

Länderkonferenz MedienBildung

**Kompetenzorientiertes Konzept
für die schulische Medienbildung**

LKM-Positionspapier
Stand 29.01.2015

I Vorbemerkung

Im Dezember 2008 hat die Länderkonferenz MedienBildung (LKM)¹, der freiwillige Zusammenschluss der Leiterinnen und Leiter der Landesmedienzentren und der entsprechenden Medienabteilungen in den pädagogischen Landesinstituten, ihr Positionspapier „Kompetenzorientiertes Konzept für die schulische Medienbildung“ veröffentlicht. Es hat seither in der pädagogischen Öffentlichkeit vielfältige Resonanz erfahren, fachliche Diskussionen ausgelöst und die Entwicklung von Landeskonzepten zur Medienbildung formal wie inhaltlich angeregt. Auch sei der richtungsweisende KMK-Beschluss zur „Medienbildung in der Schule“² vom 8.3.2012 in diesem Zusammenhang erwähnt. Andererseits hat sich die Gesellschaft unter dem Einfluss der dynamischen Medienentwicklungen seither weiter rasant gewandelt, und dieser Prozess wird sich absehbar fortsetzen. Deshalb schien es an der Zeit, nach sechs Jahren ein aktualisiertes Medienbildungskonzept vorzulegen, das den pädagogisch relevanten Entwicklungen und gesellschaftlichen Auswirkungen der Medien besser Rechnung trägt.

Im Unterschied zu 2008 versteht es sich weniger als Orientierung für erhoffte Konzeptentwicklungen auf Länderebene, sondern greift vielmehr die dort laufenden Prozesse konstruktiv auf und versucht, die über ggf. differierende Begrifflichkeiten hinausgehenden inhaltlichen Gemeinsamkeiten zu bündeln. Insofern wird auch diese jetzt vorgelegte Neufassung nur vorübergehenden Bestand haben – eine Tatsache, die auf dem Gebiet der Medienbildung nicht nur zu erwarten, sondern geradezu zwingend erforderlich ist.

¹ Siehe auch www.lkm-online.de.

² „Medienbildung in der Schule“, Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8.3.2012, veröffentlicht unter http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf (Stand: 01.12.2014).

II Zur inhaltlichen Einführung

Unserer Gesellschaft ist heute in einem nie zuvor gekannten Ausmaß durch Medien geprägt, und diese Entwicklung wird sich zweifellos fortsetzen und noch beschleunigen. Diese Tatsache erfordert von jedem Einzelnen eine umfassende Medienkompetenz, um etwa in Schule, Ausbildung oder im Berufsleben selbstbestimmt auf das wachsende Angebot der Medien zuzugreifen, es kritisch zu reflektieren, daraus sinnvoll auszuwählen und Medien sowohl für die individuelle Lebensgestaltung als auch für die politische, soziale und kulturelle Teilhabe an der Gesellschaft angemessen und verantwortlich

handelnd zu nutzen. In den letzten Jahren haben sich darüber hinaus digitale Dienste und Netzwerke etabliert, die den mobilen orts- und zeitunabhängigen Zugriff auf Informationen, Botschaften und Produkte sowie deren Weitergabe bzw. Austausch ermöglichen. Diese sind insbesondere bei Heranwachsenden beliebt, die sich in ihrer täglichen Lebens- und Freizeitgestaltung, in ihrer Kommunikation und ihren kulturellen Ausdrucksformen vielfältiger medialer Möglichkeiten bedienen. Sie lernen zudem für eine sich permanent verändernde Welt, in der die Bedeutung der Medien über ihre unmittelbare Alltagspräsenz und ihre Rolle als Sozialisationsfaktor hinaus in allen Lebensbereichen noch deutlich zunehmen wird.

Um Kinder und Jugendliche auf die Herausforderungen der aktuellen und künftigen Lebenswirklichkeit vorzubereiten, ist eine verbindliche, systematische und umfassende Medienbildung notwendiger und unverzichtbarer Bestandteil des Bildungs- und Erziehungsauftrags der Schule. Hinzu kommt die immer nachdrücklicher zu Tage tretende Relevanz juristischer Aspekte beim Umgang mit digitalen Medien, beispielsweise Belange des Urheber- und Persönlichkeitsrechts, des Daten- oder des Jugendmedienschutzes. So gewinnt Medienkompetenz den Status einer unverzichtbaren Kulturtechnik, deren Erwerb insbesondere durch eine verbindliche, grundlegende und systematische schulische Medienbildung sichergestellt werden muss. Als *Lernen mit und über Medien* erfordert diese die verbindliche Integration ihrer Inhalte, Gegenstände und Ziele in die landesweiten Fachlehrpläne sowie eine umfassende Berücksichtigung bei der schulinternen Lehr- und Lernplanung.

Zudem muss Medienbildung durch die Erarbeitung schulspezifischer Medien- und Methodencurricula sowie durch die Erfassung und den Nachweis erworbener Medienkompetenz im Rahmen von Medienpässen, Zertifikaten oder Portfolios unterstützt und umgesetzt werden. Dem müssen stärker als bisher sowohl die technischen Ausstattungen und Supportleistungen für Schulen als auch Fortbildungs-, Beratungs- und Qualifizierungsangebote für Lehrkräfte Rechnung tragen. Vor diesem Hintergrund hat die Kultusministerkonferenz der Bundesrepublik am 8. März 2012 ihren Beschluss zur „Medienbildung in der Schule“ gefasst, der nach eigenen Worten dazu beitragen soll, „Medienbildung als Pflichtaufgabe schulischer Bildung nachhaltig zu verankern sowie den Schulen und Lehrkräften Orientierung für die Medienbildung in Erziehung und Unterricht zu geben“¹.

Das hier vorgelegte Konzept greift die dazu vorhandenen Ansätze konstruktiv auf und ergänzt, erweitert und systematisiert sie so, dass Medienkompetenz *in ihrer ganzen Dimension und Systematik* sichtbar wird. Diese reicht vom Medialitätsbewusstsein, das den kompetenten Gebrauch von Medien und Medientechnologien als Instrumente der Weltwahrnehmung und -aneignung sowie zur erkenntnisorientierten Auseinandersetzung mit der Natur und der Gesellschaft beinhaltet, über das Verstehen der vielfältigen Medienangebote durch die Beherrschung ihrer spezifischen Codes sowie die Fähigkeit zur aktiven, kreativen Gestaltung von Medien bis hin zu Aspekten der Medienethik oder der aktiven gesellschaftlichen und politischen Teilhabe. Als Weg und pädagogisches Mittel zu diesem Ziel knüpft Medienbildung dabei an die medialen Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler an und bietet die Möglichkeit, diese mit dem schulischen Lernen zu verknüpfen und kompetenzorientiert zu nutzen.

Die *zentrale Fragestellung* des Konzepts lautet:

Welche (anwendungsbereiten) Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten müssen Schülerinnen und Schüler am Ende des Schuljahrgangs 10 bzw. mit dem mittleren Bildungsabschluss erworben haben, um medienkompetent zu handeln?

¹Ebenda, S. 3 (Abruf: 1.12.2014).

III Zur Struktur des Konzeptes

Für die schulpraktische Konkretisierung des Prozesses der Medienkompetenzentwicklung auf Länderebene – beispielsweise durch Medienentwicklungsplanung, schulinterne Medienbildungs- und Methodencurricula, dazu passende Medienpässe oder Portfolios, geeignete Projekte, überprüfbare Aufgabenstellungen und Unterrichtsbeispiele für den Fächerkanon, in denen die Umsetzung des Lernens mit und über Medien erfolgen kann – wird die schulische Medienbildung nachfolgend in fünf Kompetenzbereichen betrachtet:

- Informationen recherchieren und auswählen
- Mit Medien kommunizieren und kooperieren
- Medien produzieren und präsentieren
- Medien analysieren und bewerten
- Mediengesellschaft verstehen und reflektieren

Diese Kompetenzbereiche weisen – wie die *rechts zu sehende* Grafik verdeutlicht – vielfältige Wechselbeziehungen und Zusammenhänge auf, wobei der Kompetenzbereich „Mediengesellschaft verstehen und reflektieren“ als umfassende Bezugsebene zu sehen ist. Das sachgerechte *Bedienen und Anwenden* ist als Voraussetzung für medienkompetentes Handeln stets mitgedacht.



Martina Burmeister-Pritsch, Länderkonferenz Medienbildung,
Kompetenzmodell, CC BY ND DE,
<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de>

Zudem sind *alle* Kompetenzbereiche von übergreifenden sowie speziellen rechtlichen Aspekten betroffen, die direkt und konkret in den einzelnen Kompetenzbereichen erwähnt werden.

Die Überschneidungen der einzelnen Teilbereiche sind nicht nur unvermeidbar, sondern in der schulischen Praxis – etwa für die Formulierung von fachübergreifenden Aufgabenstellungen – durchaus hilfreich und erwünscht.

Innerhalb der Kompetenzbereiche sind die konkreten Kompetenzerwartungen für den 10. Schuljahrgang, denen jeweils eine deskriptive, kursiv gesetzte Leitidee vorangestellt ist, von zentraler Bedeutung.

Die Kompetenzerwartungen (linke Spalte) werden durch Inhalte und Angaben zum erforderlichen Grundwissen sowie ggf. methodische Hinweise konkretisiert (rechte Spalte). Da diese spezifische fachliche Basis bzw. Bezugsebene im schulischen Zusammenhang anderswo kaum formuliert ist, erscheint es unerlässlich, sie hier zumindest zu benennen und damit die Notwendigkeit dieses anwendungsbereiten Wissensfundaments deutlich zu machen.

Weiterhin finden sich auf dieser Abstraktionsebene zahlreiche Querverweise innerhalb des Konzepts, die unterstreichen, dass die einzelnen Bereiche keinesfalls als abgeschlossen zu betrachten sind, sondern Medienkompetenz vielmehr als *systemische* Qualität begriffen werden sollte, deren Erwerb durch die Schülerinnen und Schüler zugleich Voraussetzung für ihre selbst bestimmte, aktiv handelnde, sozial verantwortliche und kreativ gestaltende Teilhabe an der Gesellschaft ist.

IV Kompetenzerwartungen in Bezug auf die schulische Medienbildung

Kompetenzbereich: Informationen recherchieren und auswählen	
<i>Die Schülerinnen und Schüler begreifen Informationen als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und die Anwendung von Wissen ist. Sie erkennen Informationsbedarfe und handeln dementsprechend. Ihr Zugriff auf Informationsquellen und deren Bewertung erfolgen ebenso wie die Auswahl und Verwertung von Informationen sachgerecht, reflektiert und selbst bestimmt.</i>	
Kompetenzerwartungen in Bezug auf ...	Inhalte und Grundwissen:
... Lerninteresse und Informationsbedarf	
<ul style="list-style-type: none"> Aufgabenstellungen analysieren, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln 	Methodenkenntnisse, z. B. Brainstorming, Mindmapping und dafür geeignete Software

... Informationsquellen und ihre spezifischen Merkmale	
<ul style="list-style-type: none"> mediale Quellen kennen und ihnen gezielt und selektiv Informationen entnehmen 	print- und audiovisuelle Medien; lineare, nonlineare und vernetzte Strukturen; digitale, interaktiv und multimedial sowie cross-medial gestaltete Angebote (z. B. Webauftritte, [Lern-]Plattformen, Foren, soziale Netzwerke, Wikis, Blogs) Open Content, CC-Lizenzen temporäre Lernnetzwerke Suchmaschinen, Lesestrategien <i>> Bezug zum Kompetenzbereich „Medien analysieren und bewerten“</i>

... Prüfung und Bewertung von Quellen und Informationen	
<ul style="list-style-type: none"> über Urheber- und Autorenschaft, URL, Erscheinungsdatum, Informationsgehalt, Glaubwürdigkeit, Objektivität usw. verschiedener Quellen und Formate reflektieren, diskutieren und diese beurteilen 	<p>Kriterien für die Glaubwürdigkeit von Quellen; Quellenkritik</p> <p>Subjektivität und „Objektivität“ von Informationen; Interessensbezug</p> <p>Mitwirkungsmöglichkeiten bei Wikis, Channels und Foren durch eigene Beiträge, Kommentare</p> <p><i>> Bezug zum Kompetenzbereich „Mediengesellschaft verstehen und reflektieren“</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> eigene Bewertungen von Quellen und Informationen erarbeiten, begründen und kommunizieren 	<p>Votings, Likes, Kommentarfunktionen und Bewertungstools bei Internetquellen, Blogs und Foren</p> <p><i>> Bezug zum Kompetenzbereich „Mit Medien kommunizieren und kooperieren“</i></p>

... Auswahl von Quellen sowie Gewinnung und Verarbeitung von Informationen	
<ul style="list-style-type: none"> Inhalte erfassen; Informationen erschließen, aufbereiten, wiedergeben und verarbeiten 	<p>Gemeinsamkeiten und Unterschiede von analogen/digitalen Informationsquellen (z. B. Zeitung/Zeitungs-App) im Hinblick auf Inhalt, Struktur, Systematik, Aufbereitung und Präsentation der Informationen</p> <p>dynamische Darstellungsmöglichkeiten von Daten</p> <p>Zitierregeln, Quellenangaben, Verweise; Urheber- und Nutzungsrecht</p>
<ul style="list-style-type: none"> mediale Werkzeuge zur sachgerechten und eigenständigen Kategorisierung, Strukturierung und Aufbereitung von Informationen selbstbestimmt nutzen 	<p>Strukturierungs-/Ordnungstechniken und entsprechende Software</p> <p>Tagging, Voting, Likes</p> <p>Mindmap, interaktive Tafel, Lernplattform, Content Management Systeme (CMS)</p> <p><i>> Bezug zum Kompetenzbereich „Medien produzieren und präsentieren“</i></p>

Kompetenzbereich: Mit Medien kommunizieren und kooperieren	
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen wie kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft sinnvoll an.</i></p>	
Kompetenzerwartungen in Bezug auf ...	Inhalte und Grundwissen:
... Verantwortungsbewusstsein, Angemessenheit und Adressatenbezug	
<ul style="list-style-type: none"> • medienspezifische Kommunikationsmerkmale beachten • ergebnisorientiert sowie verantwortungsbewusst kommunizieren 	<p>Grundlagen der Kommunikation</p> <p>konkrete Besonderheiten, Leistungen, Anforderungen und Darbietungsformen von Medien im Kommunikationsprozess</p> <p>Medienethik; Kommunikationsregeln (respektvolle Kommunikation), Netiquette, Chattiquote in sozialen Netzwerken usw.</p> <p>Gefahren beim Umgang mit Daten</p> <p>Cybermobbing</p> <p>Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts</p> <p><i>> Bezug zu den Kompetenzbereichen „Medien produzieren und präsentieren“ und „Mediengesellschaft verstehen und reflektieren“</i></p>

... Kriterien, Merkmale und Strukturen medienbasierter Kommunikation	
<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Medienarten und -genres kommunikativ handelnd anwenden 	<p>auditive, visuelle, audiovisuelle, interaktive und multimediale Verarbeitungsmechanismen und Codes; Medienkonvergenz</p> <p>Kommunikationswandel durch orts- und zeitunabhängige Kommunikation mittels mobiler Endgeräte</p> <p>spezifische Verarbeitungs- und Rezeptionswege sowie Möglichkeiten der Interaktion</p> <p>spezifische Rollen im Kommunikationsprozess</p> <p>Möglichkeiten und Grenzen verschiedener Kommunikationsmittel</p>

... Medienunterstützte Kommunikation und Kooperation beim Lernen	
<ul style="list-style-type: none"> digitale Lernumgebungen in ihren Grundfunktionen beherrschen und zur Gestaltung individueller wie kollaborativer Lernprozesse nutzen 	<p>Lernplattformen und Content-Management-Systeme und ihre Funktionalitäten</p> <p>Mobile Learning, Gamebased Learning, Clouds</p> <p>Datenschutz</p>
<ul style="list-style-type: none"> unterrichtsbezogene Kommunikations- und Kooperationsprozesse planen, strukturieren und realisieren 	<p>Organisation von individuellen und kollaborativen Lernprozessen</p> <p>Temporäre Lernnetzwerke auf der Grundlage geeigneter Social-Media-Anwendungen</p> <p>Methoden des Projektmanagements</p> <p>effektive und ergebnisorientierte Kommunikation</p>

... Kommunikationsbedingungen in der Mediengesellschaft	
<ul style="list-style-type: none"> die nationale wie globale Mediengesellschaft hinsichtlich ihrer kommunikativen Angebote, Möglichkeiten und Potenziale untersuchen und reflektieren 	<p>Pressewesen, duales Rundfunksystem, Bürgermedien, soziale Netzwerke</p> <p>Recht auf informationelle Selbstbestimmung</p> <p>kommerzielle und nichtkommerzielle Angebote</p>
<ul style="list-style-type: none"> Medien zur individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft handlungsorientiert nutzen 	<p>rechtliche Grundlagen der freien Meinungsäußerung</p> <p>Online-Petitionen, virale Kommunikation, Kommentarfunktionen, Votings</p> <p>Bedeutung von kommunikationsfördernden Medientechnologien für eine inklusive Gesellschaft</p> <p>Begriff des Prosumers</p> <p><i>> Bezug zum Kompetenzbereich „Mediengesellschaft verstehen und reflektieren“</i></p>

Kompetenzbereich: Medien produzieren und präsentieren	
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler planen, realisieren, bewerten und präsentieren eigene Medienproduktionen. Sie beherrschen gestalterische Grundlagen und Varianten, setzen unterschiedliche Medientechniken sachgerecht und begründet ein und reflektieren über die beim Rezipienten erzielten Wirkungen. Darüber hinaus sind sie in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sach-, situations-, funktions- und adressatengerecht zu präsentieren.</i></p>	
Kompetenzerwartungen in Bezug auf ...	Inhalte und Grundwissen:
... Medienproduktion und -präsentation als planvoller Prozess	
<ul style="list-style-type: none"> über ein Repertoire grundsätzlicher Herangehensweisen projektbezogener Arbeit verfügen Wesensmerkmale einer Medienproduktion bestimmen und bei der Auswahl der Medienart berücksichtigen eine multimediale Produktion kriterienorientiert in Einzel- und Gruppenarbeit planen Medientechnik zielgerecht und begründet auswählen und einsetzen 	<p>Arbeitsmethoden, Planungsverfahren und Planungstools</p> <p>Inhalt-Form-Beziehungen, Gestaltung und Wirkungsabsicht, Möglichkeiten und Grenzen von Medienarten</p> <p>Bestandteile, Struktur, Phasen und Dramaturgie einer Präsentation</p> <p>Rahmenbedingungen, Zweckbestimmung, Adressatenbezug, Kostenaspekt</p> <p>Zeit-, Personal- und Technikeinsatz, Arbeitsorganisation, Einbindung möglicher Kooperationspartner</p>

<ul style="list-style-type: none"> Einsatzmöglichkeiten privater Hard- und Software im schulischen Kontext prüfen und diese entsprechend den bestehenden organisatorischen und technischen Vorgaben nutzen organisatorische und medienrechtliche Voraussetzungen für die schulinterne bzw. externe Präsentation kennen und in die Planung einbeziehen 	<p>Vernetzungsinfrastruktur der Schule; technische und rechtliche Möglichkeiten der Nutzung von privaten Geräte für Lernprozesse (BYOD)</p> <p>technische und organisatorische Möglichkeiten der Schule (Homepage, offene und schulinterne Bereiche), Öffentlichkeitsarbeit der Schule (Elternarbeit, Schulfeste, Teilnahme an Wettbewerben)</p> <p>rechtliche und technische Erfordernisse für Veröffentlichungen in unterschiedlichen Medienformaten (Urheber- und Nutzungsrechte; Jugendmedienschutz, etc. bzw. Plattformfragen, Nutzung sozialer Netzwerke)</p>
---	---

... Grundlagen der Medienproduktion und -präsentation	
<ul style="list-style-type: none"> erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen beherrschen und zielgerichtet einsetzen 	<p>gebräuchliche Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogramme (möglichst aus dem Freewarebereich)</p> <p>webbasierte Multi-User-Software</p>
<ul style="list-style-type: none"> funktionale Texte für verschiedene Verwendungszwecke erstellen 	<p>formale Vorgaben (z. B. Geschäftsbrief, Bewerbung), arbeitstechnische Erfordernisse (z. B. Thesenpapier, Bedienungsanleitung), ästhetische Ansprüche (z. B. Plakat oder Banner)</p>
<ul style="list-style-type: none"> digitale Bilder erstellen, in adäquaten Formaten sichern und verschiedenen Intentionen entsprechend bearbeiten 	<p>digitale Fotografie; digitale Bildbearbeitung; Nutzung von gängigen Präsentationsprogrammen oder entsprechenden Webapplikationen</p>
<ul style="list-style-type: none"> Tabellen-, Grafik- und Kalkulationsprogramme zur sachgerechten Veranschaulichung nutzen sowie verschiedene Darstellungsformen erproben und vergleichen 	<p>Visualisierungen von mathematisch-naturwissenschaftlichen oder gesellschaftswissenschaftlichen Daten bzw. Sachverhalten in Form von Tabellen, Diagrammen und Grafiken</p>
<ul style="list-style-type: none"> gängige Audio- und Videoprogramme kennen und für spezielle Präsentationsformen einsetzen 	<p>Kenntnisse über Dateiformate</p> <p>Grundfunktionen der jeweiligen Programme (z. B. Schneiden, Trimmen, Rendern)</p> <p>Verknüpfung von Ton- und Bildebenen</p>

... Sachgerechte Auswahl von Präsentationsarten	
<ul style="list-style-type: none"> Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher Medienprodukte kennen und bei der inhalts-, ziel- und adressatenorientierten sowie medienadäquaten Auswahl einer Präsentationsart berücksichtigen 	<p>klassische Moderations- und Präsentationsformen: Flipchart, Wandzeitung, Bild- bzw. Klangcollage, Fotodokumentation</p> <p>komplexere digitale Anwendungen auf lokaler Ebene (Offline-Präsentation) oder auch im Netz (Internetauftritt)</p> <p>Vorbedingungen und Schlussfolgerungen für Freigabe, Weitergabe, Reichweite, Creative-Commons-Lizenzierung von Präsentationen</p> <p>Präsentationsprogramme</p>

... Medienspezifische Gestaltungsprinzipien	
<ul style="list-style-type: none"> formale und rechtliche Kriterien sowie ästhetische Potenziale verschiedener Medienprodukte kennen und beachten 	<p>Kriterium der Angemessenheit (Inhalt/Form), des rechtlichen Rahmens, der Effektivität, der kommunikativen Absicht und der geplanten Form der Veröffentlichung</p>
<ul style="list-style-type: none"> Gestaltungsvarianten für den jeweiligen Einsatzzweck erproben und begründete Entscheidungen über die jeweilige Angemessenheit treffen 	<p>Grundlagen der Bild-, Ton- und Textgestaltung, gestalterische Mittel, vernetzte Strukturen, multimediale Ausdrucksmöglichkeiten, Interaktivität</p>
<ul style="list-style-type: none"> Informationen gemäß einer Aufgabenstellung sammeln und aufbereiten, zu einer Präsentation zusammenstellen und diese adressatenbezogen vortragen 	<p>Linearität, Non-Linearität, Struktur, Dramaturgie</p> <p>angemessener Ausdruck eigener Haltungen, Meinungen und Sichtweisen</p> <p>Umsetzung und Erläuterung eigener ästhetischer bzw. konkret gestalterischer Auffassungen</p> <p><i>> Bezug zum Kompetenzbereich „Informationen recherchieren und auswählen“</i></p>

