

Fachcurriculum „WPU Medien & Schulungen“, Jahrgang 7-10 (Stand Juli 2025)

Generelle Informationen zum Fach Medien & Schulungen

Zu allen Lernzielen werden folgende Kompetenzen nach Möglichkeit der Lerngruppe und des Themas berücksichtigt und angewendet:

- **Medienkompetenz**
Hardware & Software
- **soziale Kompetenz**
altersübergreifend kommunizieren, Teamarbeit
- **kreativ-technische Kompetenzen**
Gestaltung & Design, Technik & Produktion
- **Methodische Kompetenzen**
Projektarbeit, Aufträge umsetzen
- **Gesellschaftliche Teilhabe**
Schulungen
- **Personale Kompetenz**
Selbstbewusstsein im Umgang mit Technologien und Menschen
Mut zur Präsentation
Selbstständiges Lernen und Problemlösen

Ab Sommer 2025 wird an der Struensee Gemeinschaftsschule der WPU I „Medien und Schulungen“ unterrichtet und wächst von Jahrgang 7 an jährlich hoch bis Jahrgang 10. Das Curriculum wird den aktuellen Begebenheiten und Möglichkeiten jährlich flexibel angepasst.

In den Jahrgängen 7-9 wird jährlich mindestens eine Schulung für jüngere Schüler eines Jahrganges vorbereitet und jeweils in mindestens zwei parallelen Klassen durchgeführt (fünfstufig).

Im 9. Jahrgang findet „Schüler schulen Senioren“ statt und erweitert damit die Altersgruppe.

Jedes Halbjahr dient ein Projekt als Leistungsnachweis.

Eine **Differenzierung** führt jede Lehrkraft individuell nach Lerngruppe durch.

Klassenstufe 7**Thema: Präsentation: „That´s me!“****Schwerpunktkompetenz****ggf. integriertes Fach: Präsentationen finden in fast allen Fächern ab Klasse 7 mit iPads statt, Medienkompetenz**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Nutzt Sprache zur Darstellung der eigenen Person (sprachlich)	Keynote /PowerPoint, Sich in einer neuen Lerngruppe kennenlernen Professionelle Präsentationen	Lehrer zeigt Beispielpräsentation Klassengespräch: Was macht eine gute Präsentation aus? Nutzung von Bildern, Übergängen, Layout, wenig oder kein Text und vor allem Inhalt (gesprochen)	Beiträge im Gruppengespräch	Vorgaben und eigene Ideen
Reflektiert eigene Wirkung und Präsentationsstil (sozial-emotional)	Umgang mit Präsentationsprogrammen Präsentation	Schüler gestalten eigene Präsentation mit Keynote/PowerPoint Präsentation vor Gruppe, Austausch mit Mitschülern und Lehrkraft	Vorgaben, eigene Ideen Länge, Tiefe der Inhalte, Wortgewandtheit	Qualität der Gestaltung, Verständlichkeit Länge, Tiefe der Inhalte, Wortgewandtheit Eigenreflexion, Reaktion auf Frage

Klassenstufe 7**Thema: STOP MOTION Videos****Schwerpunktkompetenz****ggf. integriertes Fach: Kunst, Technik, Medienkompetenz**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
<i>Setzt Sprache und Bilder gezielt zur Planung ein (sprachlich und kognitiv)</i>	StopMotion Einstieg	Gemeinsame Erklärung der Technik, Gespräch Beispiele anschauen	Visuelle Hilfen, Gesprächsimpulse, einfache Einstiegsszenen	Qualität der Beteiligung, Technikverständnis, Begriffsnutzung
Kooperiert kreativ und organisiert in Gruppen (sozial-emotional)	StopMotion – erstes Video	Gruppe finden, Fotos aufnehmen, kurzes Video bearbeiten und präsentieren.	Rollenverteilung je nach Fähigkeit, Materialwahl anpassen	Teamarbeit, Eigeninitiative, Qualität der Umsetzung
Nutzt digitale Werkzeuge zur Medienproduktion (kognitiv und technisch)	StopMotion: Was ist das? Technik gemeinsam erklären. Worauf muss man achten?	Gruppe finden, Storyboard schreiben, Fotos aufnehmen, Video bearbeiten und präsentieren.	Videolänge und Bearbeitungstiefe variabel	Teamarbeit, Eigeninitiative, Qualität der Umsetzung
Reflektiert eigene Wirkung und Präsentationsstil (sozial-emotional)	Präsentation und Making of	Film präsentieren, Making of	Zeitliche und inhaltliche Beiträge, Wortgewandtheit	Rückmeldung der Gruppe, Benotung Filmqualität, Ideenreichtum

Klassenstufe 7**Thema: Schulung: Ozobots in den 5. Klassen****Schwerpunktkompetenz****ggf. integriertes Fach: Informatik, Technik, Kunst, Mathematik**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Wendet einfache Codes und Logik an (mathematisch und kognitiv)	Ozobots Programmierung durch Farbcodes	Lehrer erklärt Prinzip, Schüler probieren Codes aus, entwickeln Ideen	Schwierigkeitsgrad der Aufgaben anpassbar, Gruppenhilfe	Ozobot bewegt sich wie geplant, Verständnis der Farbfolgen
Übernimmt Verantwortung in Schulungssituationen Sozial-emotional)	Schulung planen und durchführen	Gruppenarbeit zur Vorbereitung, Schulung einer 5. Klasse	Aufgabenwahl nach Fähigkeit, begleitende Unterstützung	Erfolgreiche Durchführung, Rückmeldung der Zielgruppe, Selbstreflexion.
Reflektiert eigene Wirkung und Vorbereitung (sozial-emotional)	Reflexion und Feedback	Lehrkraft und Team reflektieren die Schulung	Unterschiedliche sprachliche und kognitive Rückmeldung und Reflexion.	Rückmeldung der Gruppe, Verständnis der 5.Klässler, Ideenreichtum

Klassenstufe 7**Thema: Audio: Hörspiel / Buch vertonen (Audacity)****Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Musik, Deutsch, Medienkompetenz**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Nutzt Sprache kreativ zur Vertonung (sprachlich)	Einstieg: Witz vertonen, eigenen Tonspur erstellen	Recherche, Audioaufnahme mit Audacity, Musik und Sounds einbauen (Copyright beachten!)	Wahl zwischen Textvorlagen, KI-Nutzung, freie Produktion.	Klangqualität, Textverständlichkeit, Musik-/Soundeinsatz
Setzt Medienwerkzeuge gezielt ein (kognitiv) Arbeitet kreativ und verlässlich im Team (sozial-emotional)	Audioschnitt, Hörspielproduktion Gruppenaufteilung, Rollenverteilung	Absprache in der Gruppe, technische Umsetzung, Präsentation	Teamhilfen, Feedback Lehrkraft, Rollen nach Interesse	Abgabe der Audiodatei, Qualität und Struktur, Gruppenkooperation, Präsentationsergebnis Benotung

Klassenstufe 8**Thema: Präsentationen zum Thema Medien****Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Informatik, generelle Medienkompetenz als Basis für die folgende Schulung**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Recherchiert und verarbeitet Informationen zielgerichtet (kognitiv)	Themen: Soziale Netzwerke Aktuelle Medienentwicklungen und Schwierigkeiten für die Altersgruppe	Schülergruppen wählen ein Thema, arbeiten in Kleingruppen, recherchieren und präsentieren.	Themenvielfalt, Arbeitsweise individuell wählbar	Informationsgehalt, Gestaltung, Antwort auf Fragen
Kommuniziert und moderiert sicher vor Publikum (sprachlich und sozial emotional)	Gespräch über Mediennutzung und Erfahrungen	Gesprächsleitung, Diskussion mit Klasse, Erfahrungsberichte einbinden	Darstellung über Keynote, PowerPoint oder z.B. GoodNotes	Beteiligung an Diskussion, Rückmeldung der Mitschüler, Tiefe der Inhalte

Klassenstufe 8**Thema: Schulung Medienkompetenz (für Klassenstufe 6 oder 7)****Schwerpunktkompetenz****ggf. integriertes Fach: Informatik, generelle Medienkompetenz, Gesellschaftliche Teilhabe**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Führt Gespräch sachlich und verständlich (sprachlich und sozial-emotional)	Aktuelle Themen zur Mediennutzung / Soziale Netzwerke (z.B. Phishing, Sexting, Netiquette, usw.)	Unterrichtsgespräch, Beispiele zusammentragen	Vorwissen und Gesprächsanteile variieren	Beteiligung am Gespräch, Qualität der Beiträge
Plant eine Schulung gemeinsam mit anderen (kognitiv und sozial-emotional)	Inhalte recherchieren, Präsentation entwickeln	Gruppenbildung, Themenwahl, Präsentation erstellen, Aufgaben verteilen	Rollen nach Fähigkeit, Hilfen zur Organisation	Anzahl bearbeiteter Folien, Klarheit der Präsentation
Ermittelt Inhalte altersgerecht und zuverlässig (sprachlich und sozial-emotional)	Schulungsstunde im Team durchführen	Vortrag, Erklärung, Fragerunde mit jüngerer Klasse	Präsentationsform (Quiz, Video, Gespräch, am Beispiel in der App) wählbar	Rückmeldungen durch Mitschüler Lehrkraft und Zielgruppe

