

# MEDIEN

<b>1. Begegnung mit Medien im Alltag</b> .....	221
<b>2. Technische Handhabung von Medien</b> .....	222
2.1 Grundfertigkeiten zur Bedienung von auditiven und visuellen Medien	
2.2 Bedienung des Telefons	
2.3 Bedienung von Fotoapparat und Videokamera	
2.4 Bedienung des Computers	
<b>3. Kommunikation mit Hilfe von Medien</b> .....	224
3.1 Kommunikationssituationen	
3.2 Empfang und Übermittlung lautsprachlicher Nachrichten	
3.3 Empfang und Übermittlung schriftsprachlicher Nachrichten	
<b>4. Medien und Selbstversorgung</b> .....	226
4.1 Notruf	
4.2 Einkaufen	
4.3 Geldgeschäfte	
<b>5. Information mit Hilfe von Medien</b> .....	226
5.1 Grundlegende Fähigkeiten für die Informationsbeschaffung	
5.2 Druckerzeugnisse	
5.3 Hörfunk, Film und Fernsehen	
5.4 Internet	
<b>6. Medien und Freizeit</b> .....	228
6.1 Printmedien	
6.2 Hörfunk, Musik und Film	
6.3 Computerspiele	
6.4 Information und Kommunikation mit Hilfe des Computers	
<b>7. Reflexion über Medien und Medienerzeugnisse</b> .....	229
7.1 Medienerzeugnisse	
7.2 Manipulation	
7.3 Kosten der Mediennutzung	
<b>8. Dokumentation und Gestaltung mit Hilfe von Medien</b> .....	230
8.1 Akustische Medienerzeugnisse	
8.2 Optische Medienerzeugnisse	
8.3 Audiovisuelle Medienerzeugnisse	

*Die Fähigkeit, mit Medien umzugehen, ist eine wichtige Voraussetzung für aktive gesellschaftliche Teilhabe.*

## MEDIEN

### *Bedeutung des Lernbereichs*

In einer von Medien geprägten Gesellschaft werden diese zum wichtigen Bestandteil der Lebenswirklichkeit von Schülerinnen und Schülern. Als Mittel und Werkzeug dienen Medien im Alltag der Kommunikation und Information, der Unterhaltung und Freizeitgestaltung. Neben den herkömmlichen Medien existiert eine Vielzahl technischer Hilfsmittel aus dem Bereich der Rehabilitationstechnik, die Schülerinnen und Schülern mit körperlichen Beeinträchtigungen Selbstständigkeit und Umweltkontrolle ermöglichen. Die Fähigkeit, mit Medien umzugehen, ist eine wichtige Voraussetzung für aktive gesellschaftliche Teilhabe. Zugleich trägt sie zur Bewältigung vielfältiger Alltagssituationen bei und unterstützt individuelle Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten. Medien prägen nicht nur die aktuelle schulische und außerschulische Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler aller Altersgruppen, sondern auch ihr künftiges berufliches und privates Leben.

*Der Unterricht im Lernbereich Medien rückt zunächst einfache Geräte wie Kassettenrekorder, CD-Spieler, Fotoapparat und Videokamera in den Mittelpunkt.*

Medienerziehung greift Vorteile und Gefahren auf, die sich aus der Mediennutzung ergeben. Sie vermittelt Medienkompetenz. Diese besteht aus einer Vielzahl von medienbezogenen Erfahrungen, Kenntnissen, Fähigkeiten und Einstellungen, die je nach Alter und Lebenssituation in unterschiedlichem Ausmaß benötigt werden. Medienkompetenz schließt Reflexion über Verwendung und Wirkung von Medien ein.

*Schülerinnen und Schüler verwenden den Computer als Hilfe zur aktiven Aneignung von Welt und nützen ihn für ihre individuellen Lernwege.*

Der Unterricht im Lernbereich Medien rückt zunächst einfache zu bedienende Geräte wie Kassettenrekorder, CD-Spieler, Fotoapparat und Videokamera in den Mittelpunkt. Im Umgang mit diesen Geräten erwerben die Schülerinnen und Schüler Kenntnisse über grundlegende Funktionen wie Aufnahme, Speicherung und Wiedergabe. Sie lernen das Telefonieren und sammeln dabei erste Erfahrungen mit einem technischen Kommunikationsmittel.

Schülerinnen und Schüler verwenden den Computer als Hilfe zur aktiven Aneignung von Welt und nützen ihn für ihre individuellen Lernwege. Durch den Computereinsatz im Unterricht erhalten sie die Möglichkeit, sich mit Sachverhalten sowohl rezeptiv als auch gestaltend auseinander zu setzen. Hierbei nützen sie vor allem visuelle und auditive Sinneskanäle. Zudem entwickeln sie vernetztes Denken in Zusammenhängen. Kinder und Jugendliche verschaffen sich mit Hilfe der Medien Zugang zu Wirklichkeitsbereichen, die außerhalb ihres natürlichen Lern- und Lebensumfeldes liegen.

### *Hinweise für den Unterricht*

Wesentliche Ziele der Medienerziehung sind:

- verschiedene Medien technisch beherrschen,
- Medien in den Lebensbereichen Schule, Freizeit und Selbstversorgung einsetzen,
- Medien für Information, Kommunikation und Dokumentation verwenden,
- über die Wirkung und den Nutzen von Medien reflektieren.

Medien haben im Unterricht vorwiegend dienende Funktion. Sie sind Werkzeuge, die aktiv-entdeckendes Lernen unterstützen. Im Folgenden wird dargestellt, wie verschiedene Zielsetzungen mit dem Einsatz von Medien verbunden werden können.

*Medien haben im Unterricht vorwiegend dienende Funktion.*

Informationsgewinnung	Alle Geräte zur Wiedergabe von Text, Bild und Ton; Multimedia-Lexikon am Computer
Hilfe bei der Erarbeitung eines Lerninhalts	Bücher; digitale Präsentationen, themenbezogene Lernsoftware
Dokumentation und Gestaltung	Foto- und Filmkamera, Standardanwendungen wie Textverarbeitung und Grafikprogramme
Übung	spielerische und multimediale Übungsprogramme
Kommunikation	Telefon, Intranet, Internet
Ausgehend von der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler werden Lerninhalte	

ausgewählt, die für die gegenwärtige und zukünftige Bewältigung von Alltagssituationen Bedeutung haben. Durch das Erproben verschiedener Geräte sowie durch ihre Einbindung in Unterrichtsvorhaben und fächerübergreifende Projekte benutzen Schülerinnen und Schüler diese Hilfsmittel zum Lernen und Spielen sowie zur Kommunikation und Information zunehmend selbstständig. Sie finden vielfältige Möglichkeiten, aktiv und eigenverantwortlich zu lernen. Schülerinnen und Schüler mit körperlichen Beeinträchtigungen können häufig Medien nur dann einsetzen, wenn sie über eine ihren Möglichkeiten angepasste Ansteuerung verfügen. In diesem Zusammenhang ist der Besuch einer ELECOK-Beratungsstelle anzuraten.

*Lehrerinnen und Lehrer sorgen im Unterricht dafür, dass die mit Hilfe von Medien erworbenen Erfahrungen und Erkenntnisse eng mit originärem Erleben verknüpft bleiben.*

Übermäßiger und unreflektierter Medienkonsum birgt die Gefahr in sich, dass Schülerinnen und Schüler die Welt mehr durch mediales, virtuelles Erleben als durch reale Begegnung wahrnehmen. Lehrerinnen und Lehrer sorgen im Unterricht dafür, dass die mit Hilfe von Medien erworbenen Erfahrungen und Erkenntnisse eng mit originärem Erleben verknüpft bleiben. Die Schule muss im Rahmen von Medienerziehung mit Eltern und Erziehungsberechtigten einen tragfähigen Konsens über Normen und Werte erzielen, die im Zusammenhang mit Medienkonsum stehen. Es gilt Absprachen zu treffen im Hinblick auf

- individuelle Auswirkungen verschiedener Medien auf das emotional-soziale Erleben und Handeln der Schülerinnen und Schüler,
- Umfang und Inhalte der Mediennutzung,
- den Stellenwert der Medien für Freizeitgestaltung und soziale Integration.

Da sich sowohl Hardware als auch Software schnell weiterentwickeln, haben Lehrerinnen und Lehrer die Aufgabe, sich kontinuierlich technisch und anwendungsorientiert fortzubilden.

Voraussetzung für das Lernen mit und über die Medien ist eine ausreichende Medienausstattung in den Schulen.

## 1. Begegnung mit Medien im Alltag

- Medien im persönlichen Umfeld erfahren: das Klingeln des Telefons; Sprache aus dem Radio, von der Kassette hören, ohne den Sprecher zu sehen; Bilder auf dem Fernsehbildschirm verfolgen
- Medieneinsatz in der Schule erleben: Overheadprojektor, Geräte zur Wiedergabe von Ton und Bild, Computer, Lautsprecheranlage
- Einsatz von Medien als Hilfsmittel erleben: Sensoren, Eingabe-, Sprech- und Schreibhilfen selbst einsetzen; Verwendung bei Mitschülerinnen und Mitschülern beobachten
- Von Medienerfahrungen aus dem häuslichen Umfeld berichten: Radio- und Fernsehsendungen, Einsatz des Computers, Telefongespräche
- Medieneinsatz in der Öffentlichkeit erleben: Musik im Kaufhaus, Videowände im öffentlichen Raum, Anzeigetafeln auf Bahnhöfen
- Werbung in der Öffentlichkeit wahrnehmen: Postwurfsendungen, Plakatwände, Leuchtreklame, Infoscreen
- Den Unterschied zwischen real erlebten, live übertragenen und aufgezeichneten Hör- und Seheindrücken erfahren: Verkehrslärm an der Kreuzung und im Film, das Schulfest im Schulhaus und in der Videoaufzeichnung, das Konzert in der Kirche und von der Musikkassette, das Fußballspiel auf dem Fußballplatz und im Fernsehen
- Filme anschauen: Stummfilm, Musikfilm, Actionfilm
- Tonträger mit Sprache und Musik anhören: ein Hörbuch, Aufnahmen von Konzerten
- Verschiedene Radio- und Fernsehsendungen hören und sehen: regionale Berichterstattung, Spielfilme, Serien, Nachrichtensendungen, Dokumentation, Live-Übertragung
- Bilder betrachten: gemalte Bilder, Fotos, Grafiken
- Zeitungen und Zeitschriften betrachten und lesen

- Bücher betrachten und lesen
- Bildfolgen am Computer beobachten

## 2. Technische Handhabung von Medien

### 2.1 Grundfertigkeiten zur Bedienung von auditiven und visuellen Medien

<i>Verschiedene Geräte</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geräte zur Tonaufnahme und Tonwiedergabe kennen: Radio, Kassettenrekorder, CD-Spieler, mp3-Spieler</li> <li>- Geräte zur Speicherung und Ausgabe von Sprache kennen: Druckerei, Schreibmaschine, Kassettenrekorder, Faxgerät, Computer</li> <li>- Geräte zur Bildaufnahme und Bildwiedergabe kennen: verschiedene analoge Fotoapparate, Digitalkamera, analoge und digitale Videokamera, Scanner, Fernseher</li> </ul>
<i>Stromversorgung</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geräte an das Stromnetz anschließen</li> <li>- Netzunabhängige Stromversorgung gewährleisten: Batterie, Akku, Ladegerät</li> <li>- Geräte ein- und ausschalten</li> </ul>
<i>Aufnahmefunktionen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verschiedene Datenträger einsetzen: Kassette, Videokassette, digitale Speichermedien</li> <li>- Hilfsmittel zur Aufnahme von Informationen nutzen: Kassettenrekorder mit Mikrofon, Fotoapparat, Videokamera</li> <li>- Speichermedien sachgerecht einlegen: Musikkassette in Kassettenrekorder, Videokassette in Videokamera, Film in Fotoapparat</li> <li>- Tasten für die Aufnahme von Ton und Bild an verschiedenen Geräten erkennen und bedienen: Start, Stopp, Auslöser</li> </ul>
<i>Wiedergabefunktionen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datenträger sachgerecht einlegen: Musikkassette, Videokassette, Diskette, CD-ROM</li> <li>- Tasten für die Wiedergabe von Ton und Bild erkennen und bedienen: Start, Pause, Stopp</li> <li>- Verschiedene Programme einstellen und wiederfinden: am Fernseh- und Radiogerät, am CD-Spieler</li> <li>- Verschiedene Qualitäten regeln: Lautstärke, Helligkeit, Kontrast, Höhen und Tiefen</li> <li>- Fernbedienung einsetzen</li> </ul>

### 2.2 Bedienung des Telefons

<i>Verschiedene Geräte</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Telefonapparate ausprobieren: „Dosentelefon“, Telefon im Klassenzimmer, in der Telefonzelle, Mobiltelefon</li> <li>- Telefonapparate auffinden: in der Schule, in der Öffentlichkeit</li> <li>- Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Telefone feststellen: Größe, Farbe, Klingelzeichen, Gewicht</li> <li>- Über die unterschiedliche Bedienung von Telefonen Bescheid wissen: fest installiert, schnurlos, mobil</li> </ul>
<i>Anschluss</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stromversorgung sicherstellen: an das Stromnetz anschließen, Akkus einsetzen</li> <li>- Das Mobiltelefon ein- und ausschalten</li> <li>- Spezifische Bereitstellungsrouitinen üben: personale Identitätsnummer eingeben</li> </ul>
<i>Abheben und Auflegen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Klingeln des Telefons als Signal für einen Anruf verstehen</li> <li>- Bei verschiedenen Telefonen abheben und auflegen: durch Hochnehmen und Ablegen des Hörers, durch Knopfdruck</li> <li>- In das Kartentelefon die Telefonkarte einschieben</li> </ul>
<i>Wahlvorgang</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verschiedene Wahlverfahren einsetzen: Nummernwahl, Spracheingabe, Kurzwahlverfahren</li> <li>- Die Wahlwiederholung betätigen</li> <li>- Programmierte Telefonnummern durch Drücken einer Taste wählen</li> </ul>

- Das Telefonbuch des Mobiltelefons nutzen

### 2.3 Bedienung von Fotoapparat und Videokamera

- Teile und Funktionen von Fotoapparat und Videokamera ausprobieren: Objektiv, Sucher, Auslöser
- Die Geräte sachgemäß handhaben: passenden Film oder passende Kassette einlegen, Auslöser oder Starttaste drücken, Film transportieren und entnehmen
- Bildausschnitt wählen: Motiv, Bildaufteilung, Vorder- und Hintergrund, mit Zoom arbeiten
- Zubehör verwenden: Blitz, Stativ, Filter
- Möglichkeiten der Filmentwicklung kennen lernen: Film im Fachgeschäft abgeben, Fotolabor nutzen; Bilder von der digitalen Kamera auf den PC übertragen, bearbeiten und ausdrucken
- Fotos und Filme am Computer betrachten
- Das Filmen erlernen: Kameraführung, Geräuschkulisse, Sprache

### 2.4 Bedienung des Computers

#### *Erste Erfahrungen*

- Durch ungezielte Bedienung von Eingabegeräten Rückmeldung am Computer auslösen: unwillkürliche Körperbewegungen durch einen Sensor übertragen, Tasten wahllos berühren
- Bewegte Elemente auf dem Bildschirm sehen und verfolgen: durch Blickkontakt, Kopfbewegung, Körperhaltung
- Durch gezielte Bedienung von Eingabegeräten etwas bewirken: durch Drücken eines Schalters ein Geräusch erzeugen
- Eingabegeräte mit verschiedenen Körperteilen betätigen: Hand, Fuß, Kopf

#### *Eingabe*

- Durch gezielte Bedienung eines Eingabegerätes eine gewünschte Rückmeldung bewusst auslösen: den Kopf bewegen - es klingelt - es kommt Hilfe
- Die Funktion der Tasten auf der Tastatur kennen: Cursor-, Eingabe-, Leer-, Buchstaben- und Zahlen-Tasten
- Die Tastatur gezielt einsetzen
- Die Funktionen der Maus erkunden: verschiedene Tasten, Scrollrad
- Die Bewegung der Maus auf dem Bildschirm verfolgen
- Verschiedene Tätigkeiten mit der Maus ausprobieren: Cursor steuern, Elemente markieren und verschieben, malen
- Andere Eingabegeräte erproben: Touchscreen, Joystick, individuelle technische Adaptionen
- Computer und Anwendungen über Spracheingaben steuern

#### *Speichern*

- Verschiedene Speichermöglichkeiten kennen: Festplatte, Diskette, CD-ROM
- Die Speicherfunktion ansteuern: über die Menüleiste, die Symbolleiste
- Sich in der Dateisystematik orientieren: Laufwerk, Ordner, Unterordner, Datei
- Den Ordner auswählen, in den gespeichert werden soll
- Selbst ein Ordnersystem anlegen: Ordner, Unterordner; treffende, kurze Benennung von Dateien und Ordnern

#### *Ausgabe*

- Erfahrungen mit verschiedenen Möglichkeiten der Ausgabe machen: akustische Ausgabe durch Lautsprecher, optische Ausgabe durch Bildschirm, Drucker und Beamer
- Die Druckfunktion ansteuern: bei einem ausgewählten Programm, bei verschiedenen Programmen

#### *Hardware*

- Teile einer EDV-Anlage erkennen und benennen: Rechner, Bildschirm, Tastatur, Maus, Disketten- und CD-ROM-Laufwerk, Drucker, Modem

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computer starten und herunterfahren</li> <li>- Hardwarekomponenten anschließen: Kabel von Maus, Tastatur in die dafür vorgesehene Buchse stecken</li> </ul>
<i>Software</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Benutzerführung unterschiedlicher Programme zunehmend selbst beherrschen: Buttons bedienen, unter mehreren Schaltern und Funktionen auswählen</li> <li>- Datenträger einlegen: Diskette, CD-ROM, DVD</li> <li>- Programme starten und beenden: durch Aktivierung des Dateisymbols auf dem Desktop, über die Menüleiste</li> <li>- Verschiedene Programme für unterschiedliche Einsatzbereiche des Computers kennen: Spielen, Malen, Schreiben, Rechnen, Konstruieren, Kommunikation, Information, Präsentation</li> <li>- Für einen ausgewählten Einsatzbereich das passende Programm wählen und laden: Lernen – Unterrichtssoftware; Kommunikation - E-Mail-Programm; Information - digitales Lexikon, Internet-Browser; Malen - Malprogramm, Bildbearbeitungssoftware</li> <li>- Software installieren</li> <li>- Allgemeine Bearbeitungsfunktionen kennen: Dateien öffnen, bearbeiten, schließen; markieren, Befehl rückgängig machen</li> </ul>
<i>Bildbearbeitung</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Bildbearbeitungsprogramm aufrufen</li> <li>- Funktionen kennen und mit Hilfe der Maus über die Menüleiste aufrufen: Markieren, Malen, Drehen</li> <li>- Selbst Bilder malen</li> <li>- Vorhandene Bilder verändern: zerschneiden und neu zusammensetzen, verzerren</li> <li>- Analoge Fotos digitalisieren: einen Scanner benutzen</li> <li>- Digitale Fotos archivieren, aufrufen und bearbeiten</li> </ul>
<i>Textverarbeitung</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Textverarbeitungsprogramm aufrufen</li> <li>- Funktionen kennen und mit Hilfe der Maus über die Menüleiste nutzen: Schriftart und Größe wählen, Rechtschreibprüfung aktivieren</li> <li>- Mit Hilfe der Tasten schreiben: Wörter, Sätze, Texte und Zahlen</li> <li>- Verschiedene Eingaben und Formatierungen erproben: Überschriften gestalten, Textabschnitte herstellen</li> <li>- Geschriebenes lesen</li> <li>- Die Möglichkeiten der Textverarbeitung nutzen: eine persönliche Visitenkarte erstellen, einen Bericht für die Schülerzeitung verfassen, Bilder mit Text versehen</li> </ul>

### **3. Kommunikation mit Hilfe von Medien**

Weitere Lerninhalte finden sich im Lernbereich Kommunikation und Sprache.

#### **3.1 Kommunikationssituationen**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sich angesprochen fühlen: von einem Anruf, einer Postsendung, einem Fax, einer E-Mail, einer SMS</li> <li>- Situationen erkennen, in denen das Telefonieren notwendig ist: Die Gesprächspartnerin oder der Gesprächspartner befindet sich nicht in räumlicher Nähe. Eine Nachricht soll schnell übermittelt werden.</li> <li>- Kommunikationsmedien nutzen, um soziale Kontakte zu pflegen: zum Geburtstag gratulieren, ein Treffen vereinbaren</li> <li>- Kommunikationsmedien nutzen, um sich zu informieren: den Preis für die Übernachtung im Schullandheim erfragen</li> <li>- Für mündliche und schriftliche Kommunikation das angemessene Medium auswählen: Brötchen für das Schülercafé telefonisch bestellen, einer Mitschülerin oder einem Mitschüler brieflich Genesungswünsche schicken</li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einblick in die Geschichte der Nachrichtenübermittlung gewinnen: Telefonieren - früher und heute, Post - früher und heute</li> </ul>
--	---

