7 Datenbanken

Zu den Fächern

- Informatik (Algorithmen)

Leitfragen/Leitgedanken

- Welche Möglichkeiten gibt es, Informationen zu verschlüsseln?
- Warum sollte man Nachrichten verschlüsseln?

Kompetenzen

Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Fachkompetenz, indem sie...

- Sicherheitsprobleme benennen können, die die Verschlüsselung von Informationen notwendig machen.
- Sicherheitsziele benennen können.

Methodenkompetenz, indem sie...

- Nachrichten ver- und entschlüsseln können.

Urteilskompetenz, indem sie ...

- verschiedene Verschlüsselungsverfahren auf deren Sicherheit hin überprüfen können.
- Vor- und Nachteile verschiedener Verschlüsselungsverfahren erkennen und bewerten können.

Basis:

- Kodierungsverfahren (z. B. Morsen)
- Caesar-Verschlüsselung
- Vigenère-Verschlüsselung
- historische Bedeutung von Verschlüsselung (z.B. Enigma-Maschine)

Erweiterung:

- Barcode und Prüfziffern
- sicherer E-Mail-Austausch

Vertiefung:

- symmetrische und asymmetrische Verschlüsselungsverfahren
- Sicherheitsproblematik der digitalen Welt
- Datenschutz
- weltweite Überwachung (NSA, BND)

Grundbegriffe

Kodierungsverfahren; optische und mechanische Kodierung; Caesar-Verschlüsselung; Vigenère-Verschlüsselung; Geheimtext; Klartext; Morsecode; ASCII; Schlüssel; Ver- und Entschlüsseln; *Barcode*; *EAN*; *ISBN*; Vertraulichkeit; Integrität; Authentizität; Verbindlichkeit; Shannon-Weaver-Modell; *RSA-Verfahren*; *digitale Signatur*; *Man-In-The-Middle-Angriff*; *Public-Key-Zertifikat*; *symmetrische und asymmetrische Verschlüsselung*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- verschiedene Kodierungs- und Verschlüsselungsverfahren entwerfen und praktisch anwenden, eigene Botschaften erstellen
- Präsentationen verschiedener Verschlüsselungsverfahren
- Escape Room selbst erstellen

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch eines Escape Rooms
- Besuch eines Wasserstraßen- und Schifffahrtsamtes
- Einladung von Berufstätigen, die mit Kodierungsverfahren arbeiten, z.B. eines Fluglotsen

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A1 Kommunikation im Wandel der Zeit
- A4 Daten und Informationen
- A6 Kommunikationsmodelle
- B6 Nutzung des Internets als Kommunikationsmedium
- E1 Grundlagen - Algorithmen

Zu den Fächern

- Mathematik (Primzahlen)
- Informatik (Kryptographie, Algorithmen, Datenstrukturen)
- Gesellschaftslehre (Ägypter/Antike/Mittelalter)

Raum für Notizen

Differenzierungsmöglichkeiten im zieldifferenten Unterricht

Adaption für den zieldifferenten Unterricht in den Bildungsgängen Lernen und ganzheitliche Entwicklung

Im zieldifferenten Unterricht werden die Schülerinnen und Schüler – mit Ausnahme der zweiten Fremdsprache – in den Fächern der Schulart unterrichtet, die sie besuchen. Der zieldifferente Unterricht orientiert sich grundsätzlich an den allgemeinen Bildungsstandards, Rahmenplänen und Lehrplänen, die durch sonderpädagogische Adaption an die individuellen Bildungsziele der Schülerinnen und Schüler angepasst werden. Es gilt der Grundsatz, so nah an den allgemeinen Bildungsstandards, Rahmenplänen und Lehrplänen wie möglich zu planen und dabei so viel Differenzierung wie individuell nötig zu bedenken und durchzuführen. Dies erfordert eine den Lernprozess begleitende pädagogische Diagnostik und eine Dokumentation der Lernentwicklung, die sich im Förderplan spiegeln.

Handlungsleitend für den zieldifferenten Unterricht sind eine ausgeprägte Schüler- und Kompetenzorientierung, die auf Teilhabe und Aktivität jeder einzelnen Schülerin und jedes einzelnen Schülers zielen. Die Lernprozesse können individuell sehr unterschiedlich sein. Sie können früher oder später beginnen, schneller oder langsamer verlaufen oder stagnieren. Entsprechend kann es erforderlich sein, dass Unterrichtsinhalte zeitweilig oder längerfristig elementarisiert werden, um im Einzelfall grundlegenden Kompetenzerwerb zu ermöglichen. Dabei sind individualisierte Lernangebote durch passgenaue Materialien, Medien, Methoden hilfreich. In Abhängigkeit von Lernmöglichkeiten und auf der Grundlage des gemeinsamen Lerngegenstandes werden individuelle Lernziele formuliert und individualisierte Zugangswege für eine Schülerin oder einen Schüler (z.B. basal-wahrnehmend, konkret-handelnd, symbolisch-darstellend, abstrakt-begrifflich) ermöglicht. Somit können Schülerinnen und Schüler Arbeitsergebnisse auf Anforderungsebenen erzielen, die ihren Möglichkeiten entsprechen und gleichzeitig individuelle Kompetenzen weiterentwickeln.

Im Folgenden finden sich – konkretisiert an einem ausgewählten Tableau – erste Hinweise und Anregungen, wie im Unterricht fachliche und (sonder-)pädagogische Anforderungen miteinander verbunden werden können mit dem Ziel, dass alle Schülerinnen und Schüler einer Lerngruppe – wenn auch unterschiedlich – an einem gemeinsamen Thema miteinander arbeiten und lernen können.

Mustertableau mit Anregungen

Lernfeld D3	Gestaltung und Wirkung digitaler Bilder (optional)	Klassenstufe 9/10
Leitfragen/Leitgedanken		
<ul style="list-style-type: none"> ■ Was muss ich beim Fotografieren beachten? ■ Die Rolle der Bilder in der Selbstdarstellung ■ Wie können Fotos die Meinungsbildung beeinflussen? 		
Kompetenzen		Inhalte
<p>Die Schülerinnen und Schüler erwerben</p> <p>Fachkompetenz, indem sie ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - anhand vorgegebener Kriterien Fotos erstellen - Bilder mit einer Software am Computer bzw. Smartphone bearbeiten. <p>Urteilskompetenz, indem sie...</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Wirkung eines Bildes auf den Betrachter einschätzen können. - Bildmanipulationen erkennen und hinterfragen. 	<p>Basis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Grundlagen der Bildgestaltung ■ Wirkung von Bildern ■ Schönheitsideale (im Wandel der Zeit und international) ■ Bildmanipulation zu politischen Zwecken <p>Erweiterung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Technische Manipulation von Bildern (z.B. Kombinieren verschiedener Bilder) ■ Urheberrechte und Lizenzen ■ Geschichte der Fotografie ■ RGB-Farben <p>Vertiefung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Internetphänomen Memes ■ Analysieren von Fotos/Plakaten etc. hinsichtlich ihrer manipulativen Wirkung 	

Lesehilfe:

Auf der **linken Seite** findet sich das vorne bereits abgedruckte Tableau „Gestaltung und Wirkung digitaler Bilder“.

Die vorliegende Tabelle auf der **rechten Seite** liefert zum einen **konkrete Anregungen** für den zieldifferenten Unterricht zum Tableau „Gestaltung und Wirkung digitaler Bilder“, zum anderen sollen Impulse für die Entwicklung eigener, individueller Differenzierungsangebote gesetzt werden: So weist der schwarz unterlegte Text auf **Prinzipien der Differenzierung** hin, die **grundsätzlich** für die Arbeit im zieldifferenten Unterricht verwendet werden und analog auf andere Lernfelder angewandt werden können:

Anregungen für den zieldifferenten Unterricht:

Kompetenzen	Inhalte
Didaktische Reduktion, auch durch methodische Hilfen: Fachkompetenz ... erstellen Fotos mithilfe vorgegebener Lösungsansätze und im Hinblick auf einzelne Kriterien. ... untersuchen mithilfe variantenreicher Zugänge über verschiedene Lernkanäle und quantitativer sowie qualitativer Differenzierung. Urteils- Und Handlungskompetenz ... bewerten mithilfe von Formulierungshilfen. ... beurteilen mithilfe vorgegebener Raster/ Argumente/Formulierungen/Meinungen zum Zuordnen. Differenzierung - quantitativ: bei der Erstellung von Fotos weniger Kriterien vorgeben - qualitativ Arbeitsblätter mit vorgegebenen Lösungsansätzen oder Argumenten	Differenzierung: - quantitativ: ein inhaltliches Teilthema (Basis) weniger erarbeiten (zum Beispiel politische Zwecke) - qualitativ: sprachlich differenzierte Texte (ggf. andere Quellen) zentrale Aspekte im Hinblick auf die Lebenswirklichkeit vereinfachen, z.B. Bildmanipulation anhand von bekannten Motiven veranschaulichen mit Checklisten Routinen entwickeln: Helferkartei für die Erklärung der einzelnen Befehle und Handlungsschritte anbieten oder entwerfen lassen Bildbearbeitungsschritte mit Checkliste einüben Konkretheit/unmittelbarer Bezug zur Lebenswelt: eigenes Portrait verändern lassen Schönheitsideal über verschiedene Lernkanäle aufgreifen; Sammeln, Ausschneiden von Bildern (Wen oder was finde ich schön?)

Grundbegriffe

Licht und Schatten; Bildperspektive; Belichtungszeit; Brennweite; Sättigung; Filter; Linse; Ausschneiden/Freistellen von Bildbereichen; Ebenen; *Klonen*; Kontrast; Farbeinstellungen; RGB; *Memes*; *Selfies*

Inhaltlich-methodische Anregungen

- Fotostory erstellen
- Werbeplakate erstellen/analysieren
- Themenbezogene Fotoexkursion („Knipsausflug“)

Möglichkeiten zur Öffnung von Schule

- Besuch einer Fotoausstellung
- Besuch eines Fotografen/einer Werbeagentur
- Fotoausstellung am anderen Ort

Vorschläge zur Leistungsüberprüfung

- Fotostory
- Fotografieren nach Vorgaben

Bezüge zu anderen Lernfeldern/Themengebieten/Fächern

Innerhalb des WPFs KUM

- A4 Daten und Informationen
- A6 Kommunikationsmodelle
- D1 Medien und Gesellschaft
- D2 Printmedien
- D6 Film

Zu den Fächern

- Kunst (Arbeiten mit Kontrasten, Perspektive von Bildern)
- Deutsch (Bildbeschreibung, Erstellen einer Bildergeschichte)
- Gesellschaftslehre (Wirkung von Bildern in den Medien)

Grundbegriffe

Differenzierung durch Ergänzung:

Verwendung von Oberbegriffen, Verwendung von Erklärungen, Bildern, Beispielen, Modellen, eigenen Zeichnungen

Differenzierung durch Reduktion:

quantitativ: zum Beispiel Weglassen von „Brennweite“, „Sättigung“

Differenzierung durch Ersetzen der Fachbegriffe:

zum Beispiel „manipulieren“ durch deutschen Begriff „mit Absicht verändern“ ersetzen, „Perspektive“ durch „Blickwinkel“

Begriffsbildung durch viele Beispiele

Begriffsbildung durch methodische Hilfen:

Wörterbuch anlegen, Übung durch Lernspiele (Memory, Kreuzworträtsel, Suchsel usw.), Wortfächer, Visualisierung , ...

Inhaltlich-methodische Anregungen

Inhaltliche Differenzierung:

zum Beispiel durch veränderte Themenstellung: „Werbung analysieren“ wird zu „Werbung, die ich kenne“

Untersuchen einer Manipulation eines bekannten Bildmotivs, dessen ursprüngliches Aussehen den Schülerinnen und Schülern bekannt ist

bekanntes Lernumfeld:

„Knipsausflug“ mit einer vertrauten Person an ein vertrautes Ziel; z. B. „Werbung auf meinem Schulweg“

Präsentation vor Kleingruppen bekannter Schülerinnen und Schüler;

Bilder von vertrauten Personen, Orten oder Gegenständen einsetzen;

Methodische Hilfen :

vorgegebene Bausteine für Bildvergleich, vorgefertigte Plakate für Präsentation;

Weiterarbeit, Vervollständigung einer unfertigen Manipulation mithilfe von vorstrukturierten Hilfeblättern

Änderung der Sozialform:

arbeitsteilige Gruppenarbeit, Lerntandem, Zusammenarbeit mit stärkeren Partnern