



Deutsch kompetent

Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW

Deutsch | Gymnasium



Schülerbuch 7

ISBN: 978-3-12-316303-6

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| <p>1. BEDIENEN UND ANWENDEN</p> | <p>1.1 Medianausstattung (Hardware)</p> <p>Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p> | <p>1.2 Digitale Werkzeuge</p> <p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> | <p>1.3 Datenorganisation</p> <p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p> | <p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p> <p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p> |
| | <p>Schülerbuch 7 S. 31, A4, Nutzung des Smartphones reflektieren</p> | <p>Schülerbuch 7 S. 155, A10 Audioprogramme nutzen S. 197, A7 Thesaurusfunktion nutzen</p> | <p>Schülerbuch 7</p> | <p>Schülerbuch 7 S. 41, A4 Gefahren der Verbreitung persönlicher Daten im Internet reflektieren</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 |
|---|--|--|--|---|
| | Schülerbuch 7 S. 11, A3 Internetrecherche S. 12, A2 Internetrecherche S. 16, A5 Internetrecherche S. 16, A6 Informationsrecherche Internet und Sachbuch S. 17, A8 Internetrecherche S. 25, A3 Informationsrecherche S. 41, A6 Internetrecherche S. 71, A12 Informationsrecherche S. 81, A11 Informationsrecherche S. 115, A10 Internetrecherche S. 123, A9 Informationsrecherche S. 132, A11 sich über Spezialeffekte im Film informieren S. 146, A7 Informationsrecherche S. 148, A16 Internetrecherche S. 155, A12 Internetrecherche S. 159, A5 Informationsrecherche S. 183, A7 Internetrecherche S. 189, A4 Internetrecherche S. 208, A4 Internetrecherche S. 226, A8 Informationsrecherche S. 234, A5 Informationsrecherche S. 261, A4 Informationsrecherche S. 261, A5 Informationsrecherche | Schülerbuch 7 S. 25, A3 Informationen auswerten und ordnen | Schülerbuch 7 S. 26, A3 Informationen beurteilen und begründen | Schülerbuch 7 S. 52, A1 Altersfreigaben für Medien beurteilen S. 52, Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 52, A3 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 53, A4 das Für und Wider von Altersfreigaben reflektieren S. 53, A5 das Für und Wider von Altersfreigaben diskutieren S. 54, A6 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 54, A7 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 56, A1 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 56, A2 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 57, A3 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 57, A4 Altersfreigaben für Medien diskutieren |

| 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 |
|---|---|--|---|--|
| | Schülerbuch 7 S. 26, A3 Präsentationsfolien für ein Referat gestalten S. 26, A4 Präsentationsfolien für ein Referat gestalten S. 26, A5 Präsentationsproramme vorstellen | Schülerbuch 7 S. 31, A3 Regeln für digitale Kommunikation reflektieren S. 36, A2 Merkmale digitaler Kommunikation erkennen S. 41, A7 Regeln für einen Klassen-Chat aufstellen | Schülerbuch 7 S. 30, A2 unangemessenes Verhalten einschätzen S. 31, A4 Nutzung des Smartphones reflektieren S. 36, A1 Erfahrungen mit sozialen Netzwerken austauschen S. 36, A3 einen Chatverlauf mit einem persönlichen Gespräch vergleichen S. 36, A4 Angemessenheit von Chat und persönlichem Gespräch reflektieren S. 37 A5, Veränderungen in der Kommunikation durch digitale Medien darstellen S. 39, A12 Angemessenheit von Gesprächsverhalten beurteilen S. 42, A1 Erfahrungen mit dem Klassenchat austauschen S. 45, A4 Verhalten in sozialen Netzwerken reflektieren | Schülerbuch 7 S. 39, A14 Cybergewalt erkennen S. 41, A5 Erfahrungen mit Cybergewalt austauschen |

| 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 |
|--|--|---|--|---|
| | Schülerbuch 7 S. 26, A4 Präsentationsfolien gestalten S. 25, A5 Präsentationsprogramme vorstellen S. 41, A6 Rechercheergebnisse präsentieren S. 81, A11 einen Beitrag für die Internetseite der Schule verfassen S. 111, A7 eine Graphic Novel oder eine Fotostory gestalten S. 117, A5 fiktive Inhalte eines Smartphones gestalten S. 135, A6 ein Storyboard zu einer Filmszene gestalten S. 135, A8 ein Storyboard zu einer Parallelmontage skizzieren S. 136, A2 Ideen für ein eigenes Computerspiel sammeln S. 138, A7 Ideen für ein Computerspiel entwickeln S. 139, A13 Cover und Spielbeschreibung für ein eigenes Computerspiel gestalten S. 148, A16 einen Rap gestalten S. 155, A9 ein Hörspiel aufnehmen S. 155, A12 einen literarischen Text in eine andere Medienform übersetzen S. 159, A2 Ideen für die filmische Umsetzung eines literarischen Textes entwickeln S. 159, A3 die filmische Umsetzung eines literarischen Textes planen S. 159, A4 die mediale Umsetzung eines literarischen Textes planen und durchführen S. 165, A2 ein Video aufnehmen | Schülerbuch 7 S. 132, A7 Montagetechniken und Gestaltungsmittel im Film untersuchen S. 132, A8 Montagetechniken für einen Film anwenden S. 132, A11 Spezialeffekte im Film untersuchen S. 134, A4 Montagetechniken analysieren S. 135, A5 Kameraeinstellung und Montagetechnik in ihrer Wirkung reflektieren S. 135, A7 Gestaltungsmittel im Film reflektieren S. 150, A8 einen literarischen Text mit einer passenden Musik vertonen S. 155, A10 Stimmen in einem Hörspiel verändern S. 172, A3 eine eingefrorene Szene eines Theaterstücks fotografieren S. 182, A3 sprachliche Mittel in Werbeslogans untersuchen S. 187, A2 Kameraperspektiven und Einstellungsgrößen im Werbespot in ihrer Wirkung beurteilen S. 227, A5 eine Geschichte mit Geräuschen gestalten | Schülerbuch 7 | Schülerbuch 7 |



- S. 175, A5 ein Video aufnehmen
- S. 175, A8 ein Video aufnehmen
- S. 175, A9 ein Video aufnehmen
- S. 193, A1 eine Werbeanzeige entwerfen
- S. 193, A2 einen Werbespot gestalten
- S. 227, A5 eine Geschichte als Hörspiel aufnehmen
- S. 231, A8 ein Erklärvideo drehen
- S. 245, A9 einen Blog-Eintrag verfassen

| 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>Schülerbuch 7 S. 36, A2 Merkmale digitaler Kommunikation erkennen S. 36, A3 einen Nachrichten-Chat mit einem persönlichen Gespräch vergleichen S. 36, A4 Angemessenheit von Chat und persönlichem Gespräch reflektieren S. 128, A1 eine Rangliste beliebter Filme und Computerspiele erstellen S. 128, A2 Filme mit Computerspielen vergleichen S. 128, A3 die Bedeutung eines Filmtitels erklären S. 129, A4 die Wirkung eines Filmbildes erklären S. 129, A5 die Entstehung eines Filmes reflektieren S. 130, A2 Filmbilder und deren Wirkung beschreiben S. 131, A5 Filmbilder beschreiben und analysieren S. 131, A6 die Wirkung von Filmbildern analysieren S. 132, A11 Spezialeffekte im Film untersuchen S. 134, A1 die Beliebtheit von Science-Fiction-Filmen reflektieren S. 134, A2, Merkmale des Genres Science-Fiction untersuchen S. 134, A3 die Wirkung eines Werbeplakats begründen S. 134, A4 Montagetechniken analysieren S. 136, A1 Computerspiele untersuchen S. 136, A2 Computerspiele untersuchen S. 136, A3 Computerspiele untersuchen</p> | <p>Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p> <p>Schülerbuch 7 S. 129, A6 die Bewertung von Computerspielen diskutieren S. 180, A5 die Überzeugungskraft von Werbung diskutieren S. 182, A3 sprachliche Mittel in Werbeslogans untersuchen S. 184, A5 Rollenbilder in Werbung untersuchen S. 187, A4 die Wahl des Sendeplatzes für einen Werbespot begründen S. 187, A5 die Sendeplatzierung von Werbespots untersuchen S. 188, A3 die Wirkung von Internetwerbung beurteilen S. 189, A5 Internetwerbung reflektieren S. 189, A6 verschiedene Werbeformen im Internet diskutieren S. 190, A5 Internetwerbung reflektieren S. 191, A3 Werbung durch Influencer erkennen S. 191, A4 Werbung durch Influencer erkennen S. 193, A3 Ideen für eine crossmediale Vermarktung eines Produkts sammeln</p> | <p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p> <p>Schülerbuch 7 S. 38, A9 Erfahrungen mit Erwartungshaltungen bei Chat-Nachrichten austauschen S. 41, A2 Anonymität in sozialen Netzwerken reflektieren S. 42, A2 Vor- und Nachteile von Nachrichten-Chats reflektieren S. 42, A3 zu Vor- und Nachteilen von Nachrichten-Chats Stellung nehmen S. 45, A2 Verhalten im virtuellen Raum mit persönlichem Miteinander vergleichen S. 45, A4 Verhalten in sozialen Netzwerken reflektieren S. 54, A6 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 54, A7 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 56, A1 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 56, A2 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 57, A3 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 57, A4 Altersfreigaben für Medien diskutieren S. 138, A10 verschiedene Meinungen zu Computerspielen diskutieren S. 138, A11 den Unterschied von Virtualität und Realität reflektieren</p> | <p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p> <p>Schülerbuch 7 S. 31, A4 Nutzung des Smartphones reflektieren S. 36, A1 Erfahrungen mit sozialen Netzwerken austauschen S. 37, A7 Verzicht auf das Smartphone diskutieren S. 38, A10 Nutzung von Nachrichten-Chats reflektieren S. 38, A11 Möglichkeiten der Nutzung von Nachrichten-Chats diskutieren S. 42, A1 Erfahrungen mit dem Klassen-Chat austauschen S. 43, A3 Nutzungsverhalten beim Chat reflektieren S. 139, A12 die Nutzung von Computerspielen kritisch reflektieren S. 190, A1 Nutzung von sozialen Medien reflektieren S. 190, A6 die Anwendung von Werbeblockern diskutieren</p> |

S. 137, A4 ein Computerspiel beurteilen
S. 138, A6 ein Computerspiel anhand von Screenshots untersuchen
S. 138, A8 Computerspiele untersuchen
S. 138, A9 die Funktionsweise von Computerspielen reflektieren
S. 158, A1 mediale Umsetzungen von Balladen untersuchen
S. 179, A5 die Bedeutung des Internets als Werbeplattform reflektieren
S. 187, A1 Werbespots untersuchen
S. 187, A2 Werbespots untersuchen
S. 187, A3 Werbespots untersuchen
S. 188, A1 Internetwerbung untersuchen
S. 188, A2 Internetwerbung untersuchen
S. 189, A7 Crossmedia-Werbung untersuchen
S. 190, A4 Internetwerbung untersuchen
S. 191, A1 Werbung durch Influencer untersuchen
S. 191, A2 Werbung durch Influencer untersuchen

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