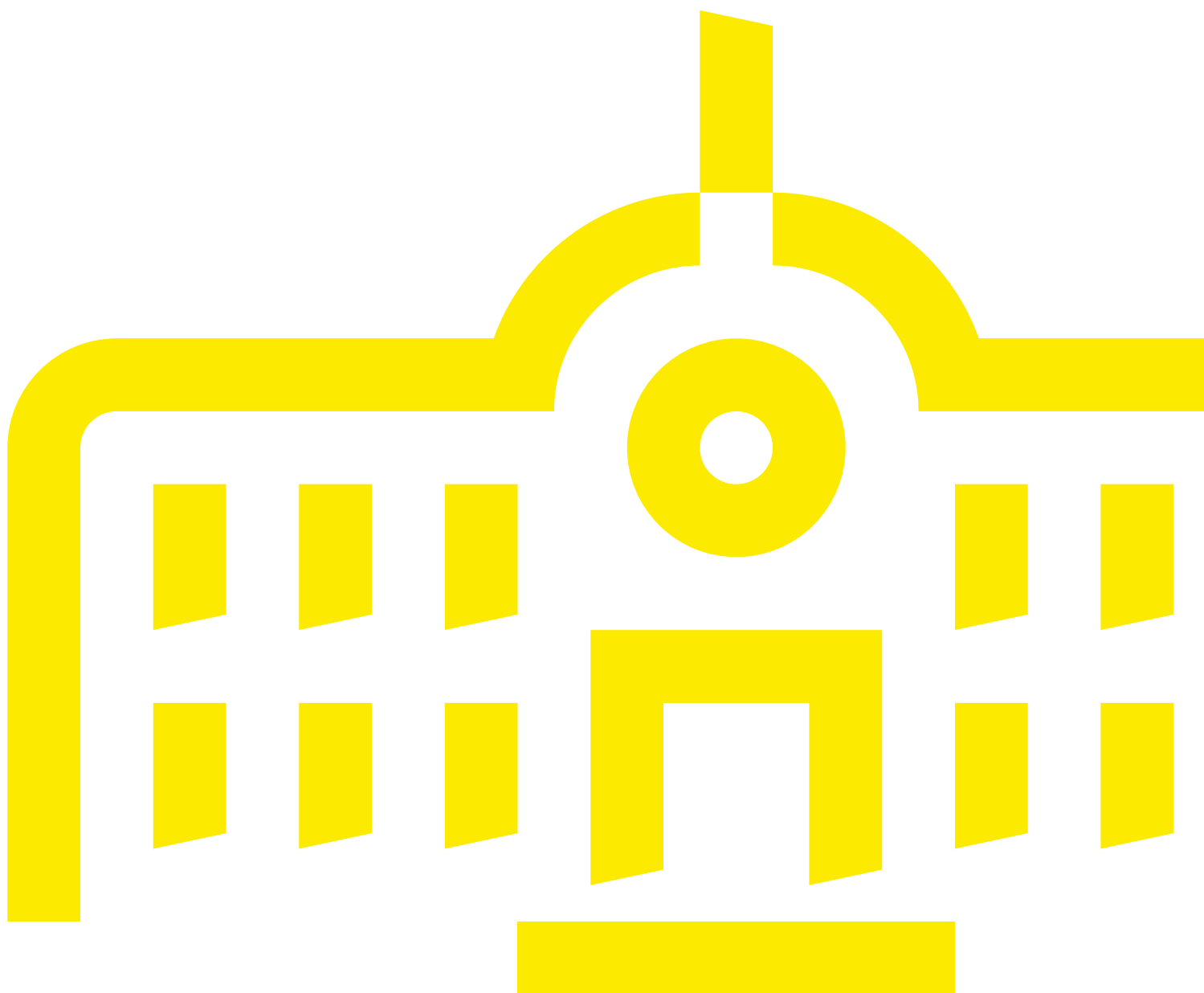




Lesehilfe – Anreicherung des Basiskurses Medienbildung für die Klassen 5 und 6 im Schuljahr 2025/2026



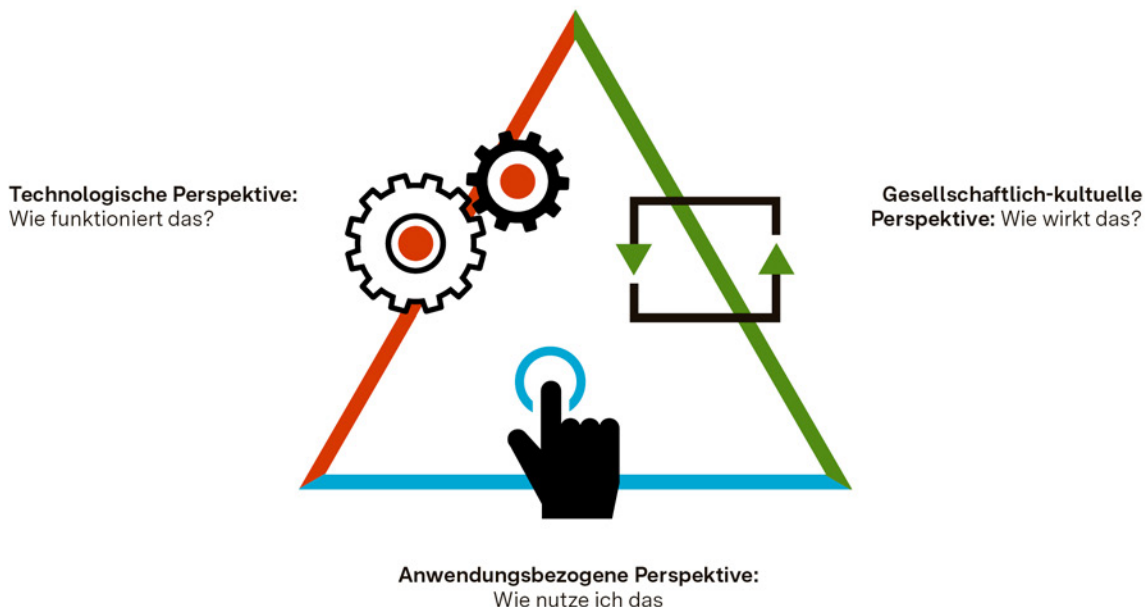
**Baden-Württemberg
Ministerium für Kultus,
Jugend und Sport**

Lesehilfe – Anreicherung des Basiskurses Medienbildung für die Klassen 5 und 6 im Schuljahr 2025/2026

Durch die Einführung des neuen Pflichtfachs „Informatik und Medienbildung“ erwerben alle Schülerinnen und Schüler jene digitalen Kompetenzen und die digitale Mündigkeit, die sie für die gesellschaftliche Teilhabe, aber auch für das berufliche bzw. persönliche Umfeld in einer digitalisierten Welt benötigen. Das Fach wird durchgängig als verlässlicher Ausgangspunkt für fachspezifische Vertiefungen der Leitperspektive Medienbildung in anderen Fächern dienen und nimmt insofern die Funktion eines Leitfaches wahr. Es vermittelt, anknüpfend an die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler, Kompetenzen der Medienbildung und der Informatik. Die Anteile der Medienbildung nehmen von Klasse 5 bis Klasse 11 ab, die Anteile der Informatik kontinuierlich zu. Das Fach bietet vielfältige Ansatzpunkte zum fächervernetzenden Arbeiten, wie zum Beispiel zusammen mit den Fächern Musik und Bildende Kunst sowie den Naturwissenschaften, den Gesellschaftswissenschaften, den Fächern Deutsch und Mathematik und den Fremdsprachen.

Mit der Zusammenführung von Medienbildung und informatischen Inhalten ist eine Ausrichtung des Unterrichts am Dagstuhl-Dreieck sinnvoll: Zum Erlangen einer digitalen Mündigkeit sind folgende drei Perspektiven auf eine Thematik zu berücksichtigen:

- a) Technologische Perspektive: Wie funktioniert das?
- b) Anwendungsbezogene Perspektive: Wie nutze ich das?
- c) Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive: Wie wirkt das?



Grafik adaptiert nach: Dagstuhl-Dreieck von Renate Salzmann im Auftrag von Beat Döbeli Honegger – CC-BY-SA 4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>; <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dagstuhl-Dreieck.png>)

Das Fach wird im Rahmen der G9-Reform ab dem Schuljahr 2025/2026 flächendeckend an allen weiterführenden Schularten eingeführt. Bis zur Inkraftsetzung des neuen Bildungsplans zum Schuljahr 2027/2028 behalten die bisherigen Fachpläne für den Basiskurs Medienbildung (Klasse 5) und den Aufbaukurs Informatik (Klasse 7) Gültigkeit. Auf Grundlage dieser Lesehilfe soll ein erster Brückenschlag für die Schuljahre 2025/2026 und 2026/2027 erfolgen. Die Schülerinnen und Schüler werden folglich in diesem Zeitraum auf Grundlage der bestehenden Bildungspläne und dieser Lesehilfe unterrichtet. Weitergehendes regeln die Erlasse des Kultusministeriums.

Speziell für das Schuljahr 2025/2026 ergeben sich somit zwei Szenarien:

- (a) Klassenstufe 5: Die in den Stufen 5 und 6 zu behandelnden Inhalte werden sowohl auf Grundlage des bestehenden Bildungsplans als auch der vorliegenden Lesehilfe auf die Stufen 5 und 6 verteilt. Viele der im Basiskurs Medienbildung und dieser Lesehilfe benannten Inhalte werden auch mit der Fertigstellung des Fachplans Gültigkeit behalten, so dass die auf dieser Grundlage erarbeiteten Lehr-Lernszenarien an den Schulen vor Ort mittelfristig umsetzbar bleiben.
- (b) Klassenstufe 6: Die Themen des Basiskurses Medienbildung wurden bereits im Schuljahr 2024/2025 in Klasse 5 einstündig unterrichtet. Auf Grundlage der in der vorliegenden Lesehilfe genannten inhaltsbezogenen Kompetenzen kann nun in Klasse 6 eine inhaltliche Vertiefung und Erweiterung der behandelten Inhalte erfolgen.

Die zusätzlichen in dieser Lesehilfe enthaltenen Anreicherungen und Vertiefungen sollen Hilfestellung und Ideengeber sein. Dabei sollte stets die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler als Ausgangspunkt für die Behandlung der Themen dienen. Mit „N“ ausgezeichnete Passagen (z. B. (1N) oder 3.1.N) stellen hierbei Neuerungen bzw. Änderungen gegenüber den bestehenden Bildungsplänen des Basiskurses Medienbildung bzw. des Aufbaukurses Informatik dar.

Die *Beispiele* gelten gleichermaßen für alle Niveaustufen. Sie dienen als Hilfestellung und sollen keine verpflichtenden Inhalte sein, die umgesetzt werden müssen. Das Mediennutzungsverhalten der Kinder und Jugendlichen soll offengelegt und von der Lehrperson thematisiert und – wenn nötig – problematisiert werden.

Nach Maßgabe der Stundentafelöffnungsverordnung kann von der Festlegung der Stunden gemäß StundentafelVO Gymnasium auf die einzelnen Klassenstufen abgewichen werden; das Schreiben des Kultusministeriums vom 2. April 2025 (Az.: KM35-6615-144/1/30) zeigt die diesbezüglich bestehenden Möglichkeiten auf. In diesem Fall sind die folgenden Hinweise zu adaptieren.

3.1.1 Information und Wissen

Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
Suchmaschinen (Vertiefung)	• <i>Selbstständige / erweiterte Suche</i> • <i>Geeignete Suchbegriffe und Suchstrategien</i> • <i>Quellen überprüfen (z.B. Impressum)</i> • <i>Unterschied: Browser und Suchmaschine</i> • <i>Suchfilter einsetzen (z.B. Lizenzen)</i>	3.1.1 Information und Wissen (Klasse 5) (1) [...] Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen
Suchmaschinen (Ergänzung)	• <i>Alternative Suchmaschinen zum Marktführer</i> • <i>Finanzierungsmodelle</i>	3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6) (1) [...] Internetbrowser und Suchmaschinen zu Recherchezwecken einsetzen
KI-Assistenten (LLM)	• <i>Grundlagen der Funktion</i> • <i>Unterschied zur Suchmaschine (Aktualität, Wahrheitsgehalt)</i> • <i>Austausch und Diskussion: KI zum Lernen nutzen</i>	3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6) (3N) die gewonnenen Informationen [unter Anleitung] auswählen und strukturieren
Fake News	• <i>Fake News erkennen (z.B. auch indem man diese selbst formuliert)</i> • <i>Strategien im Umgang mit Fake News</i>	3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6) (2) [...] Kriterien vertrauenswürdiger Internetseiten, Vergleich verschiedener Informationsquellen
Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse	• <i>Umwandeln und Aufbereitung von Suchergebnissen (z.B. Schaubild erstellen)</i>	3.1.1 Information und Wissen (Klasse 6) (3N) die gewonnenen Informationen [unter Anleitung] auswählen und strukturieren

3.1.2 Produktion und Präsentation

Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
Einfache digitale Produkte	• <i>Audios, Videos, Animationen, Podcasts, Blogs – auch unter Nutzung von KI-Tools (Urheberrechte beachten)</i>	3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 5) (1N) [einen Text, eine einfache Tabellenkalkulation und eine einfache digitale Präsentation unter Hilfestellung] erstellen und gestalten [und bewerten]
Präsentationen	• <i>Animationen</i> • <i>Designgrundlagen</i> • <i>Gestaltungskriterien</i>	3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 6) (1N) digitale Medienprodukte [...] erstellen und gestalten [und bewerten]
Rechtliche Grundlagen	• <i>Urheberrecht</i> • <i>Datenschutz</i> • <i>Persönlichkeitsrechte</i> • <i>Nutzungsrechte</i> • <i>Lizenzmodelle (z. B. Creative Commons)</i>	3.1.2 Produktion und Präsentation (Klasse 6) (2N) Grundsätzliche Verwendung freier oder selbstproduzierter Inhalte, wichtige Kriterien bei der Veröffentlichung

3.1.3 Kommunikation

Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
Kommunikation in der (digitalen) Welt	• <i>Regeln für den Klassenchat (anknüpfend an die Regeln im Klassenzimmer) entwickeln</i> • <i>Respekt im Klassenchat</i>	3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten
Unterschiede zwischen digitaler und analoger Kommunikation	• <i>Beleidigungen im Chat/Netz vs. Klassenzimmer (digitales Gedächtnis)</i> • <i>Dem Medium angemessene Formulierung</i>	3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (1) wichtige Regeln zur Kommunikation im Netz herausarbeiten und sich angemessen verhalten
Gelingende und misslingende Kommunikation	• <i>Die Kommunikationspartnerin bzw. den Kommunikationspartner kennen</i> • <i>Absichten und Ziele in der Kommunikation erkennen</i> • <i>Voraussetzungen und Gründe analysieren und verstehen</i>	3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (N)
Persönlichkeitsrechte	• <i>Recht am eigenen Bild, Schutz der Privatsphäre</i> • <i>Bei Verletzungen des Rechts handeln können</i>	3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (N)
Mobbing und Cybermobbing	• <i>Erkennen von Cybermobbing</i> • <i>Umgang mit Cybermobbing</i>	3.1.3 Kommunikation (Klassen 5 und 6) (1) [...] Cybermobbing
Unterschiedliche Messenger-Dienste im Vergleich	• <i>Einstellungen, Funktionen und Nutzung</i> • <i>Finanzierungsmodelle</i>	3.1.3 Kommunikation (Klasse 6) (2) einen digitalen Kommunikationsweg (zum Beispiel E-Mail) in seinen Grundfunktionen anwenden
Kollaboratives Arbeiten	• <i>Geeignete Tools (z.B. die Lernplattform der Schule) zur Kollaboration nutzen</i> • <i>Text/Präsentation/Tabelle/digitale Pinnwand</i>	3.1.3 Kommunikation (Klasse 6) (3) mindestens einen digitalen Kommunikationsweg zur Kooperation und zum Austausch innerhalb von Projekten nutzen

3.1.4 Mediengesellschaft

Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
Mein digitaler Alltag	• <i>Den digitalen Alltag zu Hause beschreiben</i> • <i>Gründe für Auseinandersetzungen nennen und erkennen</i> • <i>Lösungsansätze entwickeln</i> • <i>Schüler-Mentorinnen bzw. Schüler-Mentoren</i>	3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung ihrem Alter entsprechend bewerten
Meine Mediennutzung	• <i>Mediennutzungszeiten</i> • <i>(Tagebuch führen, Bildschirmzeit)</i> • <i>Selbstregulation/Sucht-Prävention</i>	3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (2) [...] präventive Maßnahmen benennen
Hilfestellung im Umgang mit verstörenden Inhalten	• <i>Nachrichten</i> • <i>Gewalt</i> • <i>Pornographie</i> • <i>Challenges</i>	3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten
Computerspiele	• <i>Anknüpfen an die digitale Lebenswelt der Kinder</i> • <i>Gestaltungsprinzipien an Beispielen untersuchen</i> • <i>Suchtfaktoren reflektieren (z.B. lootbox)</i> • <i>In-Game-Käufe, Geschäftsmodelle (free-to-play, pay-to-win)</i> • <i>Altersempfehlungen</i>	3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen
Soziale Netzwerke / Social Media	• <i>Anknüpfen an die digitale Lebenswelt der Kinder</i> • <i>Positive Aspekte, Risiken und Gefahren von Sozialen Medien</i> • <i>(Selbst-)Darstellung im Netz</i> • <i>Datenschutz</i> • <i>Plattformübergreifende Nutzung privater Accounts</i> • <i>Influencer und deren Geschäftsmodelle</i> • <i>Freundschaften (online vs. offline)</i>	3.1.4 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (2) die positiven Aspekte der Mediennutzung, aber auch die Risiken und Gefahren des (übermäßigen) Mediengebrauchs erläutern, bewerten und präventive Maßnahmen benennen

Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
Medienmanipulation	• <i>(auch mit KI generierte) Ton-, Bild-, Videomanipulation analysieren</i> • <i>Deep-Fakes</i> • <i>Selbst einfache Manipulationen vornehmen (Ton, Bild, Video)</i>	3.1.4 Mediengesellschaft (Klasse 6) (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern [...]
Werbung	• <i>Unterscheidung zwischen Werbung und Information</i> • <i>Werbestrategien erkennen</i> • <i>Finanzierungsmodelle</i>	3.1.4 Mediengesellschaft (Klasse 6) (3) die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen [...]

3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit

Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
Meine digitale Umgebung	• <i>Schulnetzwerk und Lernumgebung in Grundzügen verstehen und nutzen (anmelden, Dateiablage/Organisation, Tauschverzeichnis)</i> • <i>(sicht- und bedienbare) Hardware-Komponenten</i> • <i>Fachbegriffe kennenlernen (z.B.: Software vs. Hardware)</i>	3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit (Klassen 5 und 6) (2) sich in einem schulischen Netzwerk anmelden, sich darin zurechtfinden [...] BP Inf 7 3.1.3 Rechner und Netze (Klasse 6) (1) die grundlegende Struktur von lokalen Netzen [...]
Daten speichern	• <i>Unterschiede zwischen lokalen Speicherorten und Speicherorten im Netz erkennen und verstehen</i> • <i>Datenablage auf verschiedenen Endgeräten</i>	BP Inf 7 3.1.3 Rechner und Netze (Klasse 6) (3) verschiedene Möglichkeiten der Datenspeicherung [...] beschreiben und [...] vergleichen

Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
Datensicherheit	• <i>Gefahren kennen (z.B. Phishing, unbewusstes Speichern von Daten und Bildern in der Cloud)</i> • <i>Verantwortliches Handeln bei der Eingabe von persönlichen Daten</i> • <i>Passwortsicherheit</i>	3.1.5 Mediengesellschaft (Klassen 5 und 6) (2) [...] sicheres Passwort BP Inf 7 3.1.4 Informationsgesellschaft und Datensicherheit (Klasse 6) (4) besondere Sicherheitsaspekte im Umgang mit [...] Geräten und Datenträgern [...] nennen sowie mögliche Schutzmaßnahmen beschreiben
Office-Programme (Grundlagen und Vertiefung)	• <i>Programmübergreifende grundlegende Prinzipien der Bedienung kennen und anwenden (z.B. Navigation, Speichern und Öffnen, Formatierungs- und Bearbeitungsfunktionen, Rechtschreib- und Grammatikprüfung)</i> • <i>(Unterschiedliche) Programme z.B. für Texte, Tabellen und Präsentationen kennen und nutzen können</i> • <i>Programme adäquat für eine Aufgabe auswählen</i> • <i>Kollaborative Möglichkeiten nutzen</i> • <i>Gezieltes Finden von Anleitungen und von Hilfestellungen zur selbstständigen Nutzung der Programme üben</i>	3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit (Klassen 5 und 6) (3) elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten weitgehend selbstständig anwenden

