



OTTO-HAHN-GYMNASIUM

GEESTHACHT | EUROPASCHULE

Schulinternes Fachcurriculum

WPU – Medien und Öffentlichkeit

18. September 2025

Inhalt

Vorwort	3
Prüfung und Bearbeitungsstand.....	3
Fachliche Konkretionen.....	4
1. Lernausgangslage	4
1.1 Fachliches Lernen als Erwerb von Kompetenzen	4
1.2 Beiträge des Wahlpflichtbereiches zum Lernen in thematischen, fächerübergreifenden Zusammenhängen.....	5
2. Struktur des Wahlpflichtbereiches.....	6
2.1 Didaktische Leitlinien	6
2.2 Aussagen zur Verbindlichkeit	6
3. Leistungen und ihre Bewertungen	6
3.1 Unterrichtsbeiträge	6
3.2 Klassenarbeiten	6
4. Unterrichtsthemen.....	7
5. Grundlagen.....	12

Vorwort

Das vorliegende schulinterne Fachcurriculum bildet die Planungsgrundlage für den Unterricht. Es stellt Transparenz darüber her, was innerhalb des betreffenden Unterrichtszeitraumes im Grundsatz schulintern gleichlaufend zu erreichen ist.

Es enthält die in der Fachkonferenz abgestimmten konkreten Vereinbarungen der Fachschaft. Das SiFC bildet den Rahmen der pädagogischen Arbeit der Schule zur Erreichung der Bildungs- und Erziehungsziele.

Das vorliegende SiFC vermittelt keine subjektiv-rechtlichen Ansprüche der Schülerinnen und Schüler oder Eltern gegenüber der Schule. Es repräsentiert den Idealfall.

Die im Rahmen der Aufgabenerfüllung intern bestehende Bindungswirkung des SiFCs führt nicht dazu, dass ein bestimmter Unterricht bzw. Unterrichtsinhalt zu einem bestimmten Zeitpunkt beansprucht werden kann. Die Verantwortung für die Gestaltung des Unterrichts trägt die unterrichtende Lehrkraft.

(Vgl. Handreichung zur Erstellung schulinterner Fachcurricula, Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein, 2025)

Prüfung und Bearbeitungsstand

Änderungshistorie:

Zuletzt überprüft	Änderungen/Anpassungen	Nächste Überprüfung
September 2025	Erstveröffentlichung	

Fachliche Konkretionen

1. Lernausgangslage

Wissen und Information gelten als die zentrale Zukunftsressource. Die effektive Organisation sowie die schnelle und ortsunabhängige Verfügbarkeit derselben sind Basis zukünftiger Wertschöpfung in Produktion und Dienstleistung. Das rückt das Feld der Medien, in denen Wissen gespeichert, zugänglich gemacht und organisiert wird, in den Mittelpunkt. Schon hier wird deutlich, dass Medienkompetenz weit über eine reine Bedienerkompetenz hinausgeht. Wer heute selbstbestimmt und kompetent seine Aufgabe und seine Rolle in der Gesellschaft wahrnehmen will, muss über weitere Schlüsselkompetenzen im Umgang mit Medien und digitalen Informationen verfügen.

Diese Kompetenzen lassen sich im Wesentlichen in den Bereichen des Wissens um Medientechnologie und deren Produktionsbedingungen (technisches Wissen, Sachwissen), in der gezielten Benutzung der Möglichkeiten der Medien (Methodenkompetenz), als auch im verantwortlichen Handeln mit Medien sowie in der qualifizierten Einschätzung medialer Angebote ansiedeln (Selbst- und Sozialkompetenz).

Das Fach **Medien und Öffentlichkeit** nimmt diese Kompetenzen in den Blick. Es wird als **zweijähriges Wahlpflichtfach in Klasse 9 und 10** als Alternative zur dritten Fremdsprache und zu den anderen Wahlpflichtfächern angeboten.

1.1 Fachliches Lernen als Erwerb von Kompetenzen

Medienkompetenz bedeutet sach- und urteilsfähiges Handeln mit Medien. Das vorliegende schulinterne Curriculum ist daher handlungs- und produktorientiert auf den aktiven Umgang mit Medien und ihren Angeboten ausgerichtet.

Die Schülerinnen und Schüler erwerben

Sachkompetenz, indem sie ...

- wesentliche Stationen der Medienentwicklung und ihre Bedeutung für die Kommunikation kennen lernen.
- veränderte Rezipienten-Rollen in traditionellen und modernen Medien erkennen und an Beispielen beschreiben.
- die Vernetzung unterschiedlicher Medien erkennen und reflektieren.
- mediale Quellen und Nachrichtenwege nennen können.
- sich mit Anliegen und Problemen des Datenschutzes, von verschiedenen Altersfreigaben und des Urheberrechts auseinandersetzen.
- Gefahren und Möglichkeiten der traditionellen und modernen Medien erkennen und Schutzmaßnahmen anwenden können.
- unterschiedliche Möglichkeiten der Kommunikationstechnologien kennen lernen sowie Technik und Software für die eigene Medienproduktion zielgerichtet einsetzen.

Methodenkompetenz, indem sie ...

- mithilfe gezielter Suchanfragen Informationen recherchieren und verarbeiten; Quellen benennen, nutzen und übersichtlich darstellen können.
- aktiv und passiv mit den traditionellen Medien (Zeitung, Zeitschrift, Radio, Fernsehen) umgehen.
- aktiv und passiv mit den neuen Medien des Web 2.0 umgehen.
- sicherer im Umgang mit Text verarbeitenden Programmen und Präsentationssoftware werden.
- Bilder, Töne/Musik, Filme und Texte mit ihrer Nutzungslizenz (CC-Lizenzen) für eigene Produkte einsetzen können.
- reflektierte Kritik an dem Produkt eines anderen Lernenden üben (Peer-Feedback).

Selbstkompetenz, indem sie ...

- eigene Kommunikationsanlässe reflektieren.
- ihr eigenes Medien- bzw. Nutzungsverhalten im Vergleich zur Peergroup erkennen und kritisch hinterfragen.
- sich mit den stets verändernden Problemen der Kommunikations- und Informationstechnologie und ihren Herausforderungen auseinandersetzen.
- Absichten hinter Gestaltungsformen in Qualität und Ausrichtung geläufiger Medien erkennen und reflektieren können.
- sensibel auf fragwürdige Inhalte und (manipulative) Darstellungen reagieren.

Sozialkompetenz, indem sie ...

- die kulturelle Vielfalt im Netz erkennen, dabei medial vermittelte Rollen in der Gesellschaft und eigene Rollenauffassungen in Beziehung setzen, diese reflektieren und hinterfragen.
- gesellschaftliche Entwicklungen in Klärungsversuchen der Gruppe konstruktiv und kritisch betrachten; dabei Werte wahrnehmen, die die Entwicklung in der Gesellschaft bestimmen, und eigene Werteorientierungen überprüfen.
- systematische und projektorientierte Arbeitstechniken erlernen, die das Arbeiten mit Partnern und in Gruppen effektiver gestalten.

1.2 Beiträge des Wahlpflichtbereiches zum Lernen in thematischen, fächerübergreifenden Zusammenhängen

Sprachlicher Bereich (Deutsch und Fremdsprachen)

- analytischer und produktiv-gestaltender Umgang mit Beiträgen
- internationaler Austausch mittels neuer Informationsmedien
- Medienrezeption, Jugendkultur

Naturwissenschaftlicher und Künstlerischer Bereich

- Konstruktivismus
- Wahrnehmungs- und Kommunikationsmodelle
- psychische und physiologische Folgen des Medienkonsums

Mathematischer und Informationstechnologischer Bereich

- Nutzung moderner Informations- und Kommunikationstechniken
- Datenanalyse, Datenbanken und EVA-Prinzip

Gesellschaftswissenschaftlicher Bereich

- Zusammenleben in der Gesellschaft, Ethik
- Einfluss der medialen Entwicklung auf Kommunikationsprozesse vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Entwicklungen
- Demokratie, Freiheit und Pressefreiheit

2. Struktur des Wahlpflichtbereiches

2.1 Didaktische Leitlinien

Unsere heutige Gesellschaft ist gekennzeichnet durch eine Vielzahl sich weiterentwickelnder und verändernder Medien. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit für jeden einzelnen, aus dem ständig wachsenden Angebot eine bewusste Auswahl zu treffen. Zentrale Probleme unserer Informationsgesellschaft, die auch in die Zukunft hinein ihre Bedeutung behalten, sind:

- wachsende Kommunikations- und Informationsanforderungen
- Verlust unmittelbarer Erfahrung und steigende Tendenz medial vermittelten Wissens
- Einfluss der Medien auf Politik und Wirtschaft sowie die öffentliche Meinung
- Möglichkeit der Einflussnahme der Politik auf die Medien
- Chancen und Risiken der zunehmend aktiven Partizipation an Mediengestaltung.

