



Medienkompetenzrahmen Nordrhein-Westfalen

Informationen über die Westermann-Lehrwerkskonzepte und darüber, wie diese den Anforderungen des Medienