

Medienkompetenzcurriculum für die Sekundarstufe I

Die nachfolgend aufgeführten Module stellen an der SBS die Bausteine zum systematischen Erwerb von Medienkompetenz dar. Sie bilden das verbindliche Fundament medienpädagogischer Bildung innerhalb unseres Schulcurriculums. Darüber hinaus eröffnen die Unterrichtsfächer zahlreiche weitere Gelegenheiten, medienbezogene Fähigkeiten und reflektiertes Medienhandeln zu vertiefen und fächerübergreifend anzuwenden.

Stand: 09/25

Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9	Klasse 10
Künstliche Intelligenz entdecken <i>beliebige Verortung</i>	Das Arbeiten mit der OneDrive kennenlernen <i>2. Halbjahr (Co1/Co2)</i>	Netiquette für digitales Kommunizieren <i>direkt zu Schuljahresbeginn</i>	Grundlagen des Urheberrechts <i>beliebige Verortung</i>	Strafbare Handlungen im Netz <i>beliebige Verortung</i>	Digitaler Konsum – globale Folgen <i>beliebige Verortung</i>
Mit dem Computer arbeiten (Grundlagenkurs) <i>Medientag 1 (Co1/Co2)</i> K1, K3, K4	Digitale Spiele <i>Medientag 1 (Co2)</i> K1, K2, K3, K4, K5	WORD-Basics: Schreiben, Formatieren, Strukturieren <i>Medientag (Co1/Co2)</i> K1, K2, K3	Präsentationstraining <i>Medientag 1 (Co1/Co2)</i> K1, K2, K3	Ein Versuchsprotokoll kollaborativ erstellen <i>Chemie und Physik</i> K1, K2, K3, K4	Ein Versuchsprotokoll kollaborativ erstellen <i>Chemie und Physik</i> K1, K2, K3, K4
Cybermobbing <i>Medientag 2 (Klassenraum)</i> K2, K4	Smartphone <i>Medientag 2 (Klassenraum)</i> K2, K4, K6	Bewerbungen mit WORD schreiben <i>Deutsch</i> K1, K3	Fake News <i>PGW/„Lie Detectors“</i> K1, K2, K3, K4, K6	Block- und textbasierte Programmierung lernen <i>Informatik</i> K3, K5, K6	Rechnernetze, Datenbanken und KI verstehen <i>Informatik</i> K3, K5, K6
Sicheres und faires Verhalten bei WhatsApp & Co <i>Klassenleitungsstunde</i>	SocialMedia und Datenschutz <i>Klassenleitungsstunde</i>	Einführung in das Arbeiten mit dem Taschenrechner <i>Mathematik</i> K1, K5	BigData <i>Medientag 2 (Co2)</i> K1, K2, K4, K5, K6	Betriebspraktikum als Podcast-Interview reflektieren <i>betreuende Lehrkraft</i> K2, K3	Musik in Werbung und Videospielen analysieren <i>Musik</i> K6
Im Internet recherchieren <i>Musik</i> K1, K6	Statistiken mit EXCEL auswerten <i>Mathematik</i> K1, K5	Dreiecksgeometrie mit GeoGebra <i>Mathematik</i> K1, K3, K5	Präsentation mit PowerPoint erstellen und halten <i>Geografie (KA-Ersatzleistung)</i> K1, K2, K3, K4	Mit Fake News am Beispiel „Klimawandel“ umgehen <i>Physik</i> K1, K2, K5, K6	
Säulendiagramme mit EXCEL erstellen <i>Mathematik</i> K1, K5		Digitales Ich – Mediennutzungsverhalten reflektieren <i>Religion</i> K6	Podcasts erstellen <i>Englisch</i> K2, K3	Chancen und Risiken von KI <i>Englisch</i> K1, K4, K6	

Schuleigener Einführungskurs
 Modul Hamburger Medienpass
 Angebot der Medienscouts
 Angebot aus den Unterrichtsfächern
 Überfachliches Zusatzmodul zur Mediengrundbildung

KMK-Kompetenzen: K1: Suchen, verarbeiten und aufbewahren | K2: Kommunizieren und Kooperieren | K3: Produzieren und Präsentieren | K4: Schützen und sicher agieren | K5: Problemlösen und Handeln | K6: Analysieren und Reflektieren