

<p style="text-align: center;">Mediencurriculum der Mittelschule Burgebrach Kompetenzniveaustufen: K 1. Grundlagen K 2. Vertiefung K 3. Abschlussprüfung/ Anforderung Berufswelt</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="font-size: small;"> Grasmannsdorfer Str. 3 96138 Burgebrach Tel 09546 5955520 Fax 09546 5955529 sekretariat@ms-burgebrach.de www.ms-burgebrach.de </div> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: x-small;">GANZTAGSSCHULE M-STANDORT 19-2 PROFIL INKLUSION REFERENZSCHULE FÜR MEDIENBILDUNG LERNREICH ZLD</p> </div> </div>											
Jahrgangsstufen	Basiskompetenzen	Umsetzung	Suchen und Verarbeiten	Umsetzung	Kommunizieren und Kooperieren	Umsetzung	Produzieren und Präsentieren	Umsetzung	Analysieren und Reflektieren	Umsetzung	Reflexion/Anforderung
5. - 6.	1.1 Medienangebote und Informationssysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben	a) Einführung und Anmeldung in: - Logodiact (K1) - Teams (K1) - Edupage (K1) b) Lesen: - Lesemappen c) Lapbook - Bilder ausdrucken (K1) d) Computer - ABC https://www.internet-abc.de/lm/computer-abc.html	2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln	a) Nachschlagewerke nutzen: - Kinderzeitmaschine (K1) - Bücherbesuch b) Schreibstrategie - Mindmap anlegen (K1) - Scaffolding nutzen	3.1 Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren	Chat in Teams nutzen (K1)	4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen	Plakat: Kriterien kennen und anwenden (K1) Lapbook: ... (K1)	5.1 Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informationssystemen analysieren und bewerten	Feedbackmethoden	Medien non-stop? Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen
	1.2 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informationssystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen	LPP => Informatik 5	2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen	a) Nachschlagewerke gezielt nutzen - Kinderzeitmaschine (K1) - Sofator	3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen	Lapbooks und Plakate gestalten Teams zum Datenaustausch nutzen (K2) Padlet (K1)	4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen	Powerpoint (K1) Goodnotes (K1) Tabletklasse	5.2 Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen	Filme zu Wandel der Industrie bis hin zu Industrie 4.0	Cooler Superstars – Die Inszenierung von Castingshows im Fernsehen erkennen und bewerten Musik ohne Grenzen? Grundlagen des Urheberrechts kennen und anwenden
	1.3 Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informationssystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen	LPP => Informatik 6	2.3 Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten	Schaubilder und Abfragen über "Forms" digital auswerten (Alltagskompetenzen)	3.3 Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen	Information zur schulhausinternen Homepage und Möglichkeiten der Mitgestaltung	4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieen	Gallerywalk Austausch über Airdrop	5.3 Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren	Filme zu Wandel der Industrie bis hin zu Industrie 4.0	Ich im Netz I! Social Media Angebote reflektieren und bewerten
	1.4 Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informationssystemen zur Optimierung entwickeln		2.4 Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten	Einführung in die Struktur der Logodiactkonsole (K1) und von Teams (K2)	3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen	clicksafe: Regeln für den Klassenchat clicksafe: Flyer whatsapp und Doc	4.4 Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen		5.4 Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen	clicksafe	Googelnde Wikipedianer – Informationen im Netz suchen, finden und bewerten
7. - 8.	1.1 Medienangebote und Informationssysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben	Einsatz eBook und Unterrichtsmanagers im Eng.-Unterricht	2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln	WIK 7 => Leittextaufgaben in div. Fächern	3.1 Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren	WIK7 Briefe mit Word (K1) erstellen	4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen	Powerpoint 'Explain Everything' Book Creator im Vergleich K1	5.1 Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informationssystemen analysieren und bewerten		Musik ohne Grenzen? Grundlagen des Urheberrechts kennen und anwenden
	1.2 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informationssystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen	Informatik 7	2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen	GPG Recherche: (K2) Kinderzeitmaschine - Wikipedia	3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen	Padlet erstellen und nutzen Explain Everything (K1)	4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen	Powerpoint 'Explain Everything' Book Creator im Vergleich K1	5.2 Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen		Ich im Netz II! Cyber-Mobbing in Social-Media Angeboten thematisieren und vorbeugen
	1.3 Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informationssystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen	Informatik 8	2.3 Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten	Stellung nehmen zu Schaubildern mit Explain Everything - Voicerecording (K1)	3.3 Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen	WIK 7	4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieen		5.3 Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren		Generation Games? Digitale Spiele diskutieren und reflektieren
	1.4 Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informationssystemen zur Optimierung entwickeln	Projekt: Schuler lesen Zeitung - "Logo"-Nachrichten auswerten und wiedergeben und reflektieren	2.4 Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten	Handout mit Word in Teams speichern (K2), Powerpoint (K1) Powerpoint (K2)	3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen	clicksafe:	4.4 Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen	Gestaltung Handout mit Word (K2) und Druck als PDF	5.4 Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen	Fake-News Manipulation durch Photoshop	Ich im Netz III! Rechtliche Grundlagen kenne und reflektieren
9. - 10.	1.1 Medienangebote und Informationssysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben	Informatik 9	2.1 Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln	Projektprüfung	3.1 Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren		4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen	Word (K3) Powerpoint (K3)	5.1 Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informationssystemen analysieren und bewerten		Ich als Urheber - Urheberrechte kennen und reflektieren
	1.2 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informationssystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen	Informatik 10	2.2 Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen	Handzueherstellung verteilten und Bildschirms (K3)	3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen	Explain Everything (K3)	4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen		5.2 Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen	clicksafe: Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Socialmedia, tauschen, online teilen - Urheberrecht im Alltag	
	1.3 Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informationssystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen		2.3 Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten		3.3 Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen	Homepage mitgestalten	4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieen	PowerPoint Explain Everything	5.3 Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren	clicksafe: Ethik mach Klick: Meinungsbildung in der digitalen Welt	
	1.4 Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informationssystemen zur Optimierung entwickeln	Programme für Haushaltsführung zielgerichtet einsetzen (Excell)	2.4 Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten		3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen	Theaterpapier	4.4 Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen	Homepage	5.4 Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen		