

Schulinterner Lehrplan Gymnasium am Neandertal Sekundarstufe I



**GYMNASIUM
AM NEANDERTAL**

Medienerziehung in Jgst. 5 und 7



(Fassung vom 27.05.2025)

Inhaltsverzeichnis

1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit	3
2. Entscheidungen zum Unterricht	3
3. Unterrichtsinhalte	5
3.1 Unterrichtsinhalte in der Jgst. 5 im Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW	5
3.2 Unterrichtsinhalte in der Jgst. 7 im Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW	8
4. Grundsätze der fachdidaktischen Arbeit	10
5. Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung	12
6. Lehrmittel	13

1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

Das Gymnasium am Neandertal hat ca. 700 Schülerinnen und Schüler und befindet sich im ländlichen Raum mit guter Verkehrsanbindung zu einer nahe gelegenen Großstadt. Das Fach Medienerziehung wird in Klasse 5 und 7 zweistündig in einem Halbjahr unterrichtet.

Stundentafel (in Minuten)

Jahrgang	5	7
Unterricht	60	60
LZ	30	30

Kinder und Jugendliche wachsen in einer von digitalen Medien geprägten Welt auf. Neue Technologien ermöglichen jederzeitigen Zugriff auf Informationen, direkten Austausch und neue Formen gesellschaftlicher Teilhabe. Gleichzeitig birgt der unreflektierte Umgang mit digitalen Medien Risiken.

Deshalb ist Medienbildung ein zentraler Bildungsauftrag. Medienkompetenz – als Fähigkeit zum bewussten, kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien – ist Schlüssel zur gesellschaftlichen Teilhabe und beruflichen Zukunft. Das Lernen *mit* und *über* Medien muss fest im Unterricht verankert sein.

Das Fach Medienerziehung in Klasse 5 bildet den Einstieg in diesen Prozess. Er schafft ein gemeinsames Fundament, auf dem die fächerübergreifende Medienbildung im Schulalltag aufbauen kann. Dabei wird den unterschiedlichen Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler Rechnung getragen.

Mit zwei gut ausgestatteten Computerräumen und iPads für alle Schülerinnen und Schüler ab Jgst. 7 verfügt die Schule über die nötige Infrastruktur, um den Anforderungen des Medienkompetenzrahmens NRW gerecht zu werden und Medienbildung systematisch im Schulkonzept zu verankern.

2. Entscheidungen zum Unterricht

Das Mediennutzungsverhalten von Schülerinnen und Schülern prägt ihre Wahrnehmung, ihr Denken und ihr Lernen. Die bloße Verwendung digitaler Geräte lässt jedoch noch keine Rückschlüsse auf Medienkompetenz zu. Entscheidend ist, ob Kinder und Jugendliche digitale Anwendungen sicher, reflektiert und verantwortungsbewusst nutzen

können. Hier setzt die Mediendidaktik an: Sie schafft Lernangebote, die einen aktiven, selbstbestimmten und situationsgerechten Umgang mit Medien fördern.

In die Sekundarstufe treten Schülerinnen und Schüler mit sehr unterschiedlichen medialen Vorerfahrungen ein. Daraus ergeben sich neue Rollen für Lehrkräfte wie Lernende: Lehrkräfte begleiten, leiten an und ermöglichen eigenverantwortliches sowie kooperatives Lernen mit digitalen Medien. Individualisierte Lernwege und Teamarbeit werden gleichermaßen unterstützt.

Der Fach Medienerziehung steht zudem vor der Herausforderung, mit dem rasanten technischen Wandel Schritt zu halten. Da künftige Entwicklungen kaum vorhersehbar sind, sind die inhaltsbezogenen Kompetenzen bewusst offen und flexibel formuliert. Ziel ist jedoch keine höhere Stofffülle, sondern die Schaffung von Freiräumen für eine exemplarische und altersgemäße Umsetzung. „Exemplarisch“ bedeutet dabei, Themen über konkrete Aufgaben erfahrbar zu machen; „altersangemessen“ heißt, dass Inhalte an die Vorstellungskraft und das Entwicklungsniveau der Schülerinnen und Schüler angepasst werden.

Die Übersichten von Kapitel 3.1 und 3.2 bieten Lehrkräften eine Orientierung zu den verbindlich festgelegten Inhalten und Schwerpunktsetzungen in den Jahrgangsstufen 5 und 7.

Sie bilden den Rahmen zur gezielten Vermittlung der von der Kultusministerkonferenz definierten **Kompetenzen in der digitalen Welt** sowie des vom Schulministerium NRW formulierten **Medienkompetenzrahmens** und unterstützen deren nachhaltige Verankerung im Schulalltag.

3. Unterrichtsinhalte

Die folgenden Übersichten zeigen die gemäß Fachkonferenzbeschluss verbindlich festgelegte Verteilung der Inhalte (Themen/Seiten im Arbeitsheft) zu den Kompetenzen des MKR NRW für alle Lehrkräfte. Basis sind die unter 6. aufgeführten Lehrmittel. Die Übersichten bieten allen Beteiligten einen schnellen Überblick über die Themen und Fragestellungen in den Jahrgangsstufen 5 und 7 – inklusive inhaltlicher Schwerpunkte und Zielsetzungen in der Kompetenzentwicklung.

Die Übersichten machen deutlich, welche Inhalte und Fähigkeiten in den jeweiligen Kompetenzbereichen besonders gefördert werden sollen und welche Aspekte daher im Unterricht besonders betont werden sollten.

Der schulinterne Lehrplan bietet bewusst Freiräume für Vertiefungen, aktuelle Themen, oder besondere Interessen. Innerhalb des pädagogischen Gestaltungsspielraums sind Abweichungen jederzeit möglich.

3.1 Unterrichtsinhalte in der Jgst. 5 im Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW

Kompetenzen	Themen im Arbeitsheft
1. Bedienen und Anwenden	
1.1 Medienausstattung und Hardware – Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Hardware – der Computer zum Anfassen
1.2 Digitale Werkzeuge – Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<ul style="list-style-type: none"> • Den Computer bedienen – kein Problem! • Rechnen mit Excel – mehr als ein Taschenrechner • Texte schreiben mit Word – mehr als nur Buchstaben • Text plus Bilder und Formen – jetzt wird's bunt! • Texte drucken – der Ausdruck macht's! • Kalkulationen und Diagramme – das Taschengeld im Griff • Mobile Apps nutzen
1.3 Datenorganisation – Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<ul style="list-style-type: none"> • Das Ordnersystem – Ordnung schaffen am Computer • Speichern, Formatieren & Co. – Symbole sagen mehr als Worte • Mobil sein und auf alles Zugriff haben

<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p> <ul style="list-style-type: none"> – Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten 	<ul style="list-style-type: none"> • Spam – lästige E-Mails • Wichtig: So schützt du dich im Netz
<h2>2. Informieren und Recherchieren</h2>	
<p>2.1 Informationsrecherche</p> <ul style="list-style-type: none"> – Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Das Internet – das Netz der Netze • Erste Schritte im Internet – bist du drin? • Die Suchmaschine Blinde Kuh – alles andere als blind! • Googeln – Suchen und Finden mit Google
<p>2.2 Informationsauswertung</p> <ul style="list-style-type: none"> – Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Falsche Informationen im Internet – du kennst dich aus
<p>2.3 Informationsbewertung</p> <ul style="list-style-type: none"> – Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> • Falsche Informationen im Internet – du kennst dich aus • Werbung im Internet – du hast den Durchblick
<p>2.4 Informationskritik</p> <ul style="list-style-type: none"> – Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Nachrichten aus dem Internet – du bist informiert • Die Online-Enzyklopädie – Wissen aus dem Web
<h2>3. Kommunizieren und Kooperieren</h2>	
<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen 	<ul style="list-style-type: none"> • E-Mail – die elektronische Post • E-Mail-Anhänge – und jetzt noch die Pakete • Instant Messaging - Nachrichten per Express
<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> – Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Foren im Internet - deine Meinung zählt
<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten 	<ul style="list-style-type: none"> • Social Networks - Freunde im Netz
<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <ul style="list-style-type: none"> – Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen 	
<h2>4. Produzieren und Präsentieren</h2>	
<p>4.1 Medienproduktion und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> – Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentieren mit PowerPoint – jetzt bist du im Bilde