### 3.2 Empfang und Übermittlung lautsprachlicher Nachrichten

<i>Festnetztelefon, Mobiltelefon</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selbst telefonieren: Hörer abnehmen, bei eigenem Anruf wählen, die Gesprächspartnerin oder den Gesprächspartner begrüßen, Gesprächsführung und Gesprächsregeln beachten, sich verabschieden, Hörer auflegen</li> <li>- Mit dem Mobiltelefon angemessen umgehen: das Telefon im Unterricht, bei öffentlichen Veranstaltungen, im Restaurant ausschalten; keine unbekannt Nummern wählen</li> <li>- Über verschiedene Tarifmöglichkeiten für Mobiltelefone Bescheid wissen</li> <li>- Eine telefonisch übermittelte Nachricht sprachlich oder schriftsprachlich weitergeben</li> <li>- Das Bildtelefon nutzen: sich vor der Kamera positionieren</li> </ul>
<i>Anrufbeantworter</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nachrichten aufsprechen: Anrufbeantworter erkennen, deutlich sprechen, Nachricht prägnant formulieren</li> <li>- Nachrichten abhören: Display lesen, Wiedergabetaste betätigen, auf den Inhalt der Nachricht sachgemäß reagieren, Nachricht löschen</li> <li>- Ansage aufsprechen</li> </ul>

### 3.3 Empfang und Übermittlung schriftsprachlicher Nachrichten

<i>Kurze Nachrichten und Briefe</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anderen mit Hilfe von bildhaften oder handschriftlichen Nachrichten eine kurze Botschaft übermitteln: „Bin auf dem Spielplatz.“ „Gehe noch einkaufen.“</li> <li>- Inhalt aus bildhaften oder handschriftlichen Nachrichten entnehmen: eine Postkarte, einen Einkaufszettel, einen Zettel mit einer Nachricht lesen</li> <li>- Die Adresse, den Absender, die Wertmarke auf einem Briefumschlag angemessen platzieren</li> <li>- Einer schriftsprachlichen Nachricht den Absender entnehmen: eine Karte von der Oma, ein Werbebrief</li> <li>- Einen Brief verfassen</li> </ul>
<i>Fax</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anlässe für das Faxen kennen: Bestellung, Kurznachricht</li> <li>- Ein Fax bekommen und lesen</li> <li>- Ein Fax malen oder schreiben</li> <li>- Ein Fax versenden: Papier einlegen, Nummer wählen, Startknopf betätigen</li> </ul>
<i>E-Mail</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anlässe für die Kommunikation mit elektronischer Post kennen: mit einer Partnerklasse Kontakt aufnehmen, Beziehungen über große Distanzen pflegen</li> <li>- Ein E-Mail-Programm aufrufen: Programm auf dem Monitor finden, Programm starten, Kennwort eingeben</li> <li>- Elektronische Post abholen: über die Symbolleiste, über die Menüleiste</li> <li>- Das Adressbuch des E-Mail-Programms anlegen und nutzen</li> <li>- Eine neue Nachricht erstellen und verschicken: Inhalte der Nachricht im Textfeld formulieren, Anhang einfügen</li> <li>- Sicherheitsaspekte beachten: sich bei der Angabe persönlicher Daten zurückhalten</li> </ul>
<i>Kurzmitteilungen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Buchstabenfunktion der Telefon-Tastatur nutzen: Buchstabenreihenfolge auf den Tasten erkennen, Wörter eingeben</li> <li>- Eine Nachricht inhaltlich aussagekräftig verfassen: „Ich hab den Zug verpasst.“ „Ich steh am Domplatz, holst du mich ab?“</li> <li>- Eine Nachricht mit Hilfe der Menüführung des Mobiltelefons erstellen und versenden</li> <li>- Vorteile der Kommunikation durch Kurzmitteilungen kennen:</li> </ul>

	direkte Nachrichtenübermittlung über große Distanzen, kurze Nachrichten, direkte Antwort, kostengünstig im Vergleich zum Telefonieren
<i>Chat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sich in einen Chatroom einwählen und anmelden</li> <li>- Dialogfelder beim Chatten sachgerecht bedienen</li> <li>- Dialogfolgen beim Chatten kennen lernen und nutzen</li> <li>- Besonderheiten beachten: Netiquette, Wahrheitsgehalt der Aussagen, keine Angabe persönlicher Daten</li> </ul>

## **4. Medien und Selbstversorgung**

Weiterführende Lerninhalte finden sich im Lernbereich Selbstversorgung.

### **4.1 Notruf**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Notruf-Nummern wählen: bei öffentlichen Telefonen, bei Mobiltelefonen, bei Hausfernsprechanlagen</li> <li>- Wichtige Telefonnummern kennen: Notruf, Beratungsstellen</li> <li>- Eine Hilfemeldung formulieren: Wer-, Wo-, Was-, Wann-, Wieviel-Fragen beantworten</li> <li>- Im Notfall eine wichtige Betreuungsperson anrufen</li> </ul>
--	--

### **4.2 Einkaufen**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sich mit Hilfe von Medien über Warenangebote informieren: Katalog, Wursendungen, Zeitung, Fernsehen, Internet, Radio</li> <li>- Bestellungen durch Datenübertragung ausführen: Telefon, Fax, Internet</li> <li>- Über Vor- und Nachteile des elektronischen Einkaufes Bescheid wissen: Einkauf ohne Verlassen des Hauses; keine Möglichkeit, die Ware selbst zu prüfen; kein Kontakt zu anderen Menschen</li> <li>- Sich der Gefahr des bargeldlosen Einkaufs bewusst werden und Verschuldung vermeiden</li> <li>- Preise der Waren aus den Medien mit lokalem Ladeneinkaufspreis vergleichen</li> <li>- Versand- und Portokosten sowie Rücksendekosten berücksichtigen</li> <li>- Über Verbindlichkeiten des elektronischen Einkaufs Bescheid wissen: Garantie, Rückgabe</li> </ul>
--	---

### **4.3 Geldgeschäfte**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elektronische Zahlungsweisen kennen: Geldkarte, Scheckkarte, Kreditkarte, Ladeterminal</li> <li>- Sicherheitsaspekte beachten: die persönlichen Nummern geheim halten, Scheckkarte sicher aufbewahren</li> <li>- Geld am Bankautomaten abheben: Distanz zu anderen Personen wahren, Geheimzahl wissen, Daten in der geforderten Reihenfolge eingeben, Geld aus dem Geldfach entnehmen</li> <li>- Aktuellen Kontostand abrufen: am Bankautomaten, im Internet</li> <li>- Soll und Haben am Monitor unterscheiden</li> <li>- Kontoauszüge drucken: am Bankautomat, aus dem Internet</li> <li>- Ein Bankkonto elektronisch verwalten: Klassenkonto führen, Überweisungen tätigen</li> </ul>
--	---

## **5. Information mit Hilfe von Medien**

Medien sind zur Veranschaulichung von Lerngegenständen im Unterricht unentbehrlich. Die Vorteile von multimedial angebotenen Informationen liegen in der Verknüpfung von Bild, Film, Ton und Text. Schülerinnen und Schüler lernen unterschiedliche Informations- und Unterhaltungsmedien kennen. Sie erwerben Fertigkeiten, um diese zu bedienen und eigenverantwortlich anzuwenden. Sie lernen, Informationen gezielt zu suchen, das Informationsangebot zu strukturieren und zu bewerten. Sie überprüfen die Auskünfte



im Hinblick auf Echtheit, Vollständigkeit und Qualität. Sie erstellen und bearbeiten mediale Hinweise selbst, verwenden sie und stellen sie anderen zur Verfügung.

### 5.1 Grundlegende Fähigkeiten für die Informationsbeschaffung

- Auf Alltagssituationen aufmerksam werden, in denen Information benötigt wird: Veranstaltungstermine, Kinoprogramm, Zugverbindung, Erkundungen zu einem Unterrichtsthema
- Den Informationsbedarf mit Hilfe geeigneter Medien decken: Wetterbericht – Radio; lokale Ereignisse – Zeitung; Zugverbindung – Telefon, Internet; Unterrichtsthema – Lexika in digitaler und gedruckter Form
- Suchstrategien erwerben: Informationsbedarf als Stichwort formulieren, Oberbegriffe und Schlagworte für die Suche finden
- Medienspezifische Strategien für die Informationsgewinnung einsetzen: Fernsehen und Hörfunk - Programmzeitschriften; Lexika - alphabetisch suchen; Internet - Suchmaschinen benutzen
- Bei der Suche nach Informationen das Wichtige von Unwichtigem unterscheiden
- Informationen vergleichen und bewerten: Echtheit, Vollständigkeit, Qualität

### 5.2 Druckerzeugnisse

- Eine Tageszeitung betrachten und lesen: am Projekt „Zeitung in der Schule“ teilnehmen
- Sich in Fachzeitschriften über verschiedene Themen informieren: Modezeitschrift, Musikzeitschrift, Sportzeitung
- Informationen aus Büchern entnehmen: Bilder betrachten, Bildunterschriften und Texte lesen, Texte anhand des Inhaltsverzeichnisses auswählen

### 5.3 Hörfunk, Film und Fernsehen

- Verschiedene Informationssendungen kennen: Nachrichten, Dokumentationen, Magazine, Interviews
- Informative Sendungen von anderen unterscheiden: Nachrichten, Dokumentationen - Hörspiel, Spielfilm, Show, Werbung
- Inhaltliche Aspekte der Sendungen aus Programmzeitschriften entnehmen
- Sich für Sendungen, Filme entscheiden, die dem eigenen Informationsbedarf gerecht werden
- Sich regelmäßig über das Tagesgeschehen informieren: verschiedene Nachrichtensendungen

### 5.4 Internet

Die Informationsbeschaffung über das Internet bietet viele Vorteile, etwa schnelle Verfügbarkeit und hohe Aktualität der Materialien. Beim Einsatz des Internets im Unterricht sind wichtige Vorsichtsmaßnahmen und rechtliche Bestimmungen zu berücksichtigen:

- Es muss sichergestellt werden, dass Schülerinnen und Schüler keinen Zugang auf jene Seiten haben, die jugendgefährdende oder der freiheitlich-demokratischen Grundordnung widersprechende Inhalte aufweisen.
- Bei der Verwendung von multimedialen Informationen muss das Copyright beachtet werden.
- Persönliche Daten dürfen nur mit ausdrücklichem Einverständnis der betroffenen Personen veröffentlicht werden.

