



Geschichte und Geschehen

Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW

Geschichte | Gymnasium G9



Geschichte und Geschehen 1
ISBN: 978-3-12-443015-1

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	1.1 Medianausstattung (Hardware) Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten
		Geschichte und Geschehen Band 1: S. 33; S. 41 / Aufgabe 3; S. 122 / Aufgabe 4; S. 44; S. 53; S. 68; S. 77; S. 103; S. 126 f.; S. 135; S. 156 / Aufgabe 6; S. 163 / Aufgabe 5; S. 173		

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen
	<p>Geschichte und Geschehen Band 1: S. 39 / Aufgabe 6; S. 80 f.; S. 133 / Aufgabe 7; S. 153 / Aufgabe 11; S. 183 / Aufgabe 7</p>	<p>Geschichte und Geschehen Band 1: S. 18 f.; S. 26 f.; S. 32 f.; S.46 / Aufgabe 3; S. 48 f.; S. 54 / Aufgabe 3; S. 55 / Aufgabe 11; S. 60 f.; S. 62 / Aufgabe 3; S. 69 / Aufgabe 9; S. 71 / Aufgabe 4; S. 79 / Aufgabe 6; S. 99 / Aufgabe 6, S. 103 / Aufgabe 3; S. 118 / Aufgabe 2; S. 125 / Aufgabe 9, S. 136 / Aufgabe 3; S. 153 / Aufgabe 11</p>	<p>Geschichte und Geschehen Band 1: S. 21 / Aufgabe 5; S. 23 / Aufgabe 7; S. 32 f.; S. 84 f.; S. 123 / Aufgabe 9; S. 161 / Aufgabe 8/9; S. 162 f.</p>	

3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	3.4 Cybergewalt und -kriminalität
	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten Geschichte und Geschehen Band 1: S. 51 / Aufgabe 6; S. 82/83	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	4.1 Medienproduktion und Präsentation	4.2 Gestaltungsmittel	4.3 Quelldokumentation	4.4 Rechtliche Grundlagen
	<p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p> <p>Geschichte und Geschehen Band 1: S. 36 / Aufgabe 6; S. 124 / Aufgabe 4; S. 126 f.; S. 153 / Aufgabe 11; S. 156 / Aufgabe 6; S. 175 / Aufgabe 11;</p>	<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> <p>Geschichte und Geschehen Band 1: S. 126 f.; S. 156 / Aufgabe 6; S. 161 / Aufgabe 9; S. 175 / Aufgabe 11</p>	<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	5.1 Medienanalyse	5.2 Meinungsbildung	5.3 Identitätsbildung	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung
	<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p> <p>Geschichte und Geschehen Band 1: S. 12 f.; S. 16 f.; S. 20 f.; S. 21 / Aufgabe 5; S. 23 / Aufgabe 7; S. 26 f.; S. 32 f.; S. 41 / Aufgabe 4; S. 48 f.; S. 62 / Aufgabe 3; S. 79 / Aufgabe 6; S. 86 f.; S. 118 / Aufgabe 2; S. 136 / Aufgabe 3; S. 161 / Aufgabe 9;</p>	<p>Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p> <p>Geschichte und Geschehen Band 1: S. 12 f.; S. 20 f.; S. 24 f.; S. 69 / Aufgabe 10; S. 84 f.; S. 131 / Aufgabe 11; S. 147 / Aufgabe 4; S. 161 / Aufgabe 9; S. 183 / Aufgabe 7</p>	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <p>Geschichte und Geschehen Band 1: S. 26 f.; S. 41 / Aufgabe 4; S. 79 / Aufgabe 11; S. 82 f.; S. 131 / Aufgabe 11; S. 133 / Aufgabe 7</p>	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlöse-strategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren