**[Geben Sie die Firmenadresse ein]**



prima. Lektion 1 – 14. Synopse Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen 2020.

**prima.**

LATEIN LERNEN

Synopse **Medienkompetenz**

Nordrhein-Westfalen 2020.

Lektion 1 – 14

ISBN 978-3-661-**40501**-8

www.ccbuchner.de

**Legende:**

**L** Lektion

E Einstiegsseite / 1. Seite der Lektion

EA Aufgabe auf der Einstiegsseite

T Lektionstext / 2. Seite der Lektion

TA Aufgabe zum Lektionstext

G Grammatikeinführung / 3. Seite oben

GA Aufgabe zur Grammatikeinführung

Ü Übung / 3. und 4. Seite der Lektion

D Zusatztext „Auf Deutsch“ / 4. Seite der Lektion, unten

DA Aufgabe zu „Auf Deutsch“

**DÜ** Differenziert üben

**GW** Gut zu wissen

WÜ Übung zum Wortschatz (Doppelseite im Anschluss an die Lernwortschätze)

Gr Grammatik [ergänzt durch F1, S, M etc.]

**Bearbeitungsstand: 02/2020**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Bedienen und Anwenden |  |
| 1.1 Medienausstattung (Hardware) |  |
| Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen | Pc, Tablet, Smartphone, Audiogeräte |
| 1.2 Digitale Werkzeuge |  |
| Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen | **Learning Apps** (Wortschatztests)  **Erklärfilme** (Grammatik)  **Audiodateien** (Lernvokabular, Audiogeschichten)  Lernprogramm (**L1** Gr M, S. 91)  Digitale Pinnwand (**L3** TA 1, S. 25) |
| 1.3 Datenorganisation |  |
| Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren |  |
| 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit |  |
| Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. Informieren und Recherchieren |  |
| 2.1 Informationsrecherche |  |
| Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden | **L2** EA, S. 16 **DÜ** Bildaufgabe, S. 34  **L6** EA 1-2, S. 40 **GW** 4 A1, S. 45  **L7** EA 1-2, S. 46 **L8** TA 4, S. 51  **L9** EA 1, S. 56 **L11** EA 1, S. 66  **L11** Gr M, S. 155 **GW** 6 A1, S. 75  **L13** EA, S. 78 **L14** EA 1, S. 82 |
| 2.2 Informationsauswertung |  |
| Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten | **GW** 4 A1, S. 45 **L7** EA 1-2, S. 46  **L8** TA 4, S. 51 **L9** EA 1, S. 56  **L11** EA 1, S. 66 **L11** Gr M, S. 155  **GW** 6 A1, S. 75 **L13** EA, S. 78 |
| 2.3 Informationsbewertung |  |
| Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten | **GW** 3 A1, S. 33 **L8** TA 4, S. 51  **L11** Gr M, S. 155 **GW** 6 A1, S. 75  **L14** EA 1, S. 82 **L14** TA 3, S. 83 |
| 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 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. Kommunizieren und Kooperieren |  |
| 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse |  |
| Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen | **L3** TA 1, S. 25  **GW** 4 A3, S. 45  **L10** EA, S. 60  **L10** TA 3-4, S. 61  **Erklärfilme** (Grammatik) |
| 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 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. Produzieren und Präsentieren |  |
| 4.1 Medienproduktion und -präsentation |  |
| Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen | **L2** EA, S. 16 **L2** Gr M1, S. 78  **L3** TA 1, S. 25 **GW** 3 A2, S.33  **L5** EA, S. 36 **L5** Gr M, S. 114  **L6** EA 1-2, S. 40 **GW** 4 A3, S. 45  **L8** TA 4, S. 51 **L9** EA 1, S. 56  **L10** EA, S. 60 **L12** EA, S. 70  **GW** 6 A1, S. 75 **L13** EA, S. 78 |
| 4.2 Gestaltungsmittel |  |
| Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen | **Audiogeschichten**  **L1** TA 1 (Zeichnung), S. 13 **GW** 3 A2, S. 33  **L5** EA, S. 36 **L5** Gr M, S. 114  **L8** EA, S. 51 **L10** EA, S. 60  **L11** EA 1, S. 66 **L12** EA, S. 70  **GW** 6 A1, S. 75 **GW** 6 A3, S. 75 |
| 4.3 Quellendokumentation |  |
| Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden | semper! |
| 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 | **L2** EA 1-2 (Stadtplan), S. 16  **L2** TA 1, S. 17  **L2** Gr M1, S. 96  **DÜ** Bildaufgabe, S. 34  **L8** TA 4, S. 51  **L10** EA, S. 60  **L10** TA 3-4, S. 61  **GW** 6 A2, S. 75 |
| 5.2 Meinungsbildung |  |
| Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen |  |
| 5.3 Identitätsbildung |  |
| Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen |  |
| 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung |  |
| Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen | **GW** 6 A2, S. 75 |

|  |  |
| --- | --- |
| 6. Problemlösen und Modellieren |  |
| 6.1 Prinzipien der digitalen Welt |  |
| Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen | **Erklärfilme**  **Learning Apps** |
| 6.2 Algorithmen erkennen |  |
| Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren |  |
| 6.3 Modellieren und Programmieren |  |
| Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch 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 |  |