Klassenstufe 8**Thema: Scratch – Aufträge annehmen – veröffentlichen****Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Informatik, generelle Medienkompetenz, Gesellschaftliche Teilhabe**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Verarbeitet vorgegebene Programmieraufträge verständlich (kognitiv)	Wiederholung Scratch aus Klasse 7	Blockprogrammierung Vorgegebene Aufgabe umsetzen	Tempo, Design und Programmierungsumfang anpassbar	Lehrerrückmeldung
Entwickelt kreative digitale Anwendungen (kognitiv und sozial emotional)	Aufträge zu Themen wie Mülltrennung, Schulquiz, Schulbegrüßung	Ideen sammeln, umsetzen und veröffentlichen Scratch Account der Schule	Ausführung in der Länge, Design, Kreativität, Skript	Präsentation vor Zielgruppe, Feedback und ggf. Anpassung Benotung

Klassenstufe 8**Thema: Schulung iPads in der 6. Klasse (Ende des Jahres, kurz vor BYOD / GYOD)****Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Informatik, generelle Sachkompetenz im Bereich Medien, Gesellschaftliche Teilhabe**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Übernimmt Verantwortung bei digitalen Schulungen (sozial-emotional)	Schulung in der Gruppe vorbereiten: Aufgaben verteilen Ablauf gestalten	Mit Hilfe der Lehrkraft die Schulung planen. Schulung gemeinsam durchspielen.	Aufgabenverteilung nach Anspruch	Schulungserfolg anhand Rückmeldungen und Beobachtungen
Erklärt technische Funktionen verständlich (sprachlich und kognitiv)	„Knöpfchenschulung“ Apps schließen, Pencil koppeln, GoodNotes, Dateistruktur usw.	Anleitungen geben, Fragen beantworten	Rollenwahl und Unterstützungsformen	Qualität der Schulung, Rückmeldung von 6. Klässlern

Klassenstufe 8 / 9**Thema: GIMP: Fotobearbeitung****Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Medienkompetenz (FakeNews, DeepFake)**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Nutzt grafische Werkzeuge kreativ und reflektiert (kognitiv)	GIMP-Werkzeuge kennenlernen	Aufgaben zu Bildbearbeitung, Tools erarbeiten	Arbeitsgeschwindigkeit und Tool-Auswahl, Anzahl der bearbeiteten Aufgaben	Abgabe der Einzelergebnisse
Bearbeitet nach gelernten Fähigkeiten eigenes Projekt (kognitiv)	Eigenes GIMP-Projekt, ggf. Poster-Ausstellung	Projekt umsetzen, Auswahl treffen, vorbereiten	Hilfe der Lehrkraft, Vergleich im Team	Qualität, Ausstellungsfähigkeit Benotung

Klassenstufe 9**Thema: Inkscape - Vektorgrafik****Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Kunst, Informatik, Textil (Plotter), Technik (Lasercutter)**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Versteht grafische Grundfunktionen und Werkzeuge (kognitiv)	Inkscape kennenlernen, Einstiegstools	Einführung ins Programm, Aufgaben bearbeiten	Tempo, Anzahl genutzter Tools, Kreativität	Abgabe der Einzelaufgaben, Anwendung der Werkzeuge
Nutzt Designsoftware kreativ und strukturiert (kognitiv)	Eigenes Projekt mit Inkscape	Kombination mehrerer Tools zur Gestaltung	Wahl des Projektthemas, Komplexität variabel	Vorstellung des Projektes, Einsatz verschiedener Funktionen
Überträgt Ideen in gestalterische Aufträge (sprachlich und kognitiv)	Aufträge z.B. für Schule, Vereine, Leben im Ort	Ideen sammeln, umsetzen, Visuell aufbereiten z.B. Türschilder, Poster, Lasercutter-, Plotteraufträge	Auftraggeberwahl, Thema und Stil nach Interessen	Kreative Umsetzung, Auftrag passend umgesetzt
Kommuniziert gestalterische Lösungen verständlich (sprachlich und sozial-emotional)	Präsentation vor Auftraggeber oder Team	Projekt vorstellen, Anpassungen besprechen	Präsentationsform wählbar (Plakat, Datei, mündlich)	Rückmeldung von Auftraggeber
Unterstützt andere bei kreativer Arbeit (sozial-emotional)	Arbeit mit Plotter, Lasercutter, Druck	Aufgaben verteilen, Medien vorbereiten	Nutzung unterschiedlicher Geräte je nach Projekt	Übergabe und Rückmeldung von Auftraggeber, Qualität des Endprodukts, Veröffentlichung auf Schulhomepage
Arbeitet im Team effizient und hilfsbereit (sozial-emotional)	Umsetzung und Unterstützung im Prozess	Auftrag ausführen bzw. weiter leiten	Unterstützung in der Gruppe, Lehrkraft	Rückmeldung Lehrkraft

Klassenstufe 9**Thema: Schulung: Schüler schulen Senioren****Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: generelle Sachkompetenz im Bereich Medien, gesellschaftliche Teilhabe**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Kommunikation respektvoll und geduldig (sozial-emotional)	Schulung vorbereiten und Strategien entwickeln	Klassengespräch Erfahrungsaustausch	Gruppen nach Gerätetyp (Android/Apple)	Gespräch: Lehrerrückmeldung und Mitschüler
Unterstützt andere beim Erlernen digitaler Fähigkeiten (sprachlich und sozial-emotional)	Hilfe bei eigenen Geräten der Senioren	4 Treffen Gruppenhilfe je nach Betriebssystem	Verschiedene Aufgaben in der Gruppe mit unterschiedlichem Anspruch, gegenseitige Unterstützung	Gruppenreflexion, Feedback durch Senioren und Lehrkraft

Klassenstufe 9 Thema: 3 D Druck Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Technik, Informatik, Mathematik				
Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Nutzt digitale Designtools zur Modellierung (kognitiv und mathematisch)	Tinkercad kennenlernen und Design erstellen	Online Aufträge, Tempo, Hilfestellungen	Tempo, Hilfestellungen	Gespräch
Wendet technische Abläufe strukturiert an (kognitiv)	STL-Datei übertragen, 3D-Druck vorbereiten	Druckfläche vorbereiten, Filament einstecken	Druckhilfen, Begleitung durch Lehrkraft	Druckergebnis, saubere Umsetzung

Klassenstufe 9 Thema: 3 D Druck - Aufträge Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Technik, Informatik, Mathematik				
Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Kommuniziert mit Auftraggebern und plant kreativ (sprachlich und kognitiv)	Bedarf ermitteln	Klassengespräch, Gruppengespräche zu möglichen Auftraggebern (FFW, Calliope Zubehör, Ozobots, Sekretariat, Hausmeister, usw.)	Tempo und Aufgabenwahl anpassbar	Ausarbeitung des Entwurfs, Rückmeldung Auftraggeber
Überträgt Ideen in funktionale Produkte (kognitiv)	Design entwickeln und umsetzen	STL-Datei vorbereiten, Druck durchführen, Übergabe, Dokumentation	Erweiterungen möglich, Teamarbeit	Qualität des Drucks, Übergabe mit Dokumentation (Foto / Film) Mögliche Präsentation auf Schulhomepage

Klassenstufe 9 Thema: 3D Modelling: SketchUp Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Technik, Informatik, Mathematik, Medienkompetenz				
Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Nutzt räumliches Vorstellungsvermögen (mathematisch und kognitiv)	Tools kennenlernen, Videos nacharbeiten	Gebäude innen / außen gestalten	Hilfestellungen, Komponentenauswahl	Qualität und Komplexität des Designs
Erstellt eigenes Projekt Präsentiert Projekt (mathematisch, kognitiv und sprachlich, sozial- emotional)	Mein Design	Gebäude oder vorhandene Räume, Gebiete im 3D- Modell gestalten	Schwerpunkte wählen: Design des Gebäudes Innenausbau Außengestaltung	Qualität und Komplexität des Designs Benotung

