

prima.

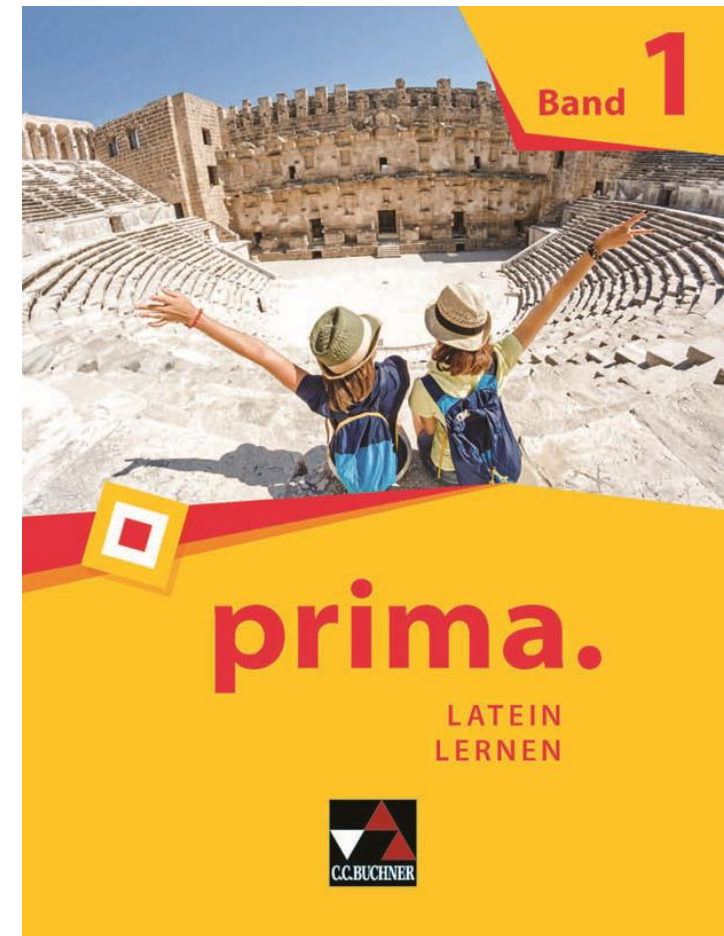
LATEIN LERNEN

Synopse **Medienkompetenz**

Nordrhein-Westfalen 2020.

Lektion 1 – 14

ISBN 978-3-661-40501-8



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 Mediene Ausstattung (Hardware)	
Mediene Ausstattung (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 L6 EA 1-2, S. 40 L7 EA 1-2, S. 46 L9 EA 1, S. 56 L11 Gr M, S. 155 L13 EA, S. 78 DÜ Bildaufgabe, S. 34 GW 4 A1, S. 45 L8 TA 4, S. 51 L11 EA 1, S. 66 GW 6 A1, S. 75 L14 EA 1, S. 82
2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	GW 4 A1, S. 45 L8 TA 4, S. 51 L11 EA 1, S. 66 GW 6 A1, S. 75 L7 EA 1-2, S. 46 L9 EA 1, S. 56 L11 Gr M, S. 155 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 L11 Gr M, S. 155 L14 EA 1, S. 82 L8 TA 4, S. 51 GW 6 A1, S. 75 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 L3 TA 1, S. 25 L5 EA, S. 36 L6 EA 1-2, S. 40 L8 TA 4, S. 51 L10 EA, S. 60 GW 6 A1, S. 75 L2 Gr M1, S. 78 GW 3 A2, S.33 L5 Gr M, S. 114 GW 4 A3, S. 45 L9 EA 1, S. 56 L12 EA, S. 70 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 L5 EA, S. 36 L8 EA, S. 51 L11 EA 1, S. 66 GW 6 A1, S. 75 GW 3 A2, S. 33 L5 Gr M, S. 114 L10 EA, S. 60 L12 EA, S. 70 GW 6 A3, S. 75
4.3 Quelldokumentation 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	