3.1.N Algorithmen | Problemlösen und Handeln

Themen	Beispiele	Bildungsplanbezug
Codierung im Alltag	• <i>Raumnummer</i> • <i>Barcodes, QR-Codes</i> • <i>KFZ-Kennzeichen</i> • <i>Datumsschreibweise</i>	BP Inf 7 3.1.1 Daten und Codierung (Klasse 6) (1) Beispiele zur Verwendung von Codierungen im Alltag nennen [und beschreiben]
Informationen (de-)codieren	<i>Textcodierung als</i> • <i>Morsecode</i> • <i>Blindenschrift</i> • <i>Fingeralphabet</i> • <i>Code 39</i>	BP Inf 7 3.1.1 Daten und Codierung (Klasse 6) (3) erklären, dass Informationen auf unterschiedliche Art und Weise codiert werden können [...] 3.1.N (Klasse 6) (N) (De-)Codierungen anwenden
Grundbausteine von Algorithmen	• <i>Grafische Programmierumgebung kennenlernen</i> • <i>Erste eigene Programme implementieren</i> • <i>Codeabschnitte schrittweise untersuchen, verändern und (beobachtbare) Auswirkungen beschreiben</i>	BP Inf 7 3.1.2 Algorithmen (Klasse 6) (1N) die algorithmischen Grundbausteine Anweisung, Sequenz, Schleife/Wiederholung [(feste Anzahl) beschreiben und verwenden]

Hinweise auf „Good Practice“-Materialien

3.1.1	Prompting	https://www.lmz-bw.de/21-ki-lernideen
3.1.2	Präsentationen	https://moodle.lmz-bw.de/course/view.php?id=465 [Medienbildung Online (LMZ mebiON)]
3.1.2	Rechtliche Grundlagen	https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/elli-online/bilder-im-netz-unterricht-100.html
3.1.3	Kommunikation in der (digitalen) Welt	https://bitte-was.de/fileadmin/Redaktion/downloads/Lehrmaterialien-Gesamtversionen/Kommunikation_im_Netz-Materialpaket.pdf
3.1.3	Kommunikation in der (digitalen) Welt	https://digitale-helden.de/klassenchat
3.1.3	Cybermobbing	https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-a-bis-f/cyber-mobbing https://www.polizei-bw.de/onlinewache/ https://www.polizeifuerdich.de/ https://www.nummergegenkummer.de/ https://praevention.kultus-bw.de/,Lde/Startseite/Unterstuetzungssystem/Mobbingfreie+Schule
3.1.4	Mein digitaler Alltag	https://km.baden-wuerttemberg.de/de/schule/infos-fuer-schuelerinnen-und-schueler/schuelermentorenprogramme/schuelermentor-medien https://www.lmz-bw.de/innovationsprogramm/digitale-souveraenitaet-an-schulen-staerken [Media Peer Academy des LMZ]
3.1.4	Meine Mediennutzung	https://mediennutzungsvertrag.de/
3.1.4	Computerspiele	https://games-im-unterricht.de/
3.1.4	Soziale Netzwerke (Freundschaften)	https://www.digibits.de/materialien/workshopmaterialien-freundschaft-digital/
3.1.4	Soziale Netzwerke (Datenschutz)	https://sesam.lmz-bw.de/search?search=5523058&mc=0
3.1.4	Werbung	https://the-feed.de https://www.lfk.de/service/presse/wie-funktionieren-ki-und-algorithmen-serious-game-the-feed-ab-sofort-kostenlos-verfuegbar#&gid=1&pid=4
3.1.5	Office-Programme	https://www.easy4me.info/
3.1.N	Daten und Codierung	https://lehrerfortbildung-bw.de/u_matnatech/informatik/gym/bp2016/fb1/
3.1.N	Algorithmische Grundbausteine	https://programmieren.wdrmaus.de/welcome https://it-for-kids.org/level/

Links geprüft am 20.02.2025

Impressum

Herausgeber: Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg

Postfach 10 34 42, 70029 Stuttgart, E-Mail: oeffentlichkeitsarbeit@km.kv.bwl.de, www.km-bw.de

in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung

Heilbronner Str. 314, 70469 Stuttgart

Layout: Ilona Hirth Grafik Design GmbH, Karlsruhe

Veröffentlichung: April 2025