Klassenstufe 10 Thema: Videoschnitt Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Musik, Informatik, Mathematik, Medienkompetenz				
Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Nutzt digitale Werkzeuge zur Videobearbeitung (kognitiv)	Einstieg in Videoschnittprogramme (iMovie, DaVinci Resolve)	Einführung, Funktionen erklären	Vorerfahrungen und Verständnis beachten	Qualität der Anwendung, Struktur
Arbeitet strukturiert mit Bildern, Ton und Effekten (kognitiv und sprachlich)	Erste Aufgabe: Clips einfügen, schneiden, Ton bearbeiten	Umsetzung kleiner Videoschnittaufgaben	Anpassung der Aufgabenmenge und Komplexität	Anzahl Clips, Tonqualität, saubere Umsetzung
Verarbeitet eigene Medien kreativ und zielgerichtet (sozial- emotional und kreativ)	Auftrag: Schulmaterial (Feiern, Ausflüge usw.) zu Videos umsetzen	Material sichten, Musik und Effekte hinzufügen	Auftragswahl, individuelle Kreativfreiheit	Rückmeldung im Team, Qualität des Zuschnitts
Kommuniziert das Ergebnis mediengerecht (sprachlich und sozial- emotional)	Übergabe und Präsentation vor Auftraggeber	Präsentation, Moderation des eigenen Clips	Medienwahl, Vortrag anpassbar	Rückmeldung durch Klasse und Auftraggeber, ggf. Benotung

Klassenstufe 10 Thema: Audio: Hörspiel / Podcast / Interview vertonen Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Musik, Deutsch, WiPo, Medienkompetenz, gesellschaftliche Teilhabe				
Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Nutzt digitale Werkzeuge zur Tonaufnahme (kognitiv)	Wiederholung: Audacity oder andere Audioprogramme	Aufnahme, Unterlegung mit Musik/Sound (Copyright!)	Hilfen zur Techniknutzung und Urheberrecht	Länge, Soundqualität, Struktur
Plant digitale Projekte selbstständig (kognitiv und sozial-emotional)	Planung von Hörspiel / Podcast /Interview/Anleitung (Tutorial)/Erklär-Audio/Video	Ziel festlegen, Team organisieren.	Aufgabenerteilung, Rolle im Projekt	Klarheit des Konzepts, Umsetzung, Nutzung für jüngere Klassen
Verarbeitet Audio Visuell oder medial unterstützt (kreativ und sprachlich)	Vertonung mit Bildern Zeichnungen oder Videos	Projekt gestalten, Tools verknüpfen	Mit / ohne KI, Ausdrucksform wählbar	Qualität der Vertonung, Rücksprache mit Lehrkraft Benotung

Klassenstufe 10 Thema: Plakate, Werbung erstellen Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: Kunst, Deutsch, WiPo, Medienkompetenz, gesellschaftliche Teilhabe				
Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Nutzt digitale Tools zur Gestaltung (kognitiv und kreativ)	Canva, KI oder andere Designsoftware	Funktionen ausprobieren, Einzelarbeit	Programmwahl, Kombination von Tools	Kreativität, Qualität, Rückmeldung Lehrkraft
Übernimmt kreative Aufträge im Team (sozial-emotional)	Auftrag finden umsetzen	Gruppenarbeit, Poster gestalten und drucken	Aufgabenverteilung im Team	Umsetzung nach Vorgabe, Qualität
Kommuniziert mit Auftraggeber mediengerecht (sprachlich und sozial-emotional)	Übergabe an Schule oder externe Stellen	Rücksprachen mit Lehrkraft und Auftraggeber	Kommunikationsform wählbar	Feedback durch Lehrkraft und Gruppe, Qualität der Durchführung

Klassenstufe 10**Thema: Schulung: je nach aktuellen Thema****Schwerpunktkompetenz ggf. integriertes Fach: generelle Sachkompetenz im Bereich Medien, gesellschaftliche Teilhabe**

Kompetenzen (exemplarisch)	Inhalte	Methoden Aufgaben	Differenzierung	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Plant strukturierte Inhalte und Schulungsabläufe (kognitiv)	Thema beschließen, Informationen sammeln	Klassengespräch Gruppenplanung	Themenwahl, Materialmenge	Idee und Struktur der Schulung
Teilt Aufgaben sinnvoll im Team und organisiert sich (sozial-emotional)	Aufgaben erteilen, Schulung vorbereiten	Gruppenarbeit, Materialerstellung	Arbeitsaufwand, Rollenverteilung	Engagement, Vorbereitung der Schulungseinheit
Führt Schulung durch und reflektiert Wirkung (sprachlich und sozial-emotional)	Durchführung in passender Jahrgangsstufe	Präsentieren, Fragen beantworten, Rückmeldung einholen	Rollenwahl, Schulungsumfang variabel	Feedback durch Fachlehrkraft und Gruppe, Qualität der Durchführung