



«Apropos Medien 5/6» und der Lehrplan 21

Modul Medien	Kompetenzen Zyklus 2	Kapitel und Themen (Sprechblasen)
MI.1.1 Leben in der Mediengesellschaft 2b	Die Schülerinnen und Schüler ... können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, medial oder virtuell vermittelter Erfahrung benennen und die persönliche Medien-nutzung begründen.	1 Medien und Wirklichkeit Medien verbinden uns ... / Hast du schon mal ein Mammut gesehen? / Ausschnitte der Wirklichkeit / Gross und klein / Nah und fern / Sein und Schein 2 Dinge und Daten Werkzeuge im Museum / Eine Kopie der Wirklichkeit? / Original, Kopie und Fälschung / Virtuelle Realität 3 Wahrnehmung und Aufmerksamkeit Hinter den Spiegeln / Mit allen Sinnen wahrnehmen / Medien für Augentiere / Verrückte Häuser / Hals über Kopf / Blick durchs Fernglas 4 Sehen und gesehen werden Was und wie wir beobachten / Webcams übernehmen das Beobachten für uns / Spaziergang durch London / Eine Flut von Bildern 5 Tatsachen und Meinungen Die Medien filtern, was in der Welt passiert 7 Menschen und Medien Das Wissen der Welt / Erfundene Wirklichkeiten / Gestaffelte Spannung / Games als virtuelle Abenteuer 8 Medien und Identität Vorbilder und Idole / Selbstdarstellung auf der virtuellen Bühne 9 Medien und Gesellschaft Berichte aus nah und fern 10 Netzwerke und Automatisierung Filterbubbles und andere Veränderungen im Medien- und Schulalltag 12 Qualität und Quoten Familie Feierabend sieht fern / Öffentlich-rechtliche Sender und Privatsender / Informationen, die sich gut verkaufen
2c	können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z. B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).	2 Dinge und Daten Werkzeuge im Museum / Mit Hand und Fuss 3 Wahrnehmung und Aufmerksamkeit Blick durchs Fernglas 5 Tatsachen und Meinungen Gibt es eine einzige Wahrheit? / Wie erkenne ich Falsches und wie recherchiere ich richtig gut? / Werbung 6 Zeichen und Formate Zeichen richtig deuten / Information + Kommunikation / Die Wirkung der Gestaltung / Täuschen, lügen, bluffen 7 Medien und Menschen Das Wissen der Welt / Erfundene Wirklichkeiten 9 Medien und Gesellschaft Berichte aus nah und fern 10 Netzwerke und Automatisierung Die Königin ist tot, es lebe der König 12 Qualität und Quoten Familie Feierabend sieht fern / Öffentlich-rechtliche Sender und Privatsender 3 Wahrnehmung und Aufmerksamkeit Schrecklich schön 5 Tatsachen und Meinungen Falsche Nachrichten / Versteckte Werbung / Propaganda 6 Zeichen und Formate Täuschen, lügen, bluffen 7 Medien und Menschen Flaschenpost / Erfundene Wirklichkeiten / Games als virtuelle Abenteuer / apropos MEDIEN

Modul Medien	Kompetenzen Zyklus 2	Kapitel und Themen (Sprechblasen)
MI.1.2 Medien und Medienbeiträge verstehen 2d	Die Schülerinnen und Schüler ... können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation).	8 Medien und Identität Medien beeinflussen unsere Identität / Selbstdarstellung auf der virtuellen Bühne 9 Medien und Gesellschaft Die Stützen der Gesellschaft 10 Netzwerke und Automatisierung Vernetzung von Menschen, Maschinen, Daten und Prozessen 12 Qualität und Quoten Medienberufe am Puls der News / Informationen, die sich gut verkaufen



Modul Medien	Kompetenzen Zyklus 2	Kapitel und Themen (Sprechblasen)
2e	können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.	<p>8 Medien und Identität Vorbilder und Idole</p> <p>9 Medien und Gesellschaft Flaschenpost / Werte und Ideale</p> <p>10 Netzwerke und Automatisierung Das Internet als Netz der Netze</p> <p>11 Medien und Kreativität Blogs und Vlogs</p> <p>12 Qualität und Quoten Öffentlich-rechtliche Sender und Privatsender</p>
		<p>1 Wirklichkeit und Medien Hast du schon mal ein Mammut gesehen? / Sein und Schein</p> <p>2 Dinge und Daten Der Mann auf dem Mond / Original, Kopie und Fälschung</p> <p>5 Tatsachen und Meinungen Die Medien filtern, was in der Welt passiert / Gibtes eine einzige Wahrheit? / Wie erkenne ich Falsches und wie recherchiere ich richtig gut? / Falsche Nachrichten / Verschwörungstheorien / Versprechungen / Propaganda</p> <p>7 Medien und Menschen Das Wissen der Welt</p> <p>12 Qualität und Quoten Informationen, die sich gut verkaufen</p>
MI.1.3 Medien und Medienbeiträge produzieren	Die Schülerinnen und Schüler ...	
2c	können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z. B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).	<p>1 Wirklichkeit und Medien apropos MEDIEN «Titanic»</p> <p>4 Sehen und gesehen werden apropos MEDIEN «Nachtschwärmern auf der Spur»</p> <p>5 Tatsachen und Meinungen apropos MEDIEN «Wir gestalten Werbeplakate»</p> <p>6 Zeichen und Formate apropos MEDIEN</p> <p>7 Medien und Menschen Sir David Attenborough und seine Kamera / Bilder in Serie / Gestaffelte Spannung / Games als virtuelle Abenteuer</p> <p>8 Medien und Identität Der virtuelle Schminckkasten / Ramona Wirth alias Neko Yona Cosplay / Fangemeinschaften / <i>apropos MEDIEN</i> «Das bin ich – das sind wir»</p> <p>9 Medien und Gesellschaft Berichte aus nah und fern</p>

