

**Medienprojekttage am Gymnasium Burgkunstadt**

In der Schule, der Kita, Zuhause, in der Freizeit und in der Berufswelt: Zunehmend wird der Alltag unserer Schülerinnen und Schüler von Smartphone und Internet begleitet und immer öfter auch bestimmt. Bereits Dreijährige können Apps öffnen und spätestens in der weiterführenden Schule gehört das Tablet oder ein Laptop zur Standardausrüstung. Informationen sind immer verfügbar, wir kommunizieren über Internet und Smartphone auch unterwegs problemlos, sind in sozialen Netzwerken mit Freunden und Bekannten vernetzt, nutzen Online-Banking, Internet-Shops und Mediatheken. Sinnvoll und zukunftsweisend, sagen die einen - eine fatale Entwicklung, finden andere. Für Kinder und Jugendliche ist diese Entwicklung selbstverständlich. Sie sind damit aufgewachsen und beginnen früh, eigenständig mit den modernen Medien umzugehen und die Möglichkeiten, die sich ihnen bieten, für sich zu nutzen. Die Medienwelt mit all den großartigen Möglichkeiten, aber eben auch mit all den Gefahren, auf die viele Kinder und Jugendliche nicht ausreichend vorbereitet sind, trifft sie sofort mit voller Wucht. Sie hinterlassen im Netz – oftmals unbemerkt – viele Spuren, die möglicherweise gravierende Konsequenzen und Gefahren nach sich ziehen. Die schnelle Weiterleitungs- und Vervielfältigungsmöglichkeit von digitalen Daten im Netz führt dazu, dass einmal im Internet befindliche Informationen ein Eigenleben führen und trotz vermeintlicher Löschung noch nach Jahren wieder auftauchen können.

Durch die Teilnahme am Pilotschulversuch „Digitale Schule der Zukunft“ und die damit verbundene Einführung von Tablets in Jahrgangsstufe 7 und 8 ist die Medienwelt mit all ihren Chancen aber auch Gefahren für unsere Schülerinnen und Schüler nun auch am Vormittag ständig verfügbar. Schnell können Fotos von Unterrichtsinhalten, aber auch von Klassenkameraden gemacht, Videos aufgenommen oder selbst erstellte Inhalte problemlos ins Internet geladen werden. Mögliche Konsequenzen treten hier vorerst in den Hintergrund. Deshalb ist es besonders wichtig, die Medienkompetenz zu fördern und bereits in diesem jungen Alter die Fähigkeit zu entwickeln, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend zu verwenden. Was leider aber oft fehlt, sind soziale und lebenspraktische Kompetenzen: Was kann ich in meinem Profil in sozialen Netzwerken problemlos angeben? Was ist eigentlich ein Fake-Profil? Wie reagiere ich darauf, wenn jemand in meiner Umgebung im Internet gemobbt wird? Wo liegt die Grenze zwischen einem gemäßigten und riskanten Ausmaß an Computerspielen? Wie kann ich mich vor den Gefahren des Internets schützen und wie ein sicheres Passwort erstellen? Wie erkenne ich Fake-News? Was bedeutet Sexting, und wo liegen Gefahren und Probleme? Diese Kompetenzen sind jedoch notwendig, wenn Kinder und Jugendliche sich möglichst sicher im Internet bewegen und gefährliche Situationen vermeiden können sollen. Strikte Verbote für Schüler können in unserer Gesellschaft nicht die Lösung sein. Jeder Schüler sollte wissen, was er tut, welche Risiken er dabei eingeht, wie man mit eigenen Daten und Fotos umgeht und dabei auch die zentralen rechtlichen Bestimmungen für die schulische und private Mediennutzung und Mediengestaltung kennen, v.a. da durch die 1:1-Ausstattung und den intensiven Gebrauch der Tablets immer wieder Fragen zu diesen Aspekten auftreten.

Um Kinder und Jugendliche zu einem sinnvollen und reflektierten Umgang mit Smartphones und Internet zu erziehen, finden bereits ab Jahrgangsstufe 5 verschiedene Medientage statt, die der Vermittlung von Handlungskompetenzen im Umgang mit neuen Medien dienen. Diese werden sowohl von Medientutoren der Oberstufen als auch von Kolleginnen und Kollegen des Medienteams der Schule durchgeführt.