Angesichts dieser komplexen Ausgangslage wird im Wahlpflichtfach **Medien und Öffentlichkeit** Wissen vermittelt, das von den Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler ausgeht. Die Heranwachsenden erfahren Wissen als ein produktives Instrument, welches der eigenen Orientierung bei der Behandlung zentraler Fragestellungen im Umgang mit den Medien dient, sowie die Analyse und Reflexion medialer Prozesse ermöglicht. Das Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler, auch mithilfe der digitalen Medien als selbstbestimmte Bürgerinnen und Bürger aktiv an der Gesellschaft teilzuhaben, wird zunehmend geschärft.

2.2 Aussagen zur Verbindlichkeit

Das Wahlpflichtfach **Medien und Öffentlichkeit** soll die Schülerinnen und Schüler auf das gesellschaftswissenschaftliche Profil der Oberstufe vorbereiten – ohne dabei zur Voraussetzung zu werden, dieses Profil zu belegen.

Bei der Bearbeitung der Themen sollen sowohl theoretische Ansätze, vor allem aber der produktive Umgang mit den Inhalten im Mittelpunkt stehen. Im Bereich der Medienproduktion sind mit Blick auf die zeitlichen Anforderungen die vorgegebenen Projektarbeiten (H-J) individuell in den Unterricht integrierbar. Dabei geben die Grundbegriffe zu den Unterrichtsthemen einen ersten Überblick für eigene inhaltlich-methodische Konkretisierungen durch die Lehrkraft.

Nach Möglichkeit sollten Ergebnisse bzw. Teilprojekte des Unterrichts zur Öffnung der Schule beitragen. Dies ist in Form von schulischen Aushängen, von Beiträgen für die OHG-Homepage oder in der Zusammenarbeit mit externen Experten vorstellbar.

3. Leistungen und ihre Bewertungen

3.1 Unterrichtsbeiträge

Die Leistungsbewertung bezieht sich sowohl auf Beiträge, die in mündlicher als auch in schriftlicher Form erbracht werden. Beurteilt werden:

- Qualität und Quantität der Beiträge im Unterrichtsgespräch
- Mitarbeit, Einsatz und Ideenvielfalt bei Partner-, Gruppen- und Projektarbeit
- Fähigkeit im Umgang mit den fachspezifischen Methoden
- Gebrauch der im Unterricht gelernten Fachsprache
- Angemessene Form der Darstellung und Präsentation von Ergebnissen
- Schriftliche Leistungen bei der Bearbeitung von Arbeitsbögen und Arbeitsmappen
- Dokumentation der selbstständig geplanten Projekte
- Fähigkeit zur Interpretation der Arbeitsergebnisse (formatives Peer-Feedback)

3.2 Klassenarbeiten

Je Schuljahr sind 4 Leistungsnachweise zu erbringen, davon sind bis zu drei Klassenarbeitsersatzleistungen möglich.

4. Unterrichtsthemen

im Überblick:

Klasse 9	Klasse 10
A Kommunikation im Wandel der Zeit B Kommunikationsmodelle C Printmedien D Fernsehen und Hörfunk (Rundfunk)	E Kommunizieren im Internet F Herausforderungen im digitalen Zeitalter G Medien und Gesellschaft
H Medienproduktion: Gestaltung und Wirkung digitaler Bilder (Projektarbeit) I Medienproduktion: Podcast (Projektarbeit) J Medienproduktion: Film oder Erklärvideo (Projektarbeit)	

