

MK

Projekt G

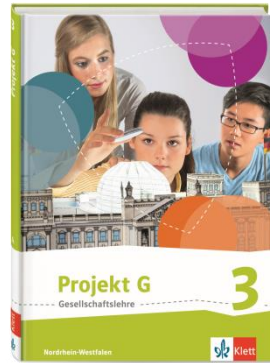
Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW
Gesellschaftslehre | Gesamtschule, Sekundarschule



Projekt G SB 1 (Klasse 5/6)
ISBN: 978-3-12- 408803-1



Projekt G SB 2 (Klasse 7/8)
ISBN: 978-3-12-408804-8



Projekt GSB 3 (Klasse 9/10)
ISBN: 978-3-12-408805-5

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> Projekt G Band 1: S. 32	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 300		

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
	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 36 S. 42 S. 48 S. 52 S. 120 S. 168 S. 210 S. 290 S. 300 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 14 S. 62 S. 112	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 66 S. 120 S. 210 S. 274 S. 300 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 14 S. 108 S. 118- 122 S. 204 S. 208 <u>Klassenstufe 9/10:</u> Projekt G Band 3: S. 92 S. 120 S. 274	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 56 S. 226 S. 300 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 120, 122, 124, 208 <u>Klassenstufe 9/10:</u> Projekt G Band 3: S. 30 S. 92 S. 120	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 300 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 116 S. 124 <u>Klassenstufe 9/10:</u> Projekt G Band 3: S. 122 S. 128

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
		Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten Klassenstufe 5/6: Projekt G Band 1: S. 300	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten Klassenstufe 5/6: Projekt G Band 1: S. 16 Klassenstufe 9/10: Projekt G Band 3: S. 24 S. 126 S. 306	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen Klassenstufe 7/8: Projekt G Band 2: S. 116

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten
	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 30 S. 36 S. 94 S. 122 S. 160 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 26 S. 96 S. 110 S. 132 <u>Klassenstufe 9/10:</u> Projekt G Band 3: S. 90 S. 234 S. 260 S. 294	<u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 108	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 300	

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
	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 66 S. 168 S. 216 S. 292 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 178	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 290 S. 296 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 118 S. 120 <u>Klassenstufe 9/10:</u> Projekt G Band 3: S. 30 S. 120 S. 128	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 294 S. 296 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 112 S. 114 S. 116 S. 118 S. 122 <u>Klassenstufe 9/10:</u> Projekt G Band 3: S. 66 S. 120 S. 124	<u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 296 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 108 S. 112 S. 122 <u>Klassenstufe 9/10:</u> Projekt G Band 3: S. 30

6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN	6.1 Prinzipien der digitalen Welt	6.2 Algorithmen erkennen	6.3 Modellieren und Programmieren	6.4 Bedeutung von Algorithmen
	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen <u>Klassenstufe 5/6:</u> Projekt G Band 1: S. 300 <u>Klassenstufe 7/8:</u> Projekt G Band 2: S. 114	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlöse-strategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren