**Deutsch kompetent**

Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW

Deutsch | Gymnasium



**Schülerbuch 7**

ISBN: 978-3-12-316303-6

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  | **Schülerbuch 7**S. 31, A4, Nutzung des Smartphones reflektieren | **Schülerbuch 7**S. 155, A10 Audioprogramme nutzenS. 197, A7 Thesaurusfunktion nutzen | **Schülerbuch 7** | **Schülerbuch 7**S. 41, A4 Gefahren der Verbreitung persönlicher Daten im Internet reflektieren |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  | **Schülerbuch 7**S. 11, A3 InternetrechercheS. 12, A2 InternetrechercheS. 16, A5 InternetrechercheS. 16, A6 Informationsrecherche Internet und SachbuchS. 17, A8 InternetrechercheS. 25, A3 InformationsrechercheS. 41, A6 InternetrechercheS. 71, A12 InformationsrechercheS. 81, A11 InformationsrechercheS. 115, A10 InternetrechercheS. 123, A9 InformationsrechercheS. 132, A11 sich über Spezialeffekte im Film informierenS. 146, A7 InformationsrechercheS. 148, A16 InternetrechercheS. 155, A12 InternetrechercheS. 159, A5 InformationsrechercheS. 183, A7 InternetrechercheS. 189, A4 InternetrechercheS. 208, A4 InternetrechercheS. 226, A8 InformationsrechercheS. 234, A5 InformationsrechercheS. 261, A4 InformationsrechercheS. 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 beurteilenS. 52, Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 52, A3 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 53, A4 das Für und Wider von Altersfreigaben reflektierenS: 53, A5 das Für und Wider von Altersfreigaben diskutierenS. 54, A6 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 54, A7 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 56, A1 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 56, A2 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 57, A3 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 57, A4 Altersfreigaben für Medien diskutieren |

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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  | **Schülerbuch 7**S. 26, A4 Präsentationsfolien gestaltenS. 25, A5 Präsentationsprogramme vorstellenS. 41, A6 Rechercheergebnisse präsentierenS. 81, A11 einen Beitrag für die Internetseite der Schule verfassenS. 111, A7 eine Graphic Novel oder eine Fotostory gestaltenS. 117, A5 fiktive Inhalte eines Smartphones gestaltenS. 135, A6 ein Storyboard zu einer Filmszene gestaltenS. 135, A8 ein Storyboard zu einer Parallelmontage skizzierenS. 136, A2 Ideen für ein eigenes Computerspiel sammelnS. 138, A7 Ideen für ein Computerspiel entwickelnS. 139, A13 Cover und Spielbeschreibung für ein eigenes Computerspiel gestaltenS. 148, A16 einen Rap gestaltenS. 155, A9 ein Hörspiel aufnehmenS. 155, A12 einen literarischen Text in eine andere Medienform übersetzenS. 159, A2 Ideen für die filmische Umsetzung eines literarischen Textes entwickelnS. 159, A3 die filmische Umsetzung eines literarischen Textes planenS. 159, A4 die mediale Umsetzung eines literarischen Textes planen und durchführenS. 165, A2 ein Video aufnehmenS. 175, A5 ein Video aufnehmenS. 175, A8 ein Video aufnehmenS. 175, A9 ein Video aufnehmenS. 193, A1 eine Werbeanzeige entwerfenS. 193, A2 einen Werbespot gestaltenS. 227, A5 eine Geschichte als Hörspiel aufnehmenS. 231, A8 ein Erklärvideo drehenS. 245, A9 einen Blog-Eintrag verfassen | **Schülerbuch 7**S. 132, A7 Montagetechniken und Gestaltungsmittel im Film untersuchenS, 132, A8 Montagetechniken für einen Film anwendenS. 132, A11 Spezialeffekte im Film untersuchenS. 134, A4 Montagetechniken analysierenS. 135, A5 Kameraeinstellung und Montagetechnik in ihrer Wirkung reflektierenS. 135, A7 Gestaltungsmittel im Film reflektierenS. 150, A8 einen literarischen Text mit einer passenden Musik vertonenS. 155, A10 Stimmen in einem Hörspiel verändernS. 172, A3 eine eingefrorene Szene eines Theaterstücks fotografierenS. 182, A3 sprachliche Mittel in Werbeslogans untersuchenS. 187, A2 Kameraperspektiven und Einstellungsgrößen im Werbespot in ihrer Wirkung beurteilenS. 227, A5 eine Geschichte mit Geräuschen gestalten | **Schülerbuch 7** | **Schülerbuch 7** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  | **Schülerbuch 7**S. 36, A2 Merkmale digitaler Kommunikation erkennenS. 36, A3 einen Nachrichten-Chat mit einem persönlichen Gespräch vergleichenS. 36, A4 Angemessenheit von Chat und persönlichem Gespräch reflektierenS. 128, A1 eine Rangliste beliebter Filme und Computerspiele erstellenS. 128, A2 Filme mit Computerspielen vergleichenS. 128, A3 die Bedeutung eines Filmtitels erklärenS. 129, A4 die Wirkung eines Filmbildes erklärenS. 129, A5 die Entstehung eines Filmes reflektierenS. 130, A2 Filmbilder und deren Wirkung beschreibenS. 131, A5 Filmbilder beschreiben und analysierenS. 131, A6 die Wirkung von Filmbildern analysierenS. 132, A11 Spezialeffekte im Film untersuchenS. 134, A1 die Beliebtheit von Science-Fiction-Filmen reflektierenS. 134, A2, Merkmale des Genres Science-Fiction untersuchenS. 134, A3 die Wirkung eines Werbeplakats begründenS. 134, A4 Montagetechniken analysierenS. 136, A1 Computerspiele untersuchenS. 136, A2 Computerspiele untersuchenS. 136, A3 Computerspiele untersuchenS. 137, A4 ein Computerspiel beurteilenS. 138, A6 ein Computerspiel anhand von Screenshots untersuchenS. 138, A8 Computerspiele untersuchenS. 138, A9 die Funktionsweise von Computerspielen reflektierenS. 158, A1 mediale Umsetzungen von Balladen untersuchenS. 179, A5 die Bedeutung des Internets als Werbeplattform reflektierenS. 187, A1 Werbespots untersuchenS. 187, A2 Werbespots untersuchenS. 187, A3 Werbespots untersuchenS. 188, A1 Internetwerbung untersuchenS. 188, A2 Internetwerbung untersuchenS. 189, A7 Crossmedia-Werbung untersuchenS. 190, A4 Internetwerbung untersuchenS. 191, A1 Werbung durch Influencer untersuchenS. 191, A2 Werbung durch Influencer untersuchen | **Schülerbuch 7**S. 129, A6 die Bewertung von Computerspielen diskutierenS. 180, A5 die Überzeugungskraft von Werbung diskutierenS. 182, A3 sprachliche Mittel in Werbeslogans untersuchenS. 184, A5 Rollenbilder in Werbung untersuchenS. 187, A4 die Wahl des Sendeplatzes für einen Werbespot begründenS. 187, A5 die Sendeplatzierung von Werbespots untersuchenS. 188, A3 die Wirkung von Internetwerbung beurteilenS. 189, A5 Internetwerbung reflektierenS. 189, A6 verschiedene Werbeformen im Internet diskutierenS. 190, A5 Internetwerbung reflektierenS. 191, A3 Werbung durch Influencer erkennenS. 191, A4 Werbung durch Influencer erkennenS. 193, A3 Ideen für eine crossmediale Vermarktung eines Produkts sammeln | **Schülerbuch 7**S. 38, A9 Erfahrungen mit Erwartungshaltungen bei Chat-Nachrichten austauschenS. 41, A2 Anonymität in sozialen Netzwerken reflektierenS. 42, A2 Vor- und Nachteile von Nachrichten-Chats reflektierenS. 42, A3 zu Vor- und Nachteilen von Nachrichten-Chats Stellung nehmenS. 45, A2 Verhalten im virtuellen Raum mit persönlichem Miteinander vergleichenS. 45, A4 Verhalten in sozialen Netzwerken reflektierenS. 54, A6 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 54, A7 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 56, A1 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 56, A2 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 57, A3 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 57, A4 Altersfreigaben für Medien diskutierenS. 138, A10 verschiedene Meinungen zu Computerspielen diskutierenS. 138, A11 den Unterschied von Virtualität und Realität reflektieren | **Schülerbuch 7**S. 31, A4 Nutzung des Smartphones reflektierenS. 36, A1 Erfahrungen mit sozialen Netzwerken austauschenS. 37, A7 Verzicht auf das Smartphone diskutierenS. 38, A10 Nutzung von Nachrichten-Chats reflektierenS. 38, A11 Möglichkeiten der Nutzung von Nachrichten-Chats diskutierenS. 42, A1 Erfahrungen mit dem Klassen-Chat austauschenS. 43, A 3 Nutzungsverhalten beim Chat reflektierenS. 139, A12 die Nutzung von Computerspielen kritisch reflektierenS. 190, A1 Nutzung von sozialen Medien reflektierenS. 190, A6 die Anwendung von Werbeblockern diskutieren |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  | **Schülerbuch 7** | **Schülerbuch 7** | **Schülerbuch 7** | **Schülerbuch 7** |