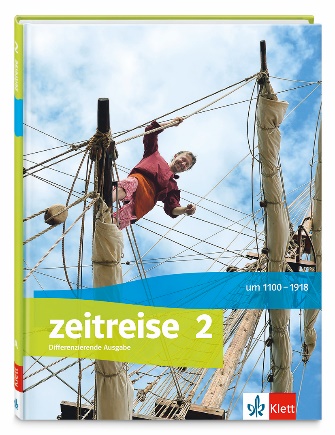
**Zeitreise**

Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW

Geschichte | Hauptschule, Realschule, Sekundarschule, Gesamtschule



**Zeitreise SB 1 (Klasse 5/6) Zeitreise SB 2 (Klasse 7/8) Zeitreise SB 3 (Klasse 9/10)**

ISBN: 978-3-12-451040-2 ISBN: 978-3-12-451050-1 ISBN: 978-3-12-451060-0

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Bedienen und Anwenden** | **1.1 Medienausstattung (Hardware)** | **1.2 Digitale Werkzeuge** | **1.3 Datenorganisation** | **1.4 Datenschutz und Informationssicherheit** |
| Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen | Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen | Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren | Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten |
|  | **Klassenstufe 7/8:**  **Zeitreise Band 2:**  S. 11 |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Informieren und Recherchieren** | **2.1 Informationsrecherche** | **2.2 Informationsauswertung** | **2.3 Informationsbewertung** | **2.4 Informationskritik** |
| Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden | Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten | Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten | Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte  einschätzen;  Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen |
|  | **Klassenstufe 5/6:**  **Zeitreise Band 1:**  S. 80/81  **Klassenstufe 9/10:**  **Zeitreise Band 3:**  S. 251 | **Klassenstufe 7/8:**  **Zeitreise Band 2:**  S. 32/33  S. 36/37  S. 84/85  S. 160/161  S. 190/191  **Klassenstufe 9/10:**  **Zeitreise Band 3:**  S. 11  S. 165  S. 193 | **Klassenstufe 5/6:**  **Zeitreise Band 1:**  S. 80/81  S. 142/141  **Klassenstufe 7/8:**  **Zeitreise Band 2:**  S. 70/71  S. 210/211  S. 214/215  **Klassenstufe 9/10:**  **Zeitreise Band 3:**  S. 33  S. 251 | **Klassenstufe 9/10:**  **Zeitreise Band 3:**  S. 248 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **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 | Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen |
|  |  |  | **Klassenstufe 7/8:**  **Zeitreise Band 2:**  S. 186/187  S. 210/211  S. 214/215 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Produzieren und Präsentieren** | **4.1 Medienproduktion und Präsentation** | **4.2 Gestaltungsmittel** | **4.3 Quellendokumentation** | **4.4 Rechtliche Grundlagen** |
| Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen | Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen | Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden | Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts  (u.a. Lizenzen) überprüfen,  bewerten und beachten |
|  | **Klassenstufe 5/6:**  **Zeitreise Band 1:**  S. 80/81  **Klassenstufe 9/10:**  **Zeitreise Band 3:**  S. 73 Aufgabe 3  S. 143  S. 151 Aufgabe 6  S. 177 Aufgabe 2  S. 195 |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Analysieren und Reflektieren** | **5.1 Medienanalyse** | **5.2 Meinungsbildung** | **5.3 Identitätsbildung** | **5.4 Selbstregulierte Mediennutzung** |
| Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren | Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen | Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen | Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen |
|  | **Klassenstufe 5/6:**  **Zeitreise Band 1:**  S. 141/142  **Klassenstufe 7/8:**  **Zeitreise Band 2:**  S. 44/45  S. 66, Q 1  S. 138/138  S. 140/141 | **Klassenstufe 7/8:**  **Zeitreise Band 2:**  S. 70/71  S. 216/217  **Klassenstufe 9/10:**  **Zeitreise Band 3:**  S. 35  S. 63  S. 92-95  S. 181  S. 202 |  | **Klassenstufe 9/10:**  **Zeitreise Band 3:**  S. 243 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **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 | 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 |
|  |  |  |  |  |