



# Basiskurs Medienbildung

## Übersicht zur Lesehilfe – Anreicherung des Basiskurses Medienbildung für die Klassen 5 und 6 im Schuljahr 2025/2026 in Baden-Württemberg

Gymnasium und Sekundarstufe I

Upgrade zu ISBN 978-3-661-38300-2

## 1. Information und Wissen

Unser Material	Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
➤ <a href="#">Suchstrategien anwenden</a>	Suchmaschinen (Vertiefung)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Selbstständige / erweiterte Suche</i></li> <li>• <i>Geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i></li> <li>• <i>Quellen überprüfen (z. B. Impressum)</i></li> <li>• <i>Unterschied: Browser und Suchmaschine</i></li> <li>• <i>Suchfilter einsetzen (z. B. Lizenzen)</i></li> </ul>	<b>3.1.1 Information und Wissen (Klasse 5)</b> (1) [...] Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen
➤ <a href="#">Suchstrategien anwenden</a>	Suchmaschinen (Ergänzung)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Alternative Suchmaschinen zum Marktführer</i></li> <li>• <i>Finanzierungsmodelle</i></li> </ul>	<b>3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6)</b> (1) [...] Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="#">Chatbots</a></li> <li>➤ <a href="#">Funktionsweise eines Chatbots</a></li> <li>➤ <a href="#">Schwierigkeiten im Umgang mit Chatbots</a></li> </ul>	KI-Assistenten (LLM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Grundlagen der Funktion</i></li> <li>• <i>Unterschied zur Suchmaschine (Aktualität, Wahrheitsgehalt)</i></li> <li>• <i>Austausch und Diskussion: KI zum Lernen nutzen</i></li> </ul>	<b>3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6)</b> (3N) die gewonnenen Informationen [unter Anleitung] auswählen und strukturieren
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="#">Manipulation durch Medien</a></li> <li>➤ <a href="#">Erkennen von Fake News</a></li> </ul>	Fake News	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Fake News erkennen (z. B. auch indem man diese selbst formuliert)</i></li> <li>• <i>Strategien im Umgang mit Fake News</i></li> </ul>	<b>3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6)</b> (2) [...] Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen
➤ <a href="#">Medienproduktion: Mindmap</a>	Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Umwandeln und Aufbereitung von Suchergebnissen (z. B. Schaubild erstellen)</i></li> </ul>	<b>3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6)</b> (3N) die gewonnenen Informationen [unter Anleitung] auswählen und strukturieren

## 2. Produktion und Präsentation

Unser Material	Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="#">Medienproduktion: Storyboard</a></li> <li>➤ <a href="#">Medienproduktion: Texten</a></li> <li>➤ <a href="#">Produktion eines Mediums</a></li> </ul>	Einfache digitale Produkte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Audios, Videos, Animationen, Podcasts, Blogs – auch unter Nutzung von KI-Tools (Urheberrechte beachten)</i></li> </ul>	<b>3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 5)</b> (1N) [einen Text, eine einfache Tabellenkalkulation und eine einfache digitale Präsentation unter Hilfestellung] erstellen und gestalten [und bewerten]
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="#">Grundfunktionen von Präsentationsprogrammen</a></li> <li>➤ <a href="#">Gestaltung von Präsentationen</a></li> <li>➤ <a href="#">Präsentieren</a></li> </ul>	Präsentationen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Animationen</i></li> <li>• <i>Designgrundlagen</i></li> <li>• <i>Gestaltungskriterien</i></li> </ul>	<b>3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 6)</b> (1N) digitale Medienprodukte [...] erstellen und gestalten [und bewerten]
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="#">Urheberrecht</a></li> </ul>	Rechtliche Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Urheberrecht</i></li> <li>• <i>Datenschutz</i></li> <li>• <i>Persönlichkeitsrechte</i></li> <li>• <i>Nutzungsrechte</i></li> <li>• <i>Lizenzmodelle (z. B. Creative Commons)</i></li> </ul>	<b>3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 6)</b> (2N) Grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung

## 3. Kommunikation

Unser Material	Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
➤ <a href="#">Digitale Kommunikation</a>	Kommunikation in der (digitalen) Welt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Regeln für den Klassenchat (anknüpfend an die Regeln im Klassenzimmer) entwickeln</i></li> <li>• <i>Respekt im Klassenchat</i></li> </ul>	<b>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6)</b> (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten
➤ <a href="#">Digitale Kommunikation</a>	Unterschiede zwischen digitaler und analoger Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Beleidigungen im Chat/Netz vs. Klassenzimmer (digitales Gedächtnis)</i></li> <li>• <i>Dem Medium angemessene Formulierung</i></li> </ul>	<b>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6)</b> (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten
➤ <a href="#">Verhalten im Chat</a>	Gelingende und misslingende Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Die Kommunikationspartnerin bzw. den Kommunikationspartner kennen</i></li> <li>• <i>Absichten und Ziele in der Kommunikation erkennen</i></li> <li>• <i>Voraussetzungen und Gründe analysieren und verstehen</i></li> </ul>	<b>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6)</b> (N)
➤ <a href="#">Persönlichkeitsrechte</a>	Persönlichkeitsrechte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Recht am eigenen Bild, Schutz der Privatsphäre</i></li> <li>• <i>Bei Verletzungen des Rechts handeln können</i></li> </ul>	<b>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6)</b> (N)
➤ <a href="#">Umgang mit Cybermobbing</a>	Mobbing und Cybermobbing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Erkennen von Cybermobbing</i></li> <li>• <i>Umgang mit Cybermobbing</i></li> </ul>	<b>3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6)</b> (1) [...] Cybermobbing
➤ <b>Funktionsweise von Messengern (folgt)</b>	Unterschiedliche Messenger-Dienste im Vergleich	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Einstellungen, Funktionen und Nutzung</i></li> <li>• <i>Finanzierungsmodelle</i></li> </ul>	<b>3.1.3 Kommunikation (Klasse 6)</b> (2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden
	Kollaboratives Arbeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Geeignete Tools (z. B. die Lernplattform der Schule) zur Kollaboration nutzen</i></li> <li>• <i>Text/Präsentation/Tabelle/digitale Pinnwand</i></li> </ul>	<b>3.1.3 Kommunikation (Klasse 6)</b> (3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen

## 4. Mediengesellschaft

Unser Material	Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
➤ <a href="#">Eigene Mediennutzung</a>	Mein digitaler Alltag	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Den digitalen Alltag zu Hause beschreiben</i></li> <li>• <i>Gründe für Auseinandersetzungen nennen und erkennen</i></li> <li>• <i>Lösungsansätze entwickeln</i></li> <li>• <i>Schüler-Mentorinnen bzw. Schüler-Mentoren</i></li> </ul>	<b>3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6)</b> (1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten
➤ <a href="#">Medientagebuch</a>	Meine Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mediennutzungszeiten</i></li> <li>• <i>(Tagebuch führen, Bildschirmzeit)</i></li> <li>• <i>Selbstregulation/Sucht-Prävention</i></li> </ul>	<b>3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6)</b> (2) [...] präventive Maßnahmen benennen
➤ <a href="#">Challenges</a>	Hilfestellung im Umgang mit verstörenden Inhalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Nachrichten</i></li> <li>• <i>Gewalt</i></li> <li>• <i>Pornographie</i></li> <li>• <i>Challenges</i></li> </ul>	<b>3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6)</b> (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten
➤ <b>Wirkung von Computerspielen (folgt)</b>	Computerspiele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Anknüpfen an die digitale Lebenswelt der Kinder</i></li> <li>• <i>Gestaltungsprinzipien an Beispielen untersuchen</i></li> <li>• <i>Suchtfaktoren reflektieren (z. B. lootbox)</i></li> <li>• <i>In-Game-Käufe, Geschäftsmodelle (free-to-play, pay-to-win)</i></li> <li>• <i>Altersempfehlungen</i></li> </ul>	<b>3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6)</b> (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen
➤ <a href="#">Wirkung von Medien</a>	Soziale Netzwerke / Social Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Anknüpfen an die digitale Lebenswelt der Kinder</i></li> <li>• <i>Positive Aspekte, Risiken und Gefahren von Sozialen Medien</i></li> <li>• <i>(Selbst-)Darstellung im Netz</i></li> <li>• <i>Datenschutz</i></li> <li>• <i>Plattformübergreifende Nutzung privater Accounts</i></li> <li>• <i>Influencer und deren Geschäftsmodelle</i></li> <li>• <i>Freundschaften (online vs. offline)</i></li> </ul>	<b>3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6)</b> (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen

➤ <b>Medienmanipulation (folgt)</b>	Medienmanipulation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>(auch mit KI generierte) Ton-, Bild-, Videomanipulation analysieren</i></li> <li>• <i>Deep-Fakes</i></li> <li>• <i>Selbst einfache Manipulationen vornehmen (Ton, Bild, Video)</i></li> </ul>	<b>3.1.4 Mediengesellschaft (Klasse 6)</b> (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern [...]
➤ <a href="#">Bewertung von Informationsquellen</a>	Werbung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Unterscheidung zwischen Werbung und Information</i></li> <li>• <i>Werbestrategien erkennen</i></li> <li>• <i>Finanzierungsmodelle</i></li> </ul>	<b>3.1.4 Mediengesellschaft (Klasse 6)</b> (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen [...]

## 5. Grundlagen digitaler Medienarbeit

Unser Material	Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="#">Meine digitale Umgebung</a></li> </ul>	Meine digitale Umgebung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Schulnetzwerk und Lernumgebung in Grundzügen verstehen und nutzen (an- melden, Dateiablage/Organisation, Tauschverzeichnis)</i></li> <li>• <i>(sicht- und bedienbare) Hardware-Komponenten</i></li> <li>• <i>Fachbegriffe kennenlernen (z. B.: Software vs. Hardware)</i></li> </ul>	<p><b>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit (Klassen 5 und 6)</b>            (2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden [...]  <b>BP Inf 7</b>  <b>3.1.3 Rechner und Netze (Klasse 6)</b>            (1) die grundlegende Struktur von lokalen Netzen [...]</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="#">Daten speichern</a></li> </ul>	Daten speichern	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Unterschiede zwischen lokalen Speicherorten und Speicherorten im Netz erkennen und verstehen</i></li> <li>• <i>Datenablage auf verschiedenen Endgeräten</i></li> </ul>	<p><b>BP Inf 7</b>  <b>3.1.3 Rechner und Netze (Klasse 6)</b>            (3) verschiedene Möglichkeiten der Datenspeicherung [...] beschreiben und [...] vergleichen</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="#">Passwörter</a></li> <li>➤ <a href="#">E-Mail verfassen</a></li> </ul>	Datensicherheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Gefahren kennen (z. B. Phishing, unbewusstes Speichern von Daten und Bildern in der Cloud)</i></li> <li>• <i>Verantwortliches Handeln bei der Eingabe von persönlichen Daten</i></li> <li>• <i>Passwortsicherheit</i></li> </ul>	<p><b>3.1.5 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6)</b>            (2) [...] sicheres Passwort  <b>BP Inf 7</b>  <b>3.1.4 Informationsgesellschaft und Datensicherheit (Klasse 6)</b>            (4) besondere Sicherheitsaspekte im Umgang mit [...] Geräten und Datenträgern [...] nennen sowie mögliche Schutzmaßnahmen beschreiben</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="#">Grundfunktionen der Textverarbeitung - Teil 1</a></li> <li>➤ <a href="#">Grundfunktionen der Textverarbeitung - Teil 2</a></li> <li>➤ <a href="#">Grundfunktionen von Präsentationsprogrammen</a></li> <li>➤ <a href="#">Gestaltung von Präsentationen</a></li> </ul>	Office-Programme (Grundlagen und Vertiefung)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Programmübergreifende Prinzipien der Bedienung kennen und anwenden (z. B. Navigation, Speichern, Öffnen, Formatierungs- und Bearbeitungsfunktionen, Rechtschreib- und Grammatikprüfung)</i></li> <li>• <i>Programme z. B. für Texte, Tabellen und Präsentationen kennen und nutzen können</i></li> <li>• <i>Programme adäquat für eine Aufgabe auswählen</i></li> <li>• <i>Kollaborative Möglichkeiten nutzen</i></li> <li>• <i>Gezieltes Finden von Anleitungen zur Nutzung der Programme üben</i></li> </ul>	<p><b>3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit (Klassen 5 und 6)</b>            (3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden</p>

## N. Algorithmen | Problemlösen und Handeln

Unser Material	Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
➤ <a href="#">Codierung im Alltag</a>	Codierung im Alltag	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Raumnummer</i></li> <li>• <i>Barcodes, QR-Codes</i></li> <li>• <i>KFZ-Kennzeichen</i></li> <li>• <i>Datumsschreibweise</i></li> </ul>	<b>BP Inf 7</b> <b>3.1.1 Daten und Codierung (Klasse 6)</b> (1) Beispiele zur Verwendung von Codierungen im Alltag nennen [und beschreiben]
➤ <a href="#">Der Braillecode (Blindenschrift)</a> ➤ <a href="#">Der Morsecode</a>	Informationen (de-)codieren	<i>Textcodierung als</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Morsecode</i></li> <li>• <i>Blindenschrift</i></li> <li>• <i>Fingeralphabet</i></li> <li>• <i>Code 39</i></li> </ul>	<b>BP Inf 7</b> <b>3.1.1 Daten und Codierung (Klasse 6)</b> (3) erklären, dass Informationen auf unterschiedliche Art und Weise codiert werden können [...]
➤ <b>Algorithmen (folgt)</b>	Grundbausteine von Algorithmen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Grafische Programmierumgebung kennenlernen</i></li> <li>• <i>Erste eigene Programme implementieren</i></li> <li>• <i>Codeabschnitte schrittweise untersuchen, verändern und (beobachtbare) Auswirkungen beschreiben</i></li> </ul>	<b>BP Inf 7</b> <b>3.1.2 Algorithmen (Klasse 6)</b> (1N) die algorithmischen Grundbausteine Anweisung, Sequenz, Schleife/Wiederholung [(feste Anzahl) beschreiben und verwenden]