

## 12. Erfahrungsfeld: Medien

### Ziele:

- Die Eigenarten verschiedener Medienformen (Printmedien/Auditive Medien/Audio-visuelle Medien/Interaktive Medien) kennen
- Einzelne Medien verstehen, gestalten und einsetzen lernen
- Medien als Bestandteil gegenwärtiger Lebenswirklichkeit verstehen und ihre Verbreitung und Wirkung bewusst wahrnehmen
- 

### Lehrplanbezüge

| Evangelische Religion  | Bildende Kunst   | Deutsch   | Englisch  | Ethik   | Mathematik  |
|--|--|---|---|---|---|
| <p><b>Freundschaft hat viele Gesichter</b><br/>Gemeinsame Freizeitgestaltung</p> | <p>Kenntnis des Abbildungscharakters und der relativen Wirklichkeitstreue von Fotos / Repros</p> <p>Kenntnis, dass ausgesuchtes Fotomaterial unter Beachtung von Farb-, Form- und Ordnungsbeziehungen assoziativ umgedeutet werden kann und einen neuen Sinnzusammenhang ergibt</p> <p>Fähigkeit, bestimmte Materialien entsprechend der jeweiligen Aussageabsicht auszuwählen, sich durch Materialien zu Gestaltungsideen anregen zu lassen und eine themenbezogene Fotomontage / Collage herzustellen</p> <p>Beachtung der formalen Abstimmung der Teile</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hell – Dunkel</li> <li>• Stofflichkeit</li> <li>• Linienführung</li> <li>• Farbigkeit</li> <li>• Größen-/Bedeutungsverhältnis</li> </ul> | <p>Kap. V. 1.1 <b>Medienerziehung</b><br/><b>Presse</b>,<br/>Presseerzeugnisse, Jugendzeitschriften (rezeptiv und gestaltend)</p> <p><b>Auditive Medien:</b> spezifische Mittel der auditiven Darstellungsformen erfassen; Erzählformen in Hörspielszenen umsetzen</p> <p><b>Audio-visuelle Medien:</b> Medienkonsum, Werbespots, Zeichentrick, Tierfilm; individuellen Medienegebrauch untersuchen; Darstellungsformen, Mittel und ihre Wirkungen darstellen</p> <p><b>Computer und neue Kommunikationstechniken, Lernspiele:</b> Mittel und ihr Wirkungen darstellen, Schreibprogramme anwenden</p> | <p>A. 3.2.4<br/>Sprachliche Fähigkeiten in wirklichkeitsnahen Situationen erproben und erweitern</p> <p>Enlischsprachige Schülerzeitschriften</p> <p>Presse, Funk und Fernsehen</p> <p>A. 5.1.1.<br/>Fähigkeit, visualisierte Kommunikationszusammenhänge, wie sie durch die Medien Fernsehen, Film bzw. Video vermittelt werden, zu erfassen</p> <p>A. 5.2.<br/>Für alle Schularten verbindlicher Hauptthemenbereich: Fernsehen, Computer, Radio und andere Medien</p> | <p><b>Fernsehen</b><br/>(Heimat für mich / Konsumieren)</p> | <p><b>Lehrplanentwurf ITG</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Computersystem handhaben können</li> <li>2. Erfahren, wie der Algorithmus in ein Programm übertragen werden kann</li> <li>3. Ein Programm auf dem Computer realisieren</li> </ol> <p>Das Fach Mathematik soll erste Voraussetzungen schaffen, dass der Computer auch in anderen Fächern eingesetzt werden kann.</p> |

### Beispiele für Projektunterricht / Projekte:

- Früher - Heute - Morgen - Möglichkeiten der Nachrichtenübermittlung erproben
- Ein Thema in unterschiedlichen Medien darstellen
- Medien, die uns umgeben
- "Medienkonsum", z.B. in der Klasse, Jahrgangsstufe, Schule

### Hinweise / außerschulische Partner:

Nutzung themenbezogener Informationsstränge (auch über Internet), Medienzentren und Bildstellen, Verlagshaus, Rundfunkanstalten, Buchhandlungen...