

Stand: April 2026

Inhalt

1. Einordnung	1
2. Rahmenbedingung der fachlichen Arbeit	1
3. Bewertungsgrundlagen	2
4. Unterrichtsvorhaben	3
5. Anhang	5

1. Einordnung

Das Fach/Modul „Medienwelten“ in Jahrgangsstufe 10 bündelt zentrale Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW und führt diese in einem **produktorientierten Jahresprojekt (Kurzfilm)** zusammen.

Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen dabei alle Phasen medialer Produktion: Analyse – Planung – Umsetzung – Reflexion.

2. 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.

3. Bewertungsgrundlagen

Es werden 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 anteilmäßig 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.

4. Unterrichtsvorhaben

Unterrichtsvorhaben	<p>Nachfolgend werden die vermittelten Kompetenzen den Vorhaben zugeordnet. Die Ziffern in den Klammern entsprechen dabei den Inhaltsfeldern des Medienkompetenzrahmen NRW, der unten angehängt ist.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p>	Schwerpunkt
UV 1: Film verstehen und analysieren	<ul style="list-style-type: none"> • filmische Gestaltungsmittel (z. B. Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven, Schnitt, Musik) erkennen und deren Wirkung beschreiben. (5.1) • die Wirkung filmischer Mittel im Hinblick auf Spannung, Emotion und Aussage analysieren. (5.2) • kurze Filmsequenzen strukturiert untersuchen und zentrale Gestaltungselemente benennen. (5.1, 2.2) • Unterschiede zwischen verschiedenen filmischen Darstellungsformen (z. B. Kurzfilm, Werbung, Social Media) erkennen und einordnen. (5.3) • gezielt Informationen zu filmischen Gestaltungsmitteln recherchieren und für die Analyse nutzen. (2.1, 2.2) • Analyseergebnisse adressatengerecht präsentieren (z. B. mündlich, digital oder schriftlich). (4.1, 3.1) • erste Gestaltungsideen für eigene Filmprojekte aus der Analyse ableiten. (5.4, 4.2) 	Filmische Gestaltung und Wirkung
UV 2: Storytelling und Drehbuch	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Filmideen entwickeln und thematisch strukturieren. (4.1, 2.2) • narrative Grundstrukturen (z. B. Anfang – Konflikt – Lösung) auf eigene Ideen anwenden. (5.1, 4.2) • Figuren und Konflikte adressatengerecht gestalten. (4.2) • ein Exposé sowie ein Drehbuch für einen Kurzfilm verfassen. (4.1) • ein Storyboard zur Visualisierung filmischer Ideen erstellen. (4.1, 1.2) • im Team kooperieren und kreative Entscheidungen gemeinsam treffen. (3.1, 3.2) 	Narration und Planung

	<ul style="list-style-type: none"> eigene Ideen reflektieren und im Hinblick auf Umsetzbarkeit überarbeiten. (5.1, 6.2) 	
UV 3: Medientechnik und Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> grundlegende Funktionen von Kamera, Tonaufnahme und Licht gezielt einsetzen. (1.2) einfache filmische Szenen technisch umsetzen und aufnehmen. (4.1) digitale Werkzeuge zur Aufnahme und Bearbeitung von Videomaterial nutzen. (1.2, 4.1) Gestaltungsmittel (z. B. Kameraführung, Perspektive, Ton) bewusst einsetzen. (4.2) technische Probleme während der Produktion erkennen und Lösungsstrategien entwickeln. (6.1, 6.2) Arbeitsergebnisse reflektieren und im Hinblick auf Qualität verbessern. (5.1) 	Kamera, Ton, Schnitt
UV 4: Kurzfilmproduktion	<ul style="list-style-type: none"> ein Filmprojekt eigenständig planen, organisieren und umsetzen. (4.1, 6.2) im Team kooperieren und verschiedene Rollen im Produktionsprozess übernehmen. (3.1) filmische Gestaltungsmittel zielgerichtet im eigenen Kurzfilm einsetzen. (4.2) digitale Werkzeuge zur Produktion und Bearbeitung eines Films nutzen. (1.2, 4.1) Arbeitsprozesse strukturieren und vereinbarte Zeitpläne einhalten. (3.2, 6.2) kreative Lösungen für gestalterische und technische Herausforderungen entwickeln. (6.1, 4.2) 	Projektarbeit
UV 5: Präsentation und Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> eigene Medienprodukte adressatengerecht präsentieren. (4.1, 3.1) Feedback zu Medienprodukten geben und annehmen. (3.2, 5.1) die Wirkung eigener und fremder Filme analysieren und bewerten. (5.1, 5.2) den eigenen Produktionsprozess reflektieren und Verbesserungspotenziale benennen. (5.1) Kriterien für gelungene Medienprodukte anwenden. (5.3) Erkenntnisse aus dem Projekt auf zukünftige Medienproduktionen übertragen. (5.4) 	Bewertung und Analyse

5. Anhang



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



Herausgeber: Medienberatung NRW
 Dieses Dokument steht unter CC BY-NC 4.0 Lizenz.