Modul Medien	Kompetenzen Zyklus 2	Kapitel und Themen (Sprechblasen)
2d	können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z. B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).	<p>11 Medien und Themen (Sprechblasen) 11 Medien und Kreativität Vom Erfinden und Verändern / Mit digitalen Medien oder von Hand / Computer sind kreativ / Sich weltweit präsentieren / Fan Fiction / Blogs und Vlogs / <i>apropos MEDIEN</i> «Wir machen unsere eigenen Memes!»</p> <p>12 Qualität und Quoten <i>apropos MEDIEN</i> «Meine Lieblingssendung ist der Hit!»</p> <p>4 Sehen und gesehen werden Das steht im Gesetz</p> <p>8 Medien und Identität Selbstdarstellung auf der virtuellen Bühne</p>
		<p>11 Medien und Kreativität Geistiges Eigentum / Die Wege im Internet sind vielfältig / Einige Regeln und Tipps</p> <p>8 Medien und Identität Selbstdarstellung auf der virtuellen Bühne / <i>apropos MEDIEN</i> «Das bin ich – das sind wir»</p> <p>11 Medien und Kreativität Blogs und Vlogs / Geistiges Eigentum / Einige Regeln und Tipps / <i>apropos MEDIEN</i> «Wir machen unsere eigenen Memes!»</p>
2e	können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z. B. Vortrag, Blog/ Klassenblog).	
2f	können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/ oder zu veröffentlichen. können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.	<p>8 Medien und Identität Selbstdarstellung auf der virtuellen Bühne</p> <p>11 Medien und Kreativität Mit digitalen Medien oder von Hand</p> <p>4 Sehen und gesehen werden Das steht im Gesetz</p> <p>8 Medien und Identität Selbstdarstellung auf der virtuellen Bühne / <i>apropos MEDIEN</i> «Das bin ich – das sind wir»</p> <p>11 Medien und Kreativität Einige Regeln und Tipps</p>
MI.1.4 Mit Medien kommunizieren und kooperieren	Die Schülerinnen und Schüler ...	
2b	können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.	<p>4 Sehen und gesehen werden Das steht im Gesetz</p> <p>9 Medien und Gesellschaft Die Stützen der Gesellschaft / Berichte aus nah und fern</p> <p>11 Medien und Kreativität Einige Regeln und Tipps</p>
2c	können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen.	<p>4 Sehen und gesehen werden Das steht im Gesetz</p> <p>8 Medien und Identität Selbstdarstellung auf der virtuellen Bühne</p> <p>11 Medien und Kreativität Blogs und Vlogs / Einige Regeln und Tipps</p>



«Apropos Medien 5/6» und der Lehrplan 21 Das Schema zeigt detailliert die Beziehungen zwischen dem Lehrplan 21 und «Apropos Medien 5/6» auf. Es sind diejenigen Kompetenzen markiert, die bei der Arbeit mit den jeweiligen Kapiteln thematisiert oder voll umgesetzt werden.	MI.1.1 Leben in der Medien-gesellschaft		MI.1.2 Medien und Medienbeiträge verstehen			MI.1.3 Medien und Medienbeiträge produzieren						MI.1.4 Mit Medien kommunizieren und kooperieren		
	Medienerfahrung und Mediennutzung	Folgen medialer und virtueller Handlungen	Grundfunktionen der Medien	Mischformen und typische Beispiele	Informationen aus verschiedenen Quellen	Medien zum Erstellen und Präsentieren von Arbeiten	Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten	Medieninhalte und Angabe der Quelle in Eigenproduktionen	Gedanken und Wissen vor Publikum präsentieren und veröffentlichten	Wirksamen eigenen Medienbeiträge	Meinungsaustausch und Sicherheitsregeln	Kommunikation und Sicherheits- und Verhaltensregeln		
1 Medien und Wirklichkeit	•		•		•									
2 Dinge und Daten	•	•	•		•									
3 Wahrnehmung und Aufmerksamkeit	•	•	•		•									
4 Sehen und gesehen werden	•	•	•		•									•
5 Tatsachen und Meinungen	•	•	•		•									•
6 Zeichen und Formate		•	•		•									
7 Menschen und Medien	•		•		•									
8 Medien und Identität	•	•	•		•									•
9 Medien und Gesellschaft	•	•	•		•									•
10 Netzwerke und Automatisierung	•	•	•		•									
11 Medien und Kreativität			•		•									•
12 Qualität und Quoten	•	•	•		•									•