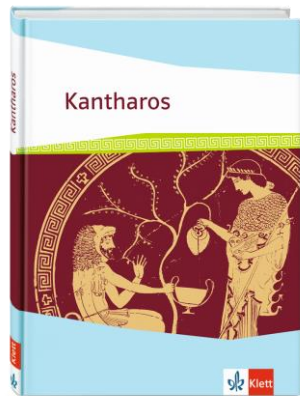




## Kantharos – Griechisches Unterrichtswerk (Ausgabe ab 2018)

Abgleich mit dem Medienkompetenzrahmen NRW

Altgriechisch | Gymnasium



**Kantharos – Griechisches Unterrichtswerk**

ISBN: 978-3-12-663212-6

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	1.1 Medianausstattung (Hardware)	1.2 Digitale Werkzeuge	1.3 Datenorganisation	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
	<p>Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p> <p><i>Das eBook auf verschiedenen Geräten verwenden:</i> Kantharos eBook (ECA70004EBA12)</p>	<p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> <p><i>Digitale Werkzeuge kennen, auswählen und einsetzen, z. B. Stift, Marker, Lesezeichen, Navigation im Buch:</i> Kantharos eBook (ECA70004EBA12)</p>	<p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p> <p><i>Nutzung des eBook als Ressource und als Speicherort persönlicher Notizen:</i> Kantharos eBook (ECA70004EBA12)</p>	<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p> <p><i>Umgang mit Log-in-Daten:</i> Kantharos eBook (ECA70004EBA12)</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
	<p><i>Nachschlagen im Anhang des eBook, Nutzung der Volltextsuche:</i> Kantharos eBook (ECA70004EBA12)</p> <p><i>Informationen zu Naturphilosophen beschaffen:</i> S. 23, Aufgabe 2; S. 24, Aufgabe 3</p>	<p><i>Auf Grundlage recherchierter Informationen eine Vasendarstellung untersuchen, Frauengestalten und -bilder aufgrund recherchierter Informationen einander zuordnen:</i> S. 35, Aufgabe 3; S. 70, Aufgabe 1</p>	<p><i>Unterschiedliche Aussagen von Text und Bild beurteilen:</i> S. 48, Aufgabe 2; S. 55, Aufgabe 2</p> <p><i>Eigene Informationen mit Informationen aus dem Text abgleichen:</i> S. 70, Aufgabe 1</p>	

<b>3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN</b>	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>  Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>  Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>  Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell- gesellschaftliche Normen beachten	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b>  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 Medienproduktion und Präsentation	4.2 Gestaltungsmittel	4.3 Quelldokumentation	4.4 Rechtliche Grundlagen
	<p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p> <p><i>Ein Lernplakat erstellen:</i> S. 38, Aufgabe 1</p> <p><i>Ein Schaubild erstellen:</i> S. 42, Aufgabe 1</p> <p><i>Eine Mindmap erstellen:</i> S. 44, Aufgabe 3</p> <p><i>Eine Zeitleiste erstellen:</i> S. 46, Aufgabe 1</p> <p><i>Eigene Fotos vorstellen:</i> S. 62, Aufgabe 2</p>	<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> <p><i>Ein Lernplakat erstellen:</i> S. 38, Aufgabe 1</p> <p><i>Ein Schaubild erstellen:</i> S. 42, Aufgabe 1</p> <p><i>Eine Mindmap erstellen:</i> S. 44, Aufgabe 3</p> <p><i>Eine Zeitleiste erstellen:</i> S. 46, Aufgabe 1</p> <p><i>Eigene Fotos vorstellen:</i> S. 62, Aufgabe 2</p>	<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>

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><i>Einfluss verschiedener Schriftträger auf die Entwicklung von Buchstabenformen untersuchen:</i> S. 10-13, Aufgabe 1-3</p>	<p>Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>

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