Die Schülerinnen und Schüler, die am Pilotschulversuch teilnehmen, haben bereits ein Vorwissen aus den vorangegangenen Schuljahren. Trotzdem werden wichtige Aspekte wie Urheberrecht und Datenschutz noch einmal aufgegriffen. Weitere Inhalte, die aufgrund der Schwerpunktsetzung unserer Schule noch nicht im Vordergrund stehen, werden in den folgenden Schuljahren angesprochen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jahrgangsstufe** | **Titel** | **Inhalte** | **Medienführerschein Bayern** |
| 5 | Ich in der digitalen Welt | * Medienkunde, Medienkritik, Mediennutzung
* Welche Regeln gelten in der digitalen Welt?
* Die 4 Cs – Gefahren der digitalen Welt
 | * Medien non-stop – Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen (M 6/7)
* Musik ohne Grenzen? Grundlagen des Urheberrechts kennen und anwenden (M 6/7)
 |
| 5 | Kryptokids | * Abenteuerspiel zu den Themenbereichen Datenschutz, Verschlüsselung, Privatsphäre, Datensicherheit,
* Umgang mit persönlichen Daten und Datendiebstahl
 |  |
| 5 | hAPPy – der Hund im Handy | Lektüre mit der Geschichte von Finja und ihren Freunden zum Thema Digitalisierung, Datenschutz, Cybermobbing und den Umgang mit Smartphones und Apps |  |
| 6 | Netzgänger-Projekt | Peer-Tutoring-Projekt zu digitalen Spielewelten, sozialen Netzwerken, Datenschutz und Cybermobbing | * Ich im Netz I – Inhalte in Social-Media- Angeboten reflektieren und bewerten (M 6/7)
* Ich im Netz II – Cyber-Mobbing in Social- Media-Angeboten thematisieren und vorbeugen (M 6/7)
 |
| 7 | Auch im Internet gibt es Rechte! | * Umgang mit persönlichen Daten und Datendiebstahl
* Datenschutz und Urheberrecht
 | * Medien non-stop – Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen (M 6/7)
* Musik ohne Grenzen? Grundlagen des Urheberrechts kennen und anwenden (M 6/7)
 |
| 7 | Always On – immer online, immer erreichbar | * Kommunikation
* Selbstfindung und Selbstdarstellung
* Erreichbarkeit im Alltag
* Gruppenzugehörigkeit
* FOMO (Fear of missing out)
 | Coole Superstars – Die Inszenierung von Castingshows im Fernsehen erkennen und bewerten (M 6/7) |
| 7 | I like You – Theaterstück zum Thema Cybermobbing | * Chancen und Risiken der digitalen Vernetzung
* Toleranz und gegenseitigen Respekt
 |  |
| 8 | Bin ich schön? Schönheit im digitalen Raum | * Mediale Vorbilder
* Geschlechterrolle im digitalen Raum
* Sexting
 |  |
| 8 | Let´s talk about Porno | * Nacktfotos, Pornografie im Netz
* Sexualisierte Medieninhalte
 |  |
| 9 | Timeline der Panik | * Berichterstattung in der medialen Welt
* FakeNews
 | * Googelnde Wikipedianer – Informationen im Netz suchen, finden und bewerten (M 6/7)
* Zeit für die Zeitung: Wissen vertiefen – Lesen trainieren (M 6/7)
* Im Informationsdschungel – Meinungsbildungsprozesse verstehen und hinterfragen (M 8/9)
* Ich als Urheber – Urheberrechte kennen und reflektieren (M 8/9)
 |
| 9 | Augen auf | * Rechtsextremismus
* FakeNews
 | * Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren – Konsum reflektieren (M 8/9)
* Ich im Netz III – Rechtliche Grundlagen kennen und reflektieren (M 8/9)
* Generation Games? Digitale Spiele diskutieren und reflektieren (M 8/9)
 |
| 10 | Hidden Codes | * Radikale Gruppen in digitalen Medien
* Verschwörungstheorien
* Filterblasen
 |  |
| Oberstufe | Medienkunde-Kurs | * Auswählen und Nutzen von Medienangeboten
* Gestalten und Verbreiten eigener Medienbeiträge
* Verstehen und Bewerten von Mediengestaltung
* Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen
* Durchschauen und Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung
* Durchführung von Medienprojekten für jüngere Mitschülerinnen und Mitschüler
 |  |