<p>4.2 Gestaltungsmittel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> • Folien gestalten – Informationen in Farbe
<p>4.3 Quelledokumentation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden 	
<p>4.4 Rechtliche Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechte und Pflichten im Netz - was ist erlaubt?
<p>5. Analysieren und Reflektieren</p>	
<p>5.1 Medienanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Radio im Internet - Musik nonstop • Podcast - Radio zum Mitnehmen
<p>5.2 Meinungsbildung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen 	
<p>5.3 Identitätsbildung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen 	
<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen 	
<p>6. Problemlösen und Modellieren</p>	
<p>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen 	
<p>6.2 Algorithmen erkennen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren 	
<p>6.3 Modellieren und programmieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen 	
<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren 	

3.2 Unterrichtsinhalte in der Jgst. 7 im Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW

Kompetenzen	Seiten im Arbeitsheft
1. Bedienen und Anwenden	
1.1 Medienausstattung und Hardware – Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	S. 47 Technische Probleme lösen
1.2 Digitale Werkzeuge – Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	S. 62 Digital zusammenarbeiten S. 68 Mit digitalen Medien lernen
1.3 Datenorganisation – Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	S. 63 Eine Medienproduktion planen S. 68 Mit digitalen Medien lernen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit – Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	S. 18 Persönlichkeitsrechte im Internet
2. Informieren und Recherchieren	
2.1 Informationsrecherche – Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	S. 51 Videoplattformen als Wissensquelle S. 57 Informationen teilen
2.2 Informationsauswertung – Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	S. 51 Videoplattformen als Wissensquelle S. 53 Deepfakes durch Künstliche Intelligenz
2.3 Informationsbewertung – Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	S. 51 Videoplattformen als Wissensquelle S. 53 Deepfakes durch Künstliche Intelligenz
2.4 Informationskritik – Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	S. 53 Fake News und Desinformation S. 53 Deepfakes durch Künstliche Intelligenz
3. Kommunizieren und Kooperieren	
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse – Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	S. 15 Digitale Kommunikationsmöglichkeiten S. 17 Chancen und Risiken der Onlinekommunikation
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln – Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	S. 15 Digitale Kommunikationsmöglichkeiten S. 17 Chancen und Risiken der Onlinekommunikation S. 18 Persönlichkeitsrechte im Internet
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft – Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	S. 17 Chancen und Risiken der Onlinekommunikation S. 18 Persönlichkeitsrechte im Internet S. 27 Mediale Geschlechterbilder
3.4 Cybergewalt und -kriminalität – Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	S. 18 Persönlichkeitsrechte im Internet S. 20 Cybermobbing S. 22 Cybergrooming
4. Produzieren und Präsentieren	
4.1 Medienproduktion und Präsentation – Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	S. 63 Eine Medienproduktion planen S. 65 Erklärvideos produzieren S. 66 Podcasts produzieren S. 67 Feedback zu Medienproduktionen geben
4.2 Gestaltungsmittel – Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	S. 64 KI kreativ zur Unterstützung nutzen S. 65 Erklärvideos produzieren S. 66 Podcasts produzieren S. 67 Feedback zu Medienproduktionen geben
4.3 Quellendokumentation – Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	S. 51 Videoplattformen als Wissensquelle S. 53 Fake News und Desinformation
4.4 Rechtliche Grundlagen – Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	S. 18 Persönlichkeitsrechte im Internet S. 65 Erklärvideos produzieren S. 66 Podcasts produzieren

