

## WP2 Medienwelten Curriculum – Jahrgangsstufe 9 (Herr Schlegel & Frau Polzer)

**Curriculum** für das **Fach Medienwelten** im WP2-Differenzierungsbereich der Stufe 9. Das Curriculum der Stufe 10 wird aktuell überarbeitet, da im nächsten Durchgang ein Wechsel der unterrichtenden Lehrkraft ansteht, wodurch stellenweise ein veränderter Fokus gesetzt werden wird. Das Curriculum wird zeitnah nachgereicht. Thematisch wird in der Jahrgangsstufe 10 jedoch der Schwerpunkt auf der Auseinandersetzung mit filmischen Mitteln liegen, auf deren Basis abschließend die Produktion eines Kurzfilmes erfolgt.

### 1. Rahmenbedingung der fachlichen Arbeit

Der Kurs Medienwelten orientiert sich am Medienkompetenzrahmen NRW (<https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw>) und verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schüler zu einem selbstbestimmten, kritischen, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu befähigen. Medienkompetenz wird dabei als umfassende Handlungskompetenz verstanden, die neben technischen Fertigkeiten auch die Fähigkeit zur reflektierten Nutzung sowie zur aktiven Gestaltung von Medien umfasst.

In einer sich stetig wandelnden Medienwelt erwerben die Schülerinnen und Schüler Sicherheit und Orientierung im Umgang mit digitalen Angeboten. Der Kurs legt dabei bewusst einen ausgewogenen Fokus: Neben der kritischen Auseinandersetzung mit Medien werden insbesondere auch deren Potenziale und Chancen thematisiert. Ein zentraler Bestandteil ist zudem die praktische Arbeit, in der die Lernenden eigene Medienprodukte planen, gestalten und präsentieren. Eine von den SuS ungewollte Veröffentlichung von produzierten Medienprodukten findet dabei jedoch nicht statt.

### 2. Bewertungsgrundlagen

In beiden Schuljahren werden jeweils 4 Klassenarbeiten (Dauer: 45 bis 90 min) geschrieben, von denen jeweils eine durch die Bewertung eines Projektes ersetzt werden kann. Diese schriftliche Note macht in etwa die Hälfte der Gesamtnote aus.

Neben der mündlichen Mitarbeit gehen anteilsmäßig auch die Ergebnisse der Gruppenarbeiten und Beobachtungen der Lehrkraft während der Praxisphasen mit in die Note für die sonstige Mitarbeit ein – ebenso wie z.B. andere unterrichtsbezogene Leistungen, wie z.B. optionale Kurzreferate.

### 3. Unterrichtsvorhaben

---

#### Vorhaben 1: Der Begriff Medien – Abgrenzung und Definition

##### Inhaltliche Schwerpunkte:

- **Medien- Begriffserklärung und Abgrenzung:** Was sind Medien? Welche Arten von Medien gibt es und wie unterscheiden sie sich? Wie hat sich Kommunikation verändert durch Medien?
- **Entwicklung der Medien:** Überblick über die Mediengeschichte vom Buchdruck bis zu modernen digitalen Medien.

- **Zukunft der Medien:** Reflexion über die zukünftige Entwicklung der Medienlandschaft. Mögliche technologische Innovationen (z.B. virtuelle Realität, künstliche Intelligenz in Medien).
  - **Erarbeitung der Konsequenzen dieser Entwicklungen für die Arbeitswelt:** Wie wird sich die Mediennutzung auf verschiedene Berufsfelder auswirken? Welche neuen Berufsbilder entstehen?
- 

## Vorhaben 2: Nachrichten und Journalismus

### Inhaltliche Schwerpunkte:

- **Kriterien für die Auswahl von Nachrichten:** Welche Faktoren entscheiden darüber, welche Nachrichten ausgewählt werden? Wie kann dies das Weltbild beeinflussen?
- **Darstellungsformen von (Nachrichten-)Meldungen:** Welche unterschiedlichen Darstellungsformen von Medien gibt es und wie unterscheiden sie sich?
- **Das duale Rundfunksystem in Deutschland:** Funktionsweise und Struktur von öffentlich-rechtlichen und privaten Rundfunkanstalten.
- **Fake News:** Wie kann man Fake News entlarven? Wie funktionieren Deep Fakes? Welche Konsequenzen haben Fake News für die Gesellschaft und die künftige Mediennutzung?

### Exkursion:

- Exkursion zum WDR: Die SuS erhalten die Möglichkeit, einen praktischen Einblick in die Medienproduktion zu bekommen. Die SuS nehmen ihre eigene kleine Fernsehsendung auf, bei der sie verschiedene journalistische und technische Rollen (Moderatoren, Reporter, Kameramänner etc.) übernehmen und die Produktionsprozesse live erleben.
- 

## Vorhaben 3: Soziale Medien

### Inhaltliche Schwerpunkte:

- **Definition des Begriffs „soziale Medien“:** Was zeichnet soziale Medien aus? Welche Plattformen gibt es und wie unterscheiden sie sich?
  - **Vor- und Nachteile von sozialen Medien:** Chancen und Risiken von sozialen Netzwerken bewerten. Welche Ziele verfolgen die Betreiber?
  - **Auswirkungen von sozialen Medien:** Wie beeinflussen soziale Medien den Nutzer? Was darf man posten und was darf man nicht? Kennenlernen und Identifizieren von Algorithmen, die bei der Social Media-Nutzung verwendet werden. Cyberkriminalität
  - **Mediensucht:** Wie entwickelt sich die Medienzeit und welche Maßnahmen zur Reduzierung sind denkbar?
-

## Vorhaben 4: Praktisches Projekt – Produktion eines Hörspiels

### Inhaltliche Schwerpunkte:

- **Auditive Medienproduktion:** Die Schüler lernen die Grundlagen der Hörspielproduktion, von der Idee bis zur Aufnahme und Bearbeitung.
  - **Integration von zuvor gelernten Themen:** Die Schüler sollen ein Hörspiel produzieren, das einen Aspekt des zuvor gelernten Stoffes (Mediengeschichte, soziale Medien, Journalismus) thematisiert.
- 

## 4. Kompetenzerwartungen

Nachfolgend werden die vermittelten Kompetenzen den Vorhaben zugeordnet. Die Ziffern in den Klammern entsprechen dabei den Inhaltsfeldern des Medienkompetenzrahmen NRW, der unten angehängt ist.

### Vorhaben 1: Der Begriff Medien – Abgrenzung und Definition

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- verschiedene **Medienarten unterscheiden und definieren** sowie Beispiele zuordnen. (1.1, 2.2)
  - die **Entwicklung der Medien von analogen zu digitalen Formen** beschreiben und einordnen. (5.1)
  - erklären, wie sich **Kommunikation durch Medien verändert hat**. (5.4)
  - **aktuelle und zukünftige Medientrends** (z. B. KI, VR) benennen und kritisch reflektieren. (5.1, 5.4)
  - **Auswirkungen von Medienentwicklungen auf die Arbeitswelt** erläutern und bewerten. (5.2, 5.4)
  - Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung für verschiedene **Berufsfelder einschätzen**. (5.2, 5.4)
- 

### Vorhaben 2: Nachrichten und Journalismus

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- Kriterien der **Nachrichtenauswahl (z. B. Nachrichtenfaktoren)** erklären und anwenden. (2.3, 5.2)
- unterschiedliche **Darstellungsformen von Nachrichten** analysieren und vergleichen. (5.1)
- den Aufbau und die Funktion des **dualen Rundfunksystems in Deutschland** beschreiben. (5.4)
- **Informationen aus Medien kritisch bewerten** und deren Einfluss auf Meinungsbildung reflektieren. (2.3, 5.2)

- **Fake News und Deep Fakes erkennen**, deren Merkmale benennen und Strategien zur Überprüfung anwenden. (2.3, 5.1, 6.4)
  - die **gesellschaftlichen Auswirkungen von Desinformation** diskutieren. (5.4)
  - im Rahmen eines Medienprojekts **journalistische Beiträge planen, produzieren und präsentieren**. (4.1, 4.2)
  - verschiedene **Rollen in Medienproduktionen übernehmen und kooperativ arbeiten**. (3.1, 4.1)
- 

### Vorhaben 3: Soziale Medien

Die Schülerinnen und Schüler können ...







- den Begriff **soziale Medien definieren** und verschiedene Plattformen unterscheiden. (1.2, 2.2)
  - **Chancen und Risiken sozialer Netzwerke** analysieren und bewerten. (5.2, 5.4)
  - die **Ziele und Geschäftsmodelle von Plattformbetreibern** erläutern. (5.4)
  - reflektieren, wie soziale Medien die **eigene Meinungsbildung und Identität beeinflussen**. (5.2, 5.3)
  - **Regeln für sicheres und verantwortungsbewusstes Verhalten** in sozialen Netzwerken anwenden. (3.3)
  - grundlegende Funktionsweisen von **Algorithmen in sozialen Medien** beschreiben. (6.4)
  - Risiken wie **Cyberkriminalität und Datenmissbrauch erkennen** und Schutzmaßnahmen benennen. (1.4, 3.4, 5.4)
  - ihr eigenes **Mediennutzungsverhalten reflektieren** und Strategien zur Reduktion entwickeln. (5.3)
- 

### Vorhaben 4: Praktisches Projekt – Hörspielproduktion

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- ein **Medienprodukt (Hörspiel) eigenständig planen, umsetzen und präsentieren**. (4.1)
- **Gestaltungsmittel (z. B. Stimme, Geräusche, Musik)** gezielt einsetzen. (4.2)
- digitale Werkzeuge zur **Aufnahme, Bearbeitung und Veröffentlichung** nutzen. (1.2, 4.1)
- **im Team kooperieren** und unterschiedliche Rollen im Produktionsprozess übernehmen. (3.1)
- **Inhalte adressatengerecht aufbereiten** und kreativ umsetzen. (4.2)
- eigene Medienprodukte **reflektieren und verbessern**. (5.1)
- Inhalte aus vorherigen Themenbereichen **transferieren und anwenden**. (5.1, 5.4)



1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
<b>1.1 Mediausstattung (Hardware)</b> <p>Mediausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p>	<b>2.1 Informationsrecherche</b> <p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> <p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<b>5.1 Medienanalyse</b> <p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> <p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> <p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<b>2.2 Informationsauswertung</b> <p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> <p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<b>5.2 Meinungsbildung</b> <p>Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> <p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>
<b>1.3 Datenorganisation</b> <p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<b>2.3 Informationsbewertung</b> <p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<b>4.3 Quelldokumentation</b> <p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<b>5.3 Identitätsbildung</b> <p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> <p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> <p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<b>2.4 Informationskritik</b> <p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> <p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> <p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> <p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>