... Bewertung von Medienproduktionen und deren Präsentation	
<ul style="list-style-type: none"> Kriterien für die Bewertung von Präsentationen erarbeiten und anwenden 	<p>formale, ästhetische, ethische und ökonomische Kriterien (z. B. Kriterium der Angemessenheit, der Effektivität, der kommunikativen Absicht sowie der geplanten Form der Veröffentlichung)</p> <p>ggf. Beachtung schulinterner bzw. fachspezifischer Vorgaben für Bewertungskriterien</p>
<ul style="list-style-type: none"> Wirkungsabsicht und -ergebnis vergleichen und Schlussfolgerungen für künftige Produktionen ableiten 	<p>kommunikatives Anliegen und Reaktion des Publikums</p> <p>qualifizierte Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation</p> <p>Entwicklung von Feed-back-Techniken und Förderung einer die Schüler einbeziehenden Feedback-Kultur</p>

Kompetenzbereich: Medien analysieren und bewerten	
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über gesicherte Kenntnisse medialer Gestaltungsprinzipien, Codes, Symbole und Zeichensysteme sowie der darauf basierenden Inhalt/Form/Struktur-Beziehungen und wenden diese in der Entschlüsselung, Erörterung und Interpretation unterschiedlicher Medienangebote an. Sie äußern sich selbstbewusst und tolerant zu ästhetischen Auffassungen und ordnen Medienangebote in Wirkungszusammenhänge ein.</i></p>	
Kompetenzerwartungen in Bezug auf ...	Inhalte und Grundwissen:
... Orientierung im Medienangebot	
<ul style="list-style-type: none"> Vielfalt der Medienlandschaft kennen und relevante Medienarten vergleichen 	<p>grundlegende Kenntnisse über Medien, Medienarten, Medienformate, Grundzüge der Mediengeschichte, aktuelle Tendenzen/Trends</p> <p>offene und beschränkte Zugriffsmöglichkeiten auf die Medienvielfalt</p>
<ul style="list-style-type: none"> Erwartungen und Ansprüche an medienspezifische Genres, Darstellungsformen und Formate formulieren 	<p>Merkmale, Besonderheiten, Stärken und Grenzen einzelner Medien</p> <p>fiktionale und nichtfiktionale Medienangebote, ihre Mischformen und Entwicklungstendenzen (z. B. scripted reality, augmented reality, Virtualität von Computerspielwelten)</p> <p>Film als Kulturgut, Grundzüge der Filmgeschichte; Filmgenres und ihre Entwicklung</p> <p><i>> Bezug zum Kompetenzbereich „Mediengesellschaft verstehen und reflektieren“</i></p>

... Gestaltung, Aussage und Botschaft von Medienangeboten	
<ul style="list-style-type: none"> wesentliche Gestaltungsmittel eines Medienangebots erkennen und zentrale Aussagen zusammenfassend wiedergeben 	<p>medienspezifische Zeichensysteme, Symbole, Codes; insbesondere grundlegende Elemente der Filmsprache</p> <p>politische, weltanschauliche, historische, religiöse, kulturelle und andere Aspekte der Mediengestaltung</p>
<ul style="list-style-type: none"> den Zusammenhang zwischen Inhalt, Adressat, Intention usw. und den eingesetzten Gestaltungsmitteln untersuchen 	<p>inhaltlich-formale Merkmale, visuelle/akustische Gestaltung, Multi- und Crossmedialität, lineare, non-lineare und vernetzte Strukturen</p> <p>Kriterien für Information, Unterhaltung, Kommentar, Werbung</p> <p>Interaktivität medialer Spiele als Motivation und aktive Herausforderung</p> <p>Stellung und Funktion von Medien innerhalb der gesellschaftlichen Kommunikation</p> <p><i>> Bezug zu den Kompetenzbereichen „Mit Medien kommunizieren und kooperieren“ sowie „Mediengesellschaft verstehen und reflektieren“</i></p>

... Bedeutung und Wirkung von Medienangeboten	
<ul style="list-style-type: none"> die Verwendung gestalterischer Mittel in Bezug auf Wirkungsabsichten und Wirkungen beurteilen 	<p>Einfluss von Inhalt, Form und Gestaltung auf beabsichtigte und tatsächliche Wirkungen</p> <p>Entstehungs- und Wirkungsbedingungen von Medienangeboten im historischen Vergleich</p> <p>Manipulationen und ihre ethischen Grenzen</p> <p>> Bezug zum Kompetenzbereich „Mediengesellschaft verstehen und reflektieren“</p>
<ul style="list-style-type: none"> medialen Angeboten und Identifikationsfiguren mit kritischer Distanz begegnen 	<p>mediale Inszenierung und Manipulation</p> <p>jugendgefährdende Inhalte/Angebote, Persönlichkeitsrechte, Datenschutz</p> <p>Chancen und Risiken sozialer Netzwerke</p> <p>Suchtpotenzial des Mediengebrauchs und möglicher Realitätsverlust sowie soziale Isolation</p>
<ul style="list-style-type: none"> Medienerlebnisse als Auslöser für kommunikative Prozesse nutzen 	<p>Kritik- und Genussfähigkeit</p> <p>Kriterien wie Glaubwürdigkeit, Informationsgehalt, ästhetische Qualität in Bezug zum Medienerlebnis und seiner subjektiven Bewertung</p> <p>Anschlusskommunikation im Freundeskreis, in der Klasse, in der Familie</p>

<ul style="list-style-type: none"> den subjektiven und objektiven Gebrauchswert von Medienangeboten beurteilen 	<p>Medien als Sozialisationsinstanz und unverzichtbarer Bestandteil des Lebens in der Gesellschaft</p> <p>Unterhaltungsfunktion von Medien als legitimer Nutzungszusammenhang</p> <p>Bedeutung und Funktion medialer Spielangebote im Bildungskontext (z. B. Edutainment, Computerspiele, Serious Games, Gamebased Learning)</p> <p>> <i>Bezug zum Kompetenzbereich „Mediengesellschaft verstehen und reflektieren“</i></p>
---	--

Kompetenzbereich: Mediengesellschaft verstehen und reflektieren	
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien bei der Gestaltung des individuellen und gesellschaftlichen Lebens in Vergangenheit und Gegenwart. Sie erkennen Medien als Instrumente der Weltwahrnehmung und -aneignung, reflektieren ihre Wirklichkeit konstruierende Funktion sowie ihre Bedeutung für die Berufs- und Arbeitswelt. Sie erörtern Chancen und Risiken des Mediengebrauchs und entwickeln im Umgang mit Medien ein stabiles Rechtsbewusstsein.</i></p>	
Kompetenzerwartungen in Bezug auf ...	Inhalte und Grundwissen:
... Eigener Mediengebrauch	
<ul style="list-style-type: none"> den eigenen Mediengebrauch als situations- und bedürfnisbezogen erläutern 	<p>wichtige Motive für Mediennutzung: z. B. Erlebnisorientierung, Unterhaltung/Spiel, Entspannung, (Selbst-)Darstellung, Informationsbedürfnis, Kommunikation und Kooperation, Problemlösung, Partizipation, Beziehungspflege</p> <p>Verfügbarkeit von Medien, offene und beschränkte Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten</p> <p>Mediengebrauch zwischen Individualität und Gruppenzwang</p> <p><i>> Bezug zu den Kompetenzbereichen „Mit Medien kommunizieren und kooperieren“ sowie „Medien analysieren und bewerten“</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> Chancen und Risiken des Mediengebrauchs untersuchen 	<p>Möglichkeiten der Partizipation und Emanzipation, Kommunikation und Kooperation</p> <p>Meinungsbildung, Herstellung von (Gegen-) Öffentlichkeit</p> <p>Unterstützung des formalen und informellen Lernens</p> <p>Inklusion durch mediale Überwindung bzw. Milderung von Barrieren und Beeinträchtigungen</p> <p>Mediengebrauch als ein Erklärungsmuster gesellschaftlicher Probleme wie Gewalt, Sucht, Kriminalität, Isolation, Gesundheitsrisiken, Bewegungsmangel, Realitätsverlust</p> <p>Wahl und Wechsel virtueller Identitäten, Avatare; Cybergrooming</p> <p>Altersfreigaben für Medien als Orientierungshilfen</p> <p>Big Data, Open Data, Datenspuren im Internet, Datenschutz Privat-/Intimsphäre vs. öffentliches Interesse</p> <p>Schutz der Persönlichkeit durch Aufklärung, Prävention, Reglementierung und eigenes kompetentes Verhalten</p>
<ul style="list-style-type: none"> Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch entwickeln und anwenden 	

