

Das Fach BMB (Basiskurs Medienbildung) in Klasse 5

Standard	Inhaltsbezogene Kompetenzen. Die Schülerinnen und Schüler können:	Inhaltliche Konkretisierungen (zum Beispiel)
Grundlagen digitaler Medienarbeit < 6 Doppelstunden >	(1) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zu-rechtfinden und mit den Grundfunktionen des Betriebssystems arbeiten. (2) die Verhaltensregeln im Umgang mit digitalen Medien einhalten und die wichtigsten Komponenten sachgerecht nutzen. (3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Nutzungsordnung unserer Computerräume, sorgsamer Umgang mit Hardware.</i> • <i>Benutzername, sicheres Passwort, Verzeichnisse, Dateibenennung, Desktop/Benutzeroberfläche, Dateien im Schulnetz dauerhaft speichern, USB-Sticks, Drucken.</i> • <i>Einführung in ein Textverarbeitungsprogramm: Zeichen und Absätze formatieren, Überschriften, Seitenlayout, Aufzählungen und Nummerierungen.</i> • <i>Einführung in ein Tabellenkalkulationsprogramm: Zellenformat, Zeilen und Spalten einfügen und Löschen, vordefinierte Funktionen verwenden.</i> • <i>Einführung in ein Bildbearbeitungsprogramm: Bilder erstellen und bearbeiten mit verschiedenen einfachen Werkzeugen.</i> • <i>gegebenenfalls Audio-, Videosoftware.</i>
Information und Wissen < 2 Doppelstunden >	(1) einen aktuellen Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen. (2) unterschiedliche Informationsquellen anhand vorgegebener Merkmale in ihrer Qualität beschreiben und einschätzen. (3) die gewonnenen Informationen weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Altersgerechte Suchmaschinen, geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien.</i> • <i>Darstellungsweise und -absicht, Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen.</i> • <i>Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)</i>
Produktion und Präsentation < 3 Doppelstunden >	(1) ein einfaches digitales Medienprodukt (<i>Text oder digitale Präsentation oder Audio- beziehungsweise Videobeitrag oder andere</i>) weitgehend selbstständig erstellen und gestalten. (2) bei der Erstellung eines digitalen Medienprodukts erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien beachten. (3) ihr eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen und die Qualität anhand vorgegebener Kriterien einschätzen.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Beziehung zwischen Inhalt und Form, medienspezifische Gestaltung (Farbe, Schrift, Bilder, Effekte).</i> • <i>Einführung in ein Präsentationsprogramm: Gestaltung von Präsentationsfolien, Einbinden von Bildern.</i> • <i>grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, urheberrechtsfreie Bilddatenbanken im Internet, Quellenangaben.</i> • <i>Bewertungskriterien einer Medienproduktion, Bewertungskriterien einer Präsentation, Einsatz von Hilfsmitteln, Feedback-Kultur.</i>
Kommunikation und Kooperation < 3 Doppelstunden >	(1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten (2) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>respektvolle Kommunikation (Netiquette), Umgang mit privaten Daten, Sicherer Umgang mit Apps, Cybermobbing.</i> • <i>Tauschverzeichnis, E-Mail, digitale Lernplattformen.</i>
Mediengesellschaft < 1 Doppelstunden >	(1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten. (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Nutzung mobiler Endgeräte, Games, Messaging-Dienste, Soziale Netzwerke, Tages- oder Wochenprotokoll des eigenen Mediengebrauchs.</i> • <i>Präventive Maßnahmen, Hilfe bei Suchtverhalten.</i> • <i>Motive der Nutzung digitaler Medien (Informationsrecherche, mediale Teilhabe, soziale Kommunikation, Ablenkung, Spaß), Wirkung medialer Gewalt.</i>