5. Analysieren und Reflektieren	
5.1 Medienanalyse – Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	S. 9 Mediensucht S. 27 Mediale Geschlechterbilder S. 29 Schönheitsideale
5.2 Meinungsbildung – Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	S. 29 Schönheitsideale S. 32 Influencerinnen, Influencer und Meinungsbildung
5.3 Identitätsbildung – Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	S. 9 Mediensucht S. 11 Digital Wellbeing
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung – Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	S. 4 Digitaler Stress S. 6 Soziale Medien und Gefühle S. 9 Mediensucht S. 11 Digital Wellbeing
6. Problemlösen und Modellieren	
6.1 Prinzipien der digitalen Welt – Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	S. 27 Mediale Geschlechterbilder S. 38 Ein Algorithmus – Was ist das? S. 41 Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen S. 43 Generative Künstliche Intelligenz
6.2 Algorithmen erkennen – Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	S. 38 Ein Algorithmus – Was ist das? S. 40 Algorithmen im Internet
6.3 Modellieren und programmieren – Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	S. 38 Ein Algorithmus – Was ist das?
6.4 Bedeutung von Algorithmen – Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	S. 38 Ein Algorithmus – Was ist das? S. 40 Algorithmen im Internet S. 41 Künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen S. 43 Generative Künstliche Intelligenz

Quelle für 3.1 und 3.2: <https://www.klett.de/lehrwerk/starke-seiten-medienbildung-ausgabe-ab-2024/stoffverteilungsplaene>; Zugriff 27.05.2025

4. Grundsätze der fachdidaktischen Arbeit

Dem Unterrichtsfach Medienerziehung liegen folgende (medien-)didaktische Prinzipien zugrunde:

1. Lebensweltbezug

Lernen mit und über Medien ist dann besonders motivierend, wenn Inhalte an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler anknüpfen. Aufgaben sollen nachvollziehbar machen, wofür das Gelernte relevant ist – persönlich, situativ und gesellschaftlich.

2. Kooperation

Digitale Medien bieten vielfältige Möglichkeiten für gemeinsame Lernprozesse. Durch kollaboratives Arbeiten entwickeln Schülerinnen und Schüler nicht nur mediale Fähigkeiten, sondern auch soziale Kompetenzen und Verantwortungsbewusstsein für ihre Ergebnisse.

3. Handlungsorientierung

Aktives Tun fördert Verständnis und Motivation: Durch die eigene Gestaltung digitaler Produkte erschließen sich Schülerinnen und Schüler mediale Zusammenhänge nachhaltiger. Das Unterrichtsfach zielt daher auf praktisches Arbeiten und das Erleben von Medienpartizipation – besonders wertvoll für Kinder mit Schwierigkeiten in abstrakt-analytischem Denken.

4. Reflexion

Ein bewusster Umgang mit Medien setzt kritisches Nachdenken voraus. Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten stärkt Selbstverantwortung und trägt zur Persönlichkeitsentwicklung bei.

5. Individualisierung

Die unterschiedlichen medialen Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler erfordern differenzierte Lernangebote. Digitale Medien erleichtern personalisiertes Lernen durch passgenaue Aufgaben, Hilfestellungen und Erweiterungsangebote.

6. Exploratives Lernen

Der Umgang mit digitalen Medien eröffnet viele Lösungswege. Das entdeckende Lernen unterstützt Eigeninitiative, stärkt die Autonomie und ermöglicht individuelle Zugänge zu Inhalten.

7. Exemplarisches Lernen

Angesichts der Komplexität der Medienwelt ist es notwendig, typische Phänomene beispielhaft zu behandeln. So gewinnen Schülerinnen und Schüler ein vertieftes Verständnis von Medienwirkungen, -funktionen und -nutzung.

Prozessbezogene Kompetenzen im Fach Medienerziehung

Das Unterrichtsfach Medienerziehung fördert grundlegende medienpädagogische Fähigkeiten in drei Kompetenzbereichen:

1. Sachkompetenz – Die Schülerinnen und Schüler können:

- Fachbegriffe korrekt verwenden
- Grundfunktionen digitaler Medien bedienen und anwenden
- Verhaltensregeln im Umgang mit Medien benennen und einhalten

2. Handlungskompetenz – Die Schülerinnen und Schüler können:

- Informationen recherchieren, bewerten und aufbereiten
- einfache digitale Medienprodukte gestalten und präsentieren
- digitale Tools zur Zusammenarbeit nutzen

3. Reflexionskompetenz – Die Schülerinnen und Schüler können:

- ihr Mediennutzungsverhalten beschreiben und reflektieren
- Medienwirkungen auf ihre Lebenswelt einschätzen
- Gefahren medialer Selbstdarstellung erkennen und bewerten
- moralische und rechtliche Grenzen im digitalen Raum identifizieren und daraus Regeln ableiten

Diese Kompetenzen unterstützen einen altersangemessenen, reflektierten Umgang mit Medien. Sie verbinden medienpraktisches Handeln mit persönlicher Orientierung und gesellschaftlicher Teilhabe.

Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Medienerziehung

Die inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche orientieren sich am KMK-Rahmen „Kompetenzen in der digitalen Welt“. Sie lauten:

- 1. Information und Wissen**
- 2. Produktion und Präsentation**
- 3. Kommunikation und Kooperation**
- 4. Mediengesellschaft**

5. Grundlagen digitaler Medienarbeit

Diese Bereiche sind nicht isoliert zu betrachten, sondern eng miteinander verknüpft. Besonders die **Grundlagen digitaler Medienarbeit** bilden eine Querschnittskompetenz, die zur Bearbeitung aller weiteren Bereiche notwendig ist.

In der Praxis überschneiden sich die inhaltsbezogenen Kompetenzen häufig mit den prozessbezogenen Zielen sowie mit Inhalten anderer Fächer und Leitperspektiven. So kann die im Unterrichtsfach Medienerziehung erworbene Medienkompetenz gezielt in den Fachunterricht integriert und weiterentwickelt werden.

5. Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Auf der Grundlage von § 48 SchulG, § 6 APO-S I hat die Fachkonferenz Informatik die nachfolgenden Grundsätze zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen:

I. Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen“:

- mündliche Beiträge zum Unterrichtsgespräch
- individuelle Leistungen innerhalb von kooperativen Lernformen / Projektformen
- Präsentationen, z.B. im Zusammenhang mit Referaten
- Ergebnisse der Lernzeitaufgaben (in Abhängigkeit vom Aufgabentyp)
- Lernprodukte

II. Beurteilungsbereich Lernzeitaufgaben

Was in den Lernzeiten zu lernen ist, fließt als Produkte oder als vorausgesetztes Wissen in den weiteren Fachunterricht ein und bildet so die Grundlage für das weitere Vorankommen im Unterricht und die abschließende Leistungsbeurteilung. Ergebnisse der Lernzeitaufgaben (mündlich wie schriftlich) werden immer mal wieder (stichprobenartig) eingesammelt.

Die Schülerin oder der Schüler ist selbst dafür verantwortlich, dass die von der Fachlehrkraft vorgegebenen Inhalte in der vorgegebenen Zeit bearbeitet und gelernt werden. Die Fachlehrkraft steht in den Lernzeiten für Nachfragen, Unterstützung und Begleitung der Aufgabenbearbeitung zur Verfügung.

III. Bewertungskriterien

Die Bewertungskriterien für eine Leistung müssen auch für Schülerinnen und Schüler **transparent, klar** und **nachvollziehbar** sein. Die folgenden allgemeinen Kriterien gelten für alle Formen der Leistungsüberprüfung:

- Qualität der Beiträge
- Kontinuität der Beiträge
- sachliche Richtigkeit
- angemessene Verwendung der Fachsprache
- Darstellungskompetenz
- Komplexität/Grad der Abstraktion
- Selbstständigkeit im Arbeitsprozess
- Einhaltung gesetzter Fristen
- Differenziertheit der Reflexion
- bei Gruppenarbeiten
 - Einbringen in die Arbeit der Gruppe
 - Durchführung fachlicher Arbeitsanteile
 - Kooperation mit dem Lehrenden / Aufnahme von Beratung

VI. Grundsätze der Leistungsrückmeldung und Beratung

Die Leistungsrückmeldung erfolgt in mündlicher oder schriftlicher Form.

6. Lehrmittel

- Fileccia, Marco: you start IT, Bodenheim: Herdt-Verlag für Bildungsmedien 2010
- Bunke-Emden, Hannah; Narr, Kristin: starkeSeiten 7/8. Medienbildung, Stuttgart: Ernst Klett Verlag 2025