... Konstruktion der Wirklichkeit durch Medien	
<ul style="list-style-type: none"> Medien und Medientechnologien als Instrumente der Weltwahrnehmung und -aneignung untersuchen und ihren Einfluss auf Weltbilder darstellen 	<p>die Erweiterung sinnlicher und kommunikativer Fähigkeiten an Beispielen aus der Medientechnikgeschichte</p> <p>Verbreitung und Bewertung politischer Ansichten, kultureller Güter und ethischer Werte über bzw. durch Medien</p> <p>Zusammenhang der Medienentwicklung mit Naturwissenschaften und Medizin sowie ggf. gesellschaftliche Folgen</p>
<ul style="list-style-type: none"> den gestaltenden und prägenden Einfluss der Medien in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen 	<p>die Inszenierung z. B. von Freizeit, Lifestyle, Sport, Urlaub, Kultur, Kunst oder Bildung in den Medien</p> <p>modern oder modisch? – medieninszenierte Trends, Events und Hypes</p> <p>Werbung, Marketing, Merchandising</p>
<ul style="list-style-type: none"> mediale Manipulationen erkennen, untersuchen und interpretieren 	<p>reale Sachverhalte und deren Darstellung in fiktionalen und nichtfiktionalen Medienangeboten</p> <p>mediale Mittel der Wirklichkeitskonstruktion</p> <p>unterschiedliche Funktionen von Manipulationen (z. B. Vereinfachung von Realität, Verdeutlichung, Verschleierung, Dramatisierung, Zuspitzung) sowie ihre ethischen und rechtlichen Konsequenzen</p>

<ul style="list-style-type: none"> Stars und Idole als Medienkonstrukte analysieren und Vergleiche zur eigenen Lebenswirklichkeit ziehen 	<p>Problematik des Persönlichkeits- und des Urheberrechts</p> <p>mediale Vor- und Leitbilder aus Popkultur und Sport; Stereotype und Rollenklischees</p> <p>Vergleich von Ideal und Wirklichkeit</p> <p>Sinn und Unsinn von Casting-Shows, Rankings und medialen (Selbst-) Inszenierungen</p> <p><i>> Bezug zum Kompetenzbereich „Medien analysieren“</i></p>
... Medien als Wirtschaftsfaktor	
<ul style="list-style-type: none"> Medienkompetenz als wichtige Zugangsvoraussetzung zu Berufsausbildung und Studium untersuchen 	<p>Medienentwicklung als Impuls für die Veränderung traditioneller bzw. Herausbildung neuer Berufsbilder, Tätigkeiten, Produktionsabläufe</p> <p>Bedeutung der Medien für die Berufs- und Arbeitswelt</p>
<ul style="list-style-type: none"> Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten im Internet analysieren 	<p>e-Commerce; Shop-Systeme, virtuelle Geld- und Warengeschäfte, Wett- und Gewinnangebote, Werbemechanismen, z. B. virale Werbung; Kosten- und Erlösmodelle, Crowdfunding, virtueller Markt und Verbraucherschutz sowie relevante juristische Aspekte</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum im digitalen Zeitalter erörtern • direkte und Folgekosten des eigenen Mediengebrauchs reflektieren 	<p>Open-Source-Software, Freeware, Open Educational Resources, Creative-Commons-Lizenzen, Open Data usw. und ihre Merkmale</p> <p>Urheberrecht in der digitalen Gesellschaft</p> <p>offene und versteckte Kosten, z. B. bei mediengestützter Kommunikation, bei Apps oder bei Online-Spielen, „Schuldenfalle“, Abmahnungen, Möglichkeiten für Einsparungen, Verbraucherschutz</p>
<p>... Medien in Politik und Gesellschaft</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung von Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung untersuchen 	<p>Rolle der Medien in unterschiedlichen gesellschaftlichen Systemen</p> <p>Politik/Politiker als mediale Inszenierung; Medien als Podium und als Kontrollinstanz für Politik auf allen Ebenen (lokal, kommunal, Land, Bund, international)</p> <p>Medien für die eigene Meinungsäußerung nutzen, z. B. durch Online-Petitionen, Blogs/Foren, Kommentarfunktionen, Bewertungstools, Votings</p>

<ul style="list-style-type: none"> • die interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen erkennen und beurteilen • mediale Gewaltdarstellungen in altersgemäßen fiktionalen und nichtfiktionalen Medien vergleichen und ihre Wirkung diskutieren 	<p>aktuelle und historische Beispiele für Agendasetting, investigativen Journalismus und interessengeleitete Medieninszenierungen</p> <p>Medien und ihr Einfluss auf Werte und Normen, auf die öffentliche Meinung und auf die individuelle Anschlusskommunikation</p> <p>Missbrauchsmöglichkeiten sozialer Netzwerke (z. B. Rechtsradikalismus, Pornographie, Sekten)</p> <p>journalistische Sorgfaltspflicht und ethische Grundsätze des Journalismus im Gegensatz zu Quotendruck und medialer Effekthascherei</p> <p>Gewalt in den Medien und Zusammenhänge zwischen ihrer Darstellungsweise, der Begründung ihrer Ausübung und dem durch sie erreichten bzw. eingetretenen Effekt</p> <p>Cybermobbing, Cybergrooming und Sexting als Formen psychischer Gewalt</p> <p>Respekt im Netz als Selbstverpflichtung von Schulen</p> <p><i>> Bezug zum Kompetenzbereich „Medien analysieren und bewerten“</i></p>
---	---