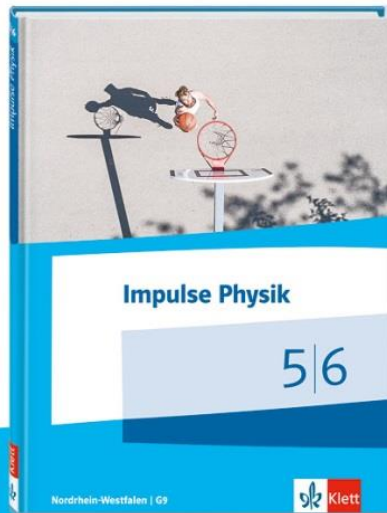


Impulse Physik G9

für Nordrhein-Westfalen



Abgleich Medienkompetenzrahmen

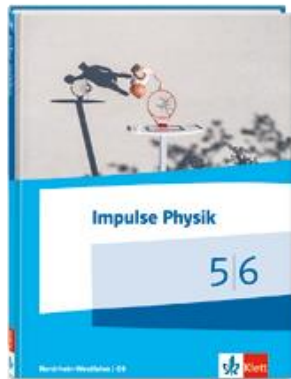
G9-Kernlehrplan 2019
für das Gymnasium in NRW

Klasse 5/6



Impulse Physik G9 (Ausgabe ab 2019)

Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW
Physik | Gymnasium (G9)



Impulse Physik 5/6
ISBN: 978-3-12-772971-9

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
	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Impulse Physik 5/6 (G9): S. 61 S. 125 / Versuch V1 S. 131 / Versuch V1, V2, V4	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Impulse Physik 5/6 (G9): S. 61 S. 125 / Versuch V1 S. 131 / Versuch V1, V2, V4	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Impulse Physik 5/6 (G9): S. 61	

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><u>Klassenstufe 5/6:</u></p> <p>Impulse Physik 5/6 (G9): S. 15 S. 20 / Aufgabe A1 S. 31 / Aufgabe A3 S. 49 / Aufgabe A3 S. 131 / Beispiel</p>	<p><u>Klassenstufe 5/6:</u></p> <p>Impulse Physik 5/6 (G9): S. 15 S. 20 / Aufgabe A1 S. 31 / Aufgabe A3 S. 49 / Aufgabe A3 S. 131 / Beispiel</p>	<p><u>Klassenstufe 5/6:</u></p> <p>Impulse Physik 5/6 (G9): S. 15 S. 20 / Aufgabe A1 S. 31 / Aufgabe A3 S. 49 / Aufgabe A3 S. 131 / Beispiel</p>	

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

<p>4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN</p>	<p>4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p>4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>
	<p><u>Klassenstufe 5/6:</u> Impulse Physik 5/6 (G9): S. 46 S. 131 / Versuch V2</p>	<p><u>Klassenstufe 5/6:</u> Impulse Physik 5/6 (G9): S. 46 S. 131 / Versuch V2</p>		

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	5.2 Meinungsbildung Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

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