A Kommunikation im Wandel der Zeit
Inhalte/Leitfragen
<ul style="list-style-type: none"> Mediengeschichte: Entwicklung der Kommunikationsmedien Medien- und Massenkommunikation Rolle der Medien in der Gesellschaft Geschichte des Internets: Vom Konsumenten zum Prosumenten („Neuland“, Web 2.0)
Inhaltlich-methodische Anregungen
<ul style="list-style-type: none"> einfache Kommunikationsformen praktisch erproben (Lichtzeichen, Handzeichen etc.) Plakat, Zeitleiste oder Präsentation zur Entwicklung medialer Kommunikation erstellen Hintergrundinformationen zu den großen traditionellen Medien (Print, TV, Radio) Merkmale und Beispiele für zentrale Anwendungen im Web 2.0 (Wikis, Blogs, Media-Sharing, Browsergames etc.) recherchieren und präsentieren Glossar für Kernbegriffe des Internets und der Netzkultur anlegen
Grundbegriffe
Zeichen und Bezeichnetes; Informationsfluss; Erfindung der Schrift; Medien und Medium; Buchdruck; TV-, Radio-, Printmedien; Massenkommunikation; Dotcom-Branche; World Wide Web; URL, Hyper-text; Web 2.0; Web 3.0; Konsument; Prosument; „Internet der Dinge“

B Kommunikationsmodelle
Inhalte/Leitfragen
<ul style="list-style-type: none"> Wie kommunizieren wir miteinander? „Man kann nicht nicht kommunizieren.“ Welche Missverständnisse kann es in der Kommunikation geben und warum?
Inhaltlich-methodische Anregungen
<ul style="list-style-type: none"> Kommunikationssituationen im Alltag sammeln und analysieren Beeinflussung durch Kommunikation „Netiquette“: Umgangsformen und Verhaltensregeln in der (digitalen) Kommunikation Ansatz des Konstruktivismus (Konstruktion von Realität mithilfe von Kommunikation) Organon-Modell (Bühler) Kommunikationsquadrat (Schulz von Thun) Kommunikationsformen, -störungen, Metakommunikation (Watzlawick) Anwendung von Kommunikationsmodellen im Rollenspiel (Szenennachstellung), z. B. mit alternativen Gesprächsverläufen

Grundbegriffe
bcc/cc; nonverbale Kommunikation; Netiquette; Kommunikationsstörungen; Kommunikationsquadrat (Schulz v. Thun); 5 Axiome der Kommunikation (Watzlawick); Medienwirkung und Medienpsychologie

C Printmedien
Inhalte/Leitfragen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie hat die Entwicklung des Buchdrucks unser Leben bis heute beeinflusst? ▪ Welche Bedeutung haben die Printmedien für unsere Lebenswelt und wie arbeiten sie?
Inhaltlich-methodische Anregungen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Johannes Gutenberg und der Einfluss seiner Errungenschaften auf den Buchdruck ▪ Aufgaben von Presseerzeugnissen ▪ Wahrnehmung von Zeitungsprojekten regionaler oder überregionaler Anbieter (Finanzierung, Anzeigenmarkt, ePaper-Versionen) ▪ journalistische Textformen unterscheiden ▪ Informationen recherchieren und nach journalistischen Kriterien in Texte fassen ▪ Vergleich verschiedener Nachrichten, deren Quellen einschätzen und beurteilen bzw. aus Agentur-Meldungen eigene Nachrichten schreiben ▪ Vergleich von Titelzeilen verschiedener Printmedien ▪ Gestalten einer Titelseite (auch themengebunden, z.B. Hobby, Lokales) ▪ evtl. Besuch einer Zeitungsredaktion, einer öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalt (NDR, N-JOY) oder Medienwerkstatt (SPIEGEL Ed)
Grundbegriffe
Journalismus; Recherche; journalistische Textsorten (Bericht, Kommentar, Interview...); Suchmaschinen; Suchergebnisse; Boolesche Operator; Links; Hyperlinks; Wikipedia; Titelseite; Hoch- und Tiefdruck; Gutenberg; Schlagzeile; Redaktion; Boulevardzeitung; Magazin; Abonnement; Zielgruppe; Auflage; Layout; Presseagentur; Ressort; Korrespondent;

D Fernsehen und Hörfunk (Rundfunk)
Inhalte/Leitfragen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Das duale Mediensystem ▪ Wie funktionieren Rundfunk und Fernsehen? ▪ Nachrichtensendungen – alles nur dasselbe? ▪ Entertainment, Infotainment oder was nun? ▪ Serien – das neue mediale Sprungbrett? ▪ Wie beeinflussen sich Programmformate und Gesellschaft gegenseitig?
Inhaltlich-methodische Anregungen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Duales System (Öffentlich-Rechtlich vs. Privatsender) ▪ Aufsichtsgremien Rundfunkrat und Landesmedienanstalten ▪ Programmformate früher und heute ▪ aktuelle mediale Darstellungsströmungen erläutern (Entertainment, Infotainment, Serienlastigkeit) ▪ Live-Berichterstattung bei gesellschaftlich relevanten Ereignissen (Wahlberichterstattung, Katastrophen, Sportereignisse...) ▪ Aufbau von Nachrichtensendungen beschreiben; Vergleich zwischen verschiedenen Nachrichtensendungen (ARD, ZDF, RTL, RTL II; SAT 1) ▪ Planspiel Redaktionskonferenz (Erstellen einer „Nachrichtensendung“ als Gruppenarbeit mit den Rollen Redakteur, Redaktionsleiter und Sprecher) ▪ Scripted realities – Wahrheit und Fälschung (Trash-TV, „Realitystar“) ▪ Begleitplattformen der Sender im Internet (Divergenz)

Grundbegriffe
Öffentlich-Rechtliche Sender; Duales System; Gebührenfinanzierung und Werbefinanzierung; Rundfunkstaatsvertrag; Medien als vierte (Staats-)Gewalt; Gewaltenteilung; Pressefreiheit; Mediatheken; Streaming (Netflix und Co.); GEZ; GEMA; Programmformat (z. B. Talkshow, Soap, Scripted Reality)

E Kommunizieren im Internet
Inhalte/Leitfragen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Was machen wir Jugendliche den ganzen Tag im Internet? ▪ Die perfekte App ▪ Influencer ▪ Erreichbarkeit gestern und heute – Chancen und Gefahren
Inhaltlich-methodische Anregungen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arten der internetbasierten Kommunikation, spezifische Eigenschaften und Funktionen (z. B. Social Media, Chats, Messenger-Programme, thematische Foren, E-Mail) ▪ den eigenen Medienkonsum klären und hinterfragen (JIM-Studie, Shell-Jugendstudie) ▪ Möglichkeiten und Risiken von Onlinekommunikation (SWOT-Analyse) ▪ Persönliche Selbstdarstellung im Netz (Nutzen und Gefahren) ▪ To like or not to like: Internetfreunde (virtuelle Welt vs. Realität) ▪ Umgang mit peinlichen oder intimen Posts oder Chats und Cybermobbing ▪ Internetsucht (Computer Gaming Disorder, Smartphone-Abhängigkeit) ▪ Projekt „Handyfasten“ oder Chats mit Partnerschulen ▪ Digitale Achtsamkeit ▪ evtl. Live-Webinar mit Law4School (Rostock) oder Medienelternabend in Kooperation mit dem SEB
Grundbegriffe
Soziale Netzwerke; (Live-)Chat; Forum/Foren; Shell-/JIM-/KIM-Studie; Privatsphäre; „Shitstorm“; Selfies; Likes; Cyberbullying/Cybermobbing; Sexting; 24/7; FOMO; Emoji; Account; Hater; Sucht und Suchtmittel; Suchtdreieck

F Herausforderungen im digitalen Zeitalter
Inhalte/Leitfragen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Persönliche Daten als Währung der digitalen Ökonomie ▪ Umgang mit Werbung, Kostenfallen und Betrug ▪ Wie gehe ich bewusst mit dem geistigen Eigentum anderer um? ▪ Welche rechtlichen Aspekte muss ich beim Streaming, Download und bei der Selbstpräsentation im Netz beachten? ▪ Gibt es das eine Glaubwürdigkeitskriterium?
Inhaltlich-methodische Anregungen

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recherche/Präsentation von Internet-Risiken ▪ eigene Spuren im Netz kennen (z. B. Soziale Medien) ▪ Verwendung und Verwaltung von Passwörtern ▪ Plagiat und Urheberrechtsverletzung voneinander abgrenzen und Vorgaben des Urheberrechts kennen und anwenden können (Quellenangaben, zitieren, Bildrechte etc.) ▪ Erstellung einer Präsentation zum Thema Urheberrecht: Fallbeispiele hierzu lösen oder selbst erstellen ▪ Grafiken, Töne/Musik, Videos und Texte in eigenen Produkten nach den Vorgaben des CC einsetzen ▪ richtige Verwendung (eigene Schulhomepage...) von CC-Lizenzen überprüfen, Lizenzangaben mit Lizenzgeneratoren online erstellen ▪ Falschinformationen in sozialen Medien identifizieren und reflektieren (Schweizer Käse Modell)
Grundbegriffe
Browser; Webseiten; Browserverlauf; Favoriten; Link; Viren; Trojaner; Würmer; Antivirenprogramm; „Abzocke“; Impressum; Phishing; Werbung; Uploadfilter; Passwort; CC-Lizenzen; Cookies; Caches; Datenschutz; Datenschutzgrundverordnung (DSGVO); Streaming; Download; Uploadfilter; geistiges Eigentum; Persönlichkeitsrecht; Urheberrecht; Plagiat; Nutzungsrechte; Abmahnung; GEMA

G Medien und Gesellschaft
Inhalte/Leitfragen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie beeinflussen Medien unsere Gesellschaft? ▪ Gibt es einen Zusammenhang zwischen Nachrichten und Demokratie? ▪ Was zeichnet seriösen Journalismus aus? ▪ Wie kann man Suchergebnisse analysieren, beurteilen und bewerten? ▪ Wie wird ein Ereignis in den verschiedenen Medien dargestellt?
Inhaltlich-methodische Anregungen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ themengleiche Suche in unterschiedlichen Suchmaschinen mit Ergebnisvergleich ▪ Eignung verschiedener Treffer zu einem Thema begründen und nach Kriterien sortieren lassen (engere Suchbegriffe, verknüpfte Suchanfragen) ▪ Informationen recherchieren und nach journalistischen Kriterien in Texte fassen ▪ Untersuchung massenmedialer Produkte (z.B. Vergleich von Darstellungen zum gleichen Thema in unterschiedlichen Printmedien / digitalen Medien) ▪ Fake News, Hoax ▪ Präsentationen zu ausgewählten Medienwirkungstheorien oder Medientheoretikern ▪ Hinterfragen der verschiedenen Darstellungsmöglichkeiten → kritisches Betrachten von Texten / Bildern ▪ evtl. Besuch einer Zeitungsredaktion, einer öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalt (NDR, N-JOY) oder Medienwerkstatt (SPIEGEL Ed) ▪ Medienspiegel erstellen (evtl. inkl. ausländischer Medien)
Grundbegriffe
manipulieren; Presse- und Meinungsfreiheit; Populismus; News und Fake News; mediale Wirklichkeitskonstruktion; Medientheorien (N. Luhmann, M. McLuhan, N. Bolz, B. Brecht, W. Benjamin); Medienwirkung (Third-person-Effect, Framing, Schweigespirale, Priming-Effekt, Agenda-Setting); Filterblase

Medienproduktionen (variabel an die Interessen und Leistungsmöglichkeiten des Kurses anpassbar):

H Medienproduktion: Gestaltung und Wirkung digitaler Bilder (Projektarbeit)
--

Inhalte/Leitfragen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Geschichte der Fotografie ▪ Werbung – (k)eine Manipulation? ▪ Welche Rolle spielen Bilder bei der Selbstdarstellung? ▪ Wie können Fotos die Meinungsbildung beeinflussen? ▪ Bildmanipulation und ihre Intentionen
Inhaltlich-methodische Anregungen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Werbeplakate erstellen/analysieren ▪ Aufbau von Analyse von ausgewählten Print- und Fernsehwerbungen ▪ erklären von zentralen Mitteln der Werbung ▪ Urheberrechte und CC-Lizenzen (Wdh.) ▪ Schönheitsideale (im Wandel der Zeit und international) ▪ Internetphänomene: Selfies und Memes ▪ Themenbezogene Fotoexkursion („Knipsausflug“) ▪ Bilder mit einer Software am Computer bzw. Smartphone bearbeiten ▪ Untersuchung eines Szenenfotos/Gestaltung einer Fotostory ▪ eigene Werbung (Print/Film-Werbung) für das OHG erstellen ▪ evtl. Besuch einer Werbeagentur
Grundbegriffe
Licht und Schatten; Bildperspektive; Belichtungszeit; Brennweite; Sättigung; Filter; Linse; Ausschneiden/Freistellen von Bildbereichen; Ebenen; Klonen; Kontrast; Farbeinstellungen; RGB; Memes; Selfies; Manipulation; CC-Lizenzen