- Bei der gezielten Suche im Internet dabei sein: im Computerraum, im Klassenzimmer, in der Öffentlichkeit
- Web-Browser aufrufen und schließen: Kennwort wissen
- Die Suchmaschine als Methode der Recherche kennen: eine Suchmaschine im Browser aufrufen
- Internetseiten speichern und offline aufrufen
- Eine Internetseite durch gezielte Eingabe der Adresse aufrufen: abschreiben, auswendig schreiben

- Häufig besuchte Internetseiten als Lesezeichen anlegen und aufrufen
- Die Suche bis zum Erhalt der gewünschten Information fortsetzen
- Links auf Internetseiten optisch erkennen: an der Schriftfarbe, an der Veränderung des Mauszeigers
- Ergebnisse der Informationsgewinnung verwenden: Internetseite lesen, drucken; Bilder auswerten
- Informationen von Werbung unterscheiden: Werbefbanner erkennen, sich vom Werbefbanner nicht ablenken lassen
- Rechtsgrundlagen beachten: Urheberrechte
- Über die Gefahren von Viren informiert sein: die Auswirkungen eines Virus erleben, Virens Scanner aktualisieren

## **6. Medien und Freizeit**

Medien prägen in Filmen, durch Werbung und in Form von Musik Kinder- und Jugendkultur. Spielen am Computer und Surfen im Internet bedeutet, zu einer Gruppe Gleichaltriger dazuzugehören. Für die soziale Integration von Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung ist es deshalb von großer Bedeutung, dass sie Zugang zu Medien und medialen Produkten erhalten. Im Rahmen von Medienerziehung lernen sie, verschiedene mediale Angebote für die Freizeitgestaltung zu nutzen.

Weitere Lerninhalte finden sich im Lernbereich Zeit und Freizeit.

### **6.1 Printmedien**

- Bilder betrachten: Postkarten, Plakate, Kunstdrucke
- Zeitschriften und Bücher betrachten und lesen: am Kiosk, in der Buchhandlung
- Interesse für bestimmte Zeitschriften entwickeln: Auto-, Mode-, Sportjournale
- Eine Zeitung oder Zeitschrift abonnieren: befristetes Schülerabonnement
- Eine Bücherei nutzen: Schulbücherei, öffentliche Bücherei

### **6.2 Hörfunk, Musik und Film**

- Lieblingsmusik hören: Kassette, CD
- Miteinander über eine Lieblingssendung sprechen: Serien, Sport- und Musikübertragungen
- Sich in Programmzeitschriften orientieren: eine bestimmte Sendung finden, die Sendezeit feststellen
- Die Sendezeiten der Lieblingssendung wissen und sich den Tagesablauf entsprechend einteilen
- Eine Sendung aufzeichnen: Audio-, Videokassette
- Filmmaterial ausleihen: Videofilm, DVD
- Sich über das aktuelle Kino- und Veranstaltungsprogramm informieren: in der Zeitung, im Internet, im Regionalsender
- Sich für eine Veranstaltung entscheiden und die Vorbereitungen für den Besuch treffen

### **6.3 Computerspiele**

- Verschiedene Computerspiele kennen und auswählen: Lernspiele, Reaktionsspiele, Simulationsspiele, Sportspiele
- Ein Computerspiel mit einer Partnerin oder einem Partner spielen
- Regeln und Struktur von Computerspielen erlernen: selbst erproben, sich von einer Mitschülerin oder einem Mitschüler erklären lassen, im Handbuch lesen

### **6.4 Information und Kommunikation mit Hilfe des Computers**

- Im Internet surfen: eine bevorzugte Internetseite aufrufen, sich

- über ein Idol aus der Sport- oder Musikwelt informieren
- E-Mail-Kontakte aufbauen und pflegen
- Newsgroups gezielt auswählen: Sportarten, Science-Fiktion, Mode
- Sicherheitsvorkehrungen beachten: persönliche Daten wie Telefonnummer und Anschrift nur im Bedarfsfall weiter geben

## 7. Reflexion über Medien und Medienerzeugnisse

Gemeinsam mit Lehrerinnen und Lehrern reflektieren die Schülerinnen und Schüler über Art und Inhalt ihres Medienkonsums. Sie lernen, Medienerzeugnisse zu beurteilen und sich mit Medien in individuell angemessener und vertretbarer Weise zu beschäftigen.

Um die Wirkung von Werbung erkennen zu können, brauchen Schülerinnen und Schüler ein hohes Maß an Urteilsvermögen und Werthaltungen. Sie lernen zu unterscheiden, was wahr und was gut ist, was schön und was wichtig ist.

Effekte von Werbung werden vorrangig durch Bilder, akustische Impulse und Auswahl von Inhalten aus dem Bereich der primären menschlichen Bedürfnisse erzeugt. Lehrerinnen und Lehrer machen im Unterricht Beeinflussungsrhetorik und Werbestrategien transparent: Die Dekonstruktion von Werbung etwa durch Nachspielen eines Werbespots führt dazu, dass Schülerinnen und Schüler manipulative Absichten durchschauen.

### 7.1 Medienerzeugnisse

- Mediale Textformen kennen lernen: Bilder, gesprochenes Wort, geschriebenes Wort
- Mediale Textsorten unterscheiden: Dokumentation, Fiktion, Spiel, Werbung
- Die Qualität von Medienerzeugnissen bewerten: Gefällt mir die Sendung? Ist der Inhalt wahr? Ist der Inhalt wichtig - für mich, für andere?
- Eine Sendeanstalt besuchen
- Eine Journalistin, einen Journalisten kennen lernen
- Über die Wirkung von hohem Medienkonsum Bescheid wissen: Wahrnehmung der Wirklichkeit durch die „TV-Brille“; Informationen aus Sendungen mit der Lebenswirklichkeit vergleichen
- Die gesellschaftliche Wirkung von Medien erkennen: Zusammenhang zwischen der Häufigkeit, mit der ein Thema in den Medien erscheint und öffentlichem Interesse an einem Thema; Experimente mit der Setzung von Themen in einer Schülerzeitung, im Schülerradio

