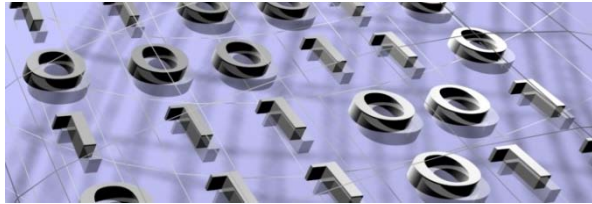


MEDIEN- ERZIEHUNG



Medienerziehungskonzept
der
Sekundar- und Realschule
Riggisberg



August 2010

Aus dem Leitbild und dem
Schulprogramm

Schritte ins Leben

Wir helfen den Jugendlichen, den Brückenschlag von ihrer zur Welt der Erwachsenen zu erleichtern.

Wir beziehen die Aussenwelt in die Schule ein.

Wir überdenken die eigenen Werthaltungen.

Schlüsselkompetenzen

Schüler und Schülerinnen:

- Können Medien und ihre Inhalte so auswählen, dass sie die eigenen Bedürfnisse befriedigen und nicht unerwünschte Nebeneffekte bei ihnen selber oder im sozialen Umfeld auslösen.
- Kennen Bedingungen der Medienproduktion, um die Absichten der Produzenten und die Abhängigkeiten, in die sie vernetzt sind, bedenken zu können.
- Nutzen Medien zur Artikulation eigener Botschaften und können damit kommunikativ und kreativ umgehen.

Die Rückseite zeigt, wie vielseitig
Medienerziehung in den Unterricht integriert
werden kann.

Aus dem Lehrplan

Bedeutung und Ausrichtung

Medienerziehung stellt die Schülerinnen und Schüler mit ihren Bedürfnissen, Empfindungen und Reaktionen ins Zentrum ihrer Bemühungen und nicht die Medien.

Im Rahmen der Medienerziehung können die Jugendlichen selber Medienangebote herstellen. Dadurch werden die schöpferischen Kräfte angeregt. Der aktiv-produktive Umgang mit Medien fördert zudem die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und das Verständnis der Medien.

Medienerziehung ist eine gemeinsame Aufgabe von Schule und Elternhaus. Beide nehmen einen Teil der Verantwortung wahr.

Links für Eltern

Medienerziehung in der Familie:

www.ma-hsh.de

-> Aktuelles und Publikationen -> Publikationen -> Schriftenreihe ULR-1

Tipps zu Medienerziehung

www.medienbildung.ch -> Angebote: Vorträge -> Downloads

Allgemein:

www.elternet.ch

www.killerspiele.ch

Deutsch, NMM, Mathematik

Deutsch

Blog:

- Publizieren im Internet (elektronisches Tagebuch)

Zeitung:

- Wort und Bild im Dialog
- Der „seriöse“ Text: Vergleichen von Texten
- Werbung

NMM

Information für alle:

- Bewusstsein für Chancengleichheit am Beispiel des Zugangs für Information
- Begriff des digitalen Grabens auf globaler, nationaler und lokaler Ebene

Wo Mensch und Maschine aufeinander treffen:

- Industrialisierung

Mathematik

Werbung:

- Beurteilen von Aktionen (Angebote, Zins, ...)

Börse:

- Zinseszins – Das 8. Weltwunder

Musik, Bildnerisches Gestalten. Informatikunterricht

Musik

Lasst hören:

- Kreatives Arbeiten mit Audioprogrammen

Ein Ding für (fast) alle Fälle:

- Bedeutung von technischen Medien bei Produktion, Speicherung und Übermittlung von Botschaften
- Stellenwert des Computers als multimediale und multifunktionale Maschine

Bildnerisches Gestalten

Layout:

- Wort und Bild im Dialog
- Vergleichen von Layouts
- Bildmanipulationen
- Pixel- und Vektorgrafiken

Informatikunterricht

Web 2.0:

- Google-Tools
- Wiki
- Blog

PC:

- PC-Grundlagen (learn to use)
- Merkmale bedienungsfreundlicher Schnittstellen.
- Bedeutung der Benutzerschnittstelle zwischen Mensch und Maschine

Allgemein, Projekttag 9. Klasse

Allgemein

Informationen aus dem Internet:

- Beurteilung von Informationen aus dem Internet
- Einschätzung der Glaubwürdigkeit von Quellen

Funktionen von Bildern:

- Funktionen von Bildern in Verbindung mit Text
- Auseinandersetzung mit der Bildwirkung
- Gezielte Auswahl von Bildern

Präsentieren:

- Gestaltungsregeln für Präsentationen
- Richtig Präsentieren

Projekttag 9. Klasse

Geld und Schulden:

- Der Umgang mit dem Geld
- Schuldenfallen im Alltagsleben

Internet:

- Medienabhängigkeit / Internetsucht
- Kaufen im Internet
- Gefahren (Chat, Viren, Pishing, ...)

Sex und Gewalt in Medien:

- Missbräuchliche Nutzung von Handys

Copyright:

- Urheberrechtsbestimmungen

Museen, Zeitungen:

- Diginews, TV, Radio, Werbung, ...