I Medienproduktion: Podcast (Projektarbeit)
Inhalte/Leitfragen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Digitale Sprach- und Tonaufnahme und deren Bearbeitung ▪ Herstellung eigener Audioprodukte mit kriteriengeleiteter Beurteilung der technischen Umsetzung ▪ Einführung in die Grundfunktionen eines Audio-Editors (z.B. Audacity)
Inhaltlich-methodische Anregungen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufnahmegeräte einrichten ▪ Audioaufnahmen durchführen und nachbearbeiten ▪ Arbeitsprozesse bei Vorplanung, Aufnahmen, Postproduktion und Veröffentlichung ▪ Berücksichtigung rechtlicher Aspekte bei der Verwendung von Samples und Interviewmitschnitten ▪ Erstellung eines eigenen Hörspiels oder Audiopodcast ▪ Erstellung eines eigenen Songs oder Werbejingles ▪ Planspiel Redaktionskonferenz (Erstellen einer „Nachrichtensendung“ als Gruppenarbeit mit den Rollen Redakteur, Redaktionsleiter und Sprecher) ▪ evtl. Live-Berichterstattung bei gesellschaftlich oder schulisch relevanten Ereignissen
Grundbegriffe
Digitale Audiotbearbeitung; Audacity; MP3; MP4, WAV; Effekte (Normalisierung, Kompression, Hall/Echo, Audiodkorrektur, Plugins, virtuelle Instrumente, Musical Instrument Digital Interface (MIDI), Audiointerface, musikalische Stilmittel); Persönlichkeitsrechte; Urheberrecht; CC-Lizenzen

J Medienproduktion: Film oder Erklärvideo (Projektarbeit)
Inhalte/Leitfragen

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie funktioniert Film (analog/digital)? ▪ Film und Massenkultur ▪ YouTube und Jugendkultur ▪ Umsetzung von filmischen Gestaltungselementen in eigenen Projekten mit kriteriengeleiteter Beurteilung
<i>Inhaltlich-methodische Anregungen</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erfindung des Films (Bewegtbild-Illusion) ▪ Hollywood Filmproduktion/Filmindustrie im Kontext der Geschichte/Filmwirtschaft ▪ Filmproduktion in Zeiten von Streaming-Anbietern (Netflix, Amazon Prime...) ▪ Übersicht der beliebtesten YouTube-Kanäle und/oder YouTube-Stars erstellen, Erfahrungen und aktuelle Entwicklungen diskutieren ▪ Untersuchung von Filmsequenzen auf filmsprachliche Mittel und ihre Wirkung ▪ Videoschnittübungen ▪ evtl. eigene Filmsequenzen erstellen oder Filmsequenzen nachstellen ▪ evtl. Erstellung und Bewertung von Erklärvideos (Screencast, Tischvideo oder Legetechnik, Vlog) ▪ evtl. Themen und Inhalte von A-D aufgreifen oder Abschlussfilm gesammelter Schul-szenen
<i>Grundbegriffe</i>
Bewegtbild; Entwicklungsepochen des Films; Daumenkino; Gebrüder Lumière; Rezeptionsraum; Ausdrucksebene; Stummfilm; Tonfilm; Filmwirtschaft; Fernsehspiel; Kino; Kameraeinstellungen; Mediatheken; Streaming; GEZ; GEMA; Programmformat (z. B. Talkshow, Soap, Scripted Reality); Influencer; YouTube; synchron/asynchron; Mediatheken

5. Grundlagen

Lehrplan (schulinternes Curriculum) Wahlpflichtbereich am Otto-Hahn-Gymnasium Geesthacht, seit 2011/12, erneuert April 2020

Lehrplan für das Wahlpflichtfach Kommunikation und Medien, Rheinland-Pfalz 2019

URL: [http://landesrecht.rlp.de/jportal/?quelle=jlink&docid=VVRP-](http://landesrecht.rlp.de/jportal/?quelle=jlink&docid=VVRP-VVRP000004023&psml=bsrlprod.psml)

VVRP000004023&psml=bsrlprod.psml (Stand: 16.04.2020)

verantwortlich: Andrea Lehmann (LM)