### 7.2 Manipulation

- Orte für Werbung kennen: Plakate, Zeitschrift, Zeitung, Prospekte, Fernsehen, Kino
- Werbung durch ihre Gestaltungsmittel von anderen Informationen unterscheiden: idealisierte Darstellung, Auffälligkeit, Übertreibung, Vereinfachung, Wiederholung, Verfremdungseffekte, Farbigkeit, Schrift
- Wirkung von Werbung beschreiben: Attraktivität der Werbeträger; Verknüpfung von Gefühlen, Wünschen und Stimmungen mit dem Produkt
- Werbung für eigene Zwecke gestalten: Produktannonce, Werbefilm; Schülercafé, Dienstleistung
- Die Unterschiedlichkeit der Darstellung eines Ereignisses erkennen: Zeitungsberichte aus Boulevardzeitung und seriöser Tageszeitung zu einem Thema vergleichen
- Über Möglichkeiten der Manipulation Bescheid wissen: Vermischung fiktiver und realer Szenen, Auslassung, Fälschung
- Selbst Informationen verfälschen: Bilder verändern, einen Film mit anderem Ton unterlegen, in einem Interview Textpassagen

auslassen, in einem Bericht für die Schülerzeitung Sachverhalte falsch darstellen

### 7.3 Kosten der Mediennutzung

- Abrechnungsmodalitäten bei Mobiltelefonen und Festnetzgeräten vergleichen: Grundgebühr, Einheiten; SMS-, WAP-Dienste
- Die Telefonrechnung lesen und verstehen
- Über die Kosten bestimmter Telefonnummern informiert sein
- Während des Surfens den Gebührenzähler für die Internetsitzung verfolgen
- Kostengünstig surfen: online surfen, Informationen speichern und offline sortieren, den günstigsten Anbieter nutzen
- Kosten-Nutzen-Vergleiche anstellen: die Gebühr eines Telefonats während der Pause in die Nachbarklasse berechnen - die Nachbarklasse aufsuchen
- Wissen, dass Fernsehen und Radio bezahlt werden müssen
- Laufende Kosten für den Medienerwerb und die Medienausleihe vergleichen

## 8. Dokumentation und Gestaltung mit Hilfe von Medien

Durch die Gestaltung von Mitteilungen, Informationen und Dokumentationen lernen und festigen Schülerinnen und Schüler die Handhabung verschiedener Medien in engem Zusammenhang mit individuellen und gemeinsamen Erlebnissen und Erfahrungen. Durch Aneinanderreihen, Verändern, Hinzufügen oder Weglassen von Informationen stellen sie Abbilder der Wirklichkeit her und hinterfragen diese.

Weitere Lerninhalte finden sich im Lernbereich Kunst.

### 8.1 Akustische Medienerzeugnisse

- Hörfunksendungen hören: Inhalt nacherzählen, malen
- Ein Interview vorbereiten und durchführen: die Schulleiterin, den Hausmeister, den Bürgermeister befragen
- Ein Pausenradio moderieren: Schülerinnen und Schüler fragen - verschiedene Berufsgruppen antworten; Schulcharts erstellen und abspielen
- Ein Hörspiel erstellen und aufzeichnen: Geisterstunde, auf dem Flugplatz, Hintergrundmusik für ein Puppenspiel
- Ein Konzert der Schulband aufnehmen

### 8.2 Optische Medienerzeugnisse

- Bilder betrachten: Gegenstände benennen, Situationen beschreiben
- Gegenstände und Situationen abbilden: malen, zeichnen, fotografieren
- Die Abbildung betrachten und beurteilen: Erkennbarkeit von Gegenstand und Situation
- Bilder verändern und verfremden: Fotomontagen durch Schneiden und Kleben, am Computer
- Eine Plakatwand zu bestimmten Themen herstellen: Bericht über einen Schullandheimaufenthalt; Ergebnisse einer Umfrage, einer Recherche, eines Interviews, eines schulischen Sportereignisses; gezielte Informationen zu einem Unterrichtsprojekt
- Themen für eine Schulzeitung finden: Alltagsgeschichten, ein Gedicht, Klassenbilder, die schwierigste Rechenaufgabe des Jahres, das schönste Ereignis der Woche
- Eine Klassen- oder Schulzeitung produzieren: Text- und Fotomaterial sammeln, auswählen, anordnen, gestalten

### 8.3 Audiovisuelle Medienerzeugnisse

- Situationen und Ereignisse filmen: Rollenspiele, Schulfeste
- Filme verändern: durch Ausschneiden oder Hinzufügen von

Szenen, Sprache oder Musik

- Einen Film herstellen: Zielsetzung und Themen, Reihenfolge der Filmszenen, Rollengestaltung, Requisiten festlegen
  - Einen Videofilm mit technischen Hilfsmitteln gestalten: Musik, Ton, Licht
  - Eine multimediale Präsentation erstellen: eine Klasse durch die Kombination von Text-, Film-, Foto- und Sounddateien vorstellen
  - Sich auf einer Homepage im Internet präsentieren: Schule, Klasse, Unterrichtsprojekte, Schülerzeitung
  - Mit dem Medienerzeugnis unterschiedliche Ziele verfolgen: Information, Unterhaltung, Werbung
  - Rechtsgrundlagen für den Gebrauch von Daten im Internet anwenden: das Einverständnis von Personen auf Fotos und Videos einholen, persönliche Daten nicht ins Internet stellen, Urheberrechtsschutz von Datenträgern beachten
-