



deutsch.kombi plus
Medienkompetenzrahmen
für Gesamtschulen und Realschulen in Nordrhein-Westfalen
Klasse 5

Kompetenzbereich		Teilkompetenz	Inhalt in deutsch.kombi plus	Seiten im Schülerbuch
1. Bedienen und Anwenden	1.1 Medienausstattung (Hardware)	Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Umgang mit digitalen Medien beschreiben; Funktion von digitalen Medien untersuchen - Vielfalt, Entwicklung und Bedeutung der Medien kennen	S. 182-185
	1.2 Digitale Werkzeuge	Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Briefformeln adressatengerecht wählen - eine E-Mail adressatengerecht schreiben	S. 124-125
			Digitalen Medien Informationen entnehmen - eine Suchmaschine richtig nutzen	S. 187
			Rechtschreibprüfung und Silbentrennung am PC durchführen	S. 194-195
			Bücher in der Bibliothek suchen - einen digitalen Katalog nutzen	S. 219
	1.3 Datenorganisation	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren		siehe Schülerbuch Klasse 7
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Eine Einladung gestalten - Datenschutz und Privatsphäre bedenken	S. 159
			Umgang mit digitalen Medien untersuchen - verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen	S. 186
2. Informieren und Recherchieren	2.1 Informationsrecherche	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Digitalen Medien Informationen entnehmen - eine Suchmaschine nutzen	S. 187
			Informationsrecherchen in Bibliotheken und im Internet durchführen	S. 218-227 S. 238-243 S. 250

Kompetenzbereich		Teilkompetenz	Inhalt in deutsch.kombi plus	Seiten im Schülerbuch
			Informationen aus einem Sachtext entnehmen - unbekannte Wörter durch Recherche im Lexikon oder Internet klären	S. 240-247
	2.2 Informationsauswertung	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Digitalen Medien Informationen entnehmen - eine Suchmaschine richtig nutzen	S. 187
			Informationsrecherchen in Bibliotheken und im Internet durchführen	S. 218-227 S. 238-243 S. 250
	2.3 Informationsbewertung	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Digitalen Medien Informationen entnehmen - Ergebnisse einer Suchmaschine verfeinern	S. 187
	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	Umgang mit digitalen Medien untersuchen - unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen	S. 186
3. Kommunizieren und Kooperieren	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen		siehe Schülerbuch Klasse 8
	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Medienverhalten untersuchen und bewerten - Regeln für digitale Kommunikation kennen und einhalten	S. 190-191
	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		siehe Schülerbuch Klasse 7

Kompetenzbereich		Teilkompetenz	Inhalt in deutsch.kombi plus	Seiten im Schülerbuch
	3.4 Cybergewalt- und Kriminalität	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und – kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen		
4. Produzieren und Präsentieren	4.1 Medienprodukte und Präsentation	Medienprodukte adressatengerecht, planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen		siehe Schülerbuch Klasse 7
	4.2 Gestaltungsmittel	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen		siehe Schülerbuch Klasse 7
	4.3 Quellendokumentation	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden		siehe Schülerbuch Klasse 7
	4.4 Rechtliche Grundlagen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten		
5. Analysieren und Reflektieren	5.1 Medienanalyse	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Die Vielfalt der Medien kennen, analysieren und reflektieren	S. 122-125 S. 182-185 S. 192-193
	5.2 Meinungsbildung	Die interesselitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen		siehe Schülerbuch Klasse 8
	5.3 Identitätsbildung	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Medienverhalten untersuchen und bewerten - zwischen Wirklichkeit und virtuellen Welten in Medien unterscheiden	S. 182-193

Kompetenzbereich		Teilkompetenz	Inhalt in deutsch.kombi plus	Seiten im Schülerbuch
			Chancen von Medien für die eigene Identitätsbildung nutzen	S. 192
	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Die eigene Meinung äußern; Umgang mit digitalen Medien untersuchen und beschreiben - die eigene Mediennutzung selbstverantwortlich regulieren	S. 30-31 S. 182-193
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, Problemlösungsstrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese 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		