



Geschichte und Geschehen

Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW

Geschichte | Gymnasium G9



Geschichte und Geschehen 2
ISBN: 978-3-12-443025-0

| 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 |
|--------------------------------|---|--|---|--|
| | | <p>S. 47 / Aufgabe 9 S. 53 / Aufgabe 6 S. 61 / Aufgabe 9 S. 83 / Aufgabe 1 S. 109 / Aufgabe 8 S. 123 / Aufgabe 5 S. 133 / Aufgabe 4 S. 162 / Aufgabe 4 S. 168 / Aufgabe 5 S. 170/171 S. 178 / Aufgabe 1 S. 191 / Aufgabe 9 S. 207 / Aufgabe 10</p> | | |

| 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>S. 15 / Aufgabe 9 S. 18 / Aufgabe 5 S. 18 / Aufgabe 7 S. 22/23 S. 25 / Aufgabe 6 S. 33 / Aufgabe 8 S. 35 / Aufgabe 6 S. 43 / Aufgabe 8 S. 61 / Aufgabe 9 S. 69 / Aufgabe 10 S. 77 / Aufgabe 6 S. 87 / Aufgabe 3 S. 94 / Aufgabe 5 S. 109 / Aufgabe 8 S. 113 / Aufgabe 6 S. 135 / Aufgabe 2 S. 138 / Aufgabe 4 S. 168 / Aufgabe 3 S. 175 / Aufgabe 8 S. 210 / Aufgabe 4 S. 233 / Aufgabe 5 S. 233 / Aufgabe 7</p> | <p>Exemplarische Angebote: S. 15 / Aufgabe 9 S. 18 / Aufgabe 5 S. 18 / Aufgabe 7 S. 22/23 S. 33 / Aufgabe 8 S. 35 / Aufgabe 6 S. 43 / Aufgabe 8 S. 61 / Aufgabe 9 S. 69 / Aufgabe 10 S. 77 / Aufgabe 6 S. 87 / Aufgabe 3 S. 99 / Aufgabe 9 S. 120 / Aufgabe 5 S. 135 / Aufgabe 2 S. 138 / Aufgabe 4 S. 168 / Aufgabe 3 S. 170/171 S. 183 / Aufgabe 10 S. 191 / Aufgabe 9 S. 200 / Aufgabe 2 S. 207 / Aufgabe 6 S. 233 / Aufgabe 5</p> <p>Sämtliche Kompetenztraining-Seiten Fachmethode (S. 122/123, S. 130/131, S. 140/141, S. 186/187, S. 212/213, S. 218/219)</p> | <p>S. 18 / Aufgabe 7 S. 22/23 S. 73 / Aufgabe 9 S. 77 / Aufgabe 6 S. 102 / Aufgabe 4 S. 170/171 S. 225 / Aufgabe 9 S. 234 / Aufgabe 1</p> <p>Sämtliche Kompetenztraining-Seiten Fachmethode (S. 122/123, S. 130/131, S. 140/141, S. 186/187, S. 212/213, S. 218/219)</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 |
|--|---|--|---|--|
| | <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p> <p>S. 53 / Aufgabe 6 S. 83 / Aufgabe 1 S. 207 / Aufgabe 10</p> | <p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> | <p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p> | <p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p> |

| 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>S. 25 / Aufgabe 6 S. 35 / Aufgabe 6 S. 43 / Aufgabe 8 S. 53 / Aufgabe 6 S. 69 / Aufgabe 10 S. 95 / Aufgabe 10 S. 162 / Aufgabe 4 S. 170/171 S. 175 / Aufgabe 8 S. 178 / Aufgabe 1</p> | <p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> <p>S. 95 / Aufgabe 10 S. 103 / Aufgabe 10 S. 170/171 S. 199 / Aufgabe 6 S. 225 / Aufgabe 9 S. 233 / Aufgabe 7 S. 234 / Aufgabe 1</p> | <p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p> <p>S. 22/23 S. 35 / Aufgabe 6 S. 170/171</p> | <p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p> <p>S. 22/23</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>S. 15 / Aufgabe 9 S. 18 / Aufgabe 7 S. 22/23 S. 33 / Aufgabe 9 S. 47 / Aufgabe 9 S. 51 / Aufgabe 13 S. 61 / Aufgabe 9 S. 73 / Aufgabe 9 S. 77 / Aufgabe 6 S. 87 / Aufgabe 4 S. 99 / Aufgabe 9 S. 102 / Aufgabe 4 S. 103 / Aufgabe 10 S. 120 / Aufgabe 1 S. 128 / Aufgabe 3 S. 168 / Aufgabe 5 S. 170/171 S. 199 / Aufgabe 6 S. 200 / Aufgabe 2 S. 225 / Aufgabe 9 S. 233 / Aufgabe 7 S. 234 / Aufgabe 1</p> <p>Sämtliche Kompetenztraining-Seiten Fachmethode (S. 122/123, S. 130/131, S. 140/141, S. 186/187, S. 212/213, S. 218/219)</p> | <p>Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p> <p>S. 18 / Aufgabe 7 S. 22/23 S. 73 / Aufgabe 9 S. 87 / Aufgabe 3 S. 170/171 S. 199 / Aufgabe 6 S. 225 / Aufgabe 9</p> | <p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <p>S. 33 / Aufgabe 9 S. 87 / Aufgabe 4 S. 103 / Aufgabe 10 S. 170/171 S. 199 / Aufgabe 6 S. 225 / Aufgabe 9</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 |
|--|---|--|--|---|
| | | | | |