**deutsch.kombi plus**

Medienkompetenzrahmen

für Gesamtschulen und Realschulen in Nordrhein-Westfalen

Klasse 8

| 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 | Ein eigenes Hörspiel gestalten - Mikrofon, Aufnahmegerät und Computer zur Produktion eines Hörspiels verwenden | S. 258-267 |
|  | 1.2 Digitale Werkzeuge | Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen | Ein eigenes Hörspiel gestalten - Software zur Aufnahme und Bearbeitung eines Hörspiels kennen und verwenden | S. 258-267 |
|  |  |  | Eigene Werbung gestalten - Eine eigene Werbung am Computer oder als Videosequenz gestalten | S. 246-253 |
|  |  |  | Ein Referat vorbereiten - eine PowerPoint-Präsentation mit Bild- und Tonmaterial erstellen | S. 162-164 |
|  | 1.3 Datenorganisation | Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren | Ein Referat vorbereiten - Informationen sowie Bild- und Tonmaterial zu einer PowerPoint-Präsentation zusammenführen | S. 162-164 |
|  |  |  | Ein eigenes Hörspiel gestalten - Audiodateien speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen | S. 258-267 |
|  | 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit | Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten | Gefahren der digitalen Kommunikation untersuchen - verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz beachten | S. 230/231 |
|  |  |  | Einen Standpunkt einnehmen - zum Thema "Videoüberwachung an Schulen" einen Standpunkt einnehmen | S. 34/35 |
| 1. Informieren und Recherchieren | 2.1 Informationsrecherche | Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden | Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen entnehmen - im Internet Informationen zu verschiedenen Themen recherchieren | S. 156-177 |
|  |  |  | Einen Sachtext erschließen - Unbekannte Wörter im Internet recherchieren | S. 188-203 |
|  | 2.2 Informationsauswertung | Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten | Informationen für ein Referat sammeln und ordnen - Informationen über einen Autor im Internet recherchieren | S. 156-177 |
|  | 2.3 Informationsbewertung | Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten | Informationen für ein Referat sammeln und ordnen - Informationen über einen Autor im Internet recherchieren | S. 156-177 |
|  |  |  | Fake News untersuchen und erkennen - Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien erkennen und kritisch bewerten | S. 236/237 |
|  | 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 | Fake News untersuchen und erkennen - Gefährdende Medieninhalte erkennen | S. 236/237 |
| 3. Kommunizieren und Kooperieren | 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse | Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen | Möglichkeiten der digitalen Kommunikation untersuchen - Chats und Blogs untersuchen; einen Blog erstellen | S. 226-233 |
|  | 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln | Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten | Regeln für die digitale Kommunikation kennen und einhalten - Regeln für das Verhalten im Chat aufstellen | S. 228 |
|  | 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 |
|  | 3.4 Cybergewalt- und Kriminalität | Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und –kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktions-möglichkeiten 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 | Eine eigene Werbung gestalten - eine eigene Werbung am Computer oder als Videosequenz gestalten | S. 242-253 |
|  |  |  | Ein eigenes Hörspiel produzieren - ein eigenes Hörspiel mit Mikrofon, Aufnahmegerät und Computer erstellen | S. 258-267 |
|  |  |  | Ein Referat vorbereiten - eine PowerPoint-Präsentation mit Bild- und Tonmaterial erstellen | S. 162/163 |
|  | 4.2 Gestaltungsmittel | Gestaltungsmittel von Medien-produkten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen | Eine eigene Werbung gestalten - eine eigene Werbung am Computer oder als Videosequenz gestalten | S. 242-253 |
|  |  |  | Ein eigenes Hörspiel produzieren - ein eigenes Hörspiel mit Mikrofon, Aufnahmegerät und Computer erstellen | S. 258-267 |
|  |  |  | Ein Referat vorbereiten - eine PowerPoint-Präsentation mit Bild- und Tonmaterial erstellen | S. 162/163 |
|  | 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 | Möglichkeiten der digitalen Kommunikation untersuchen - die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren | S. 226-237 |
|  |  |  | Plakat- und Fernsehwerbung untersuchen - Inhalt, Aufbau, Gestaltung und Sprache von Werbung untersuchen | S. 242-237 |
|  | 5.2 Meinungsbildung | Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen | Fake News untersuchen und erkennen - die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in den Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen | S. 236/237 |
|  |  |  | Plakat- und Fernsehwerbung untersuchen - die Wirkung von Werbung untersuchen | S. 242-253 |
|  | 5.3 Identitätsbildung | Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen | Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen - Möglichkeiten der Kommunikation und Gefahren im Internet erkennen, in sozialen Netzwerken agieren zwischen Wirklichkeit und virtuellen Welten in Medien unterscheiden | S. 226-237 |
|  | 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung | Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen | Plakat- und Fernsehwerbung untersuchen - die Wirkung von Werbung untersuchen | S. 242-253 |
|  |  |  | Möglichkeiten der digitalen Kommunikation untersuchen - die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren | S. 226-237 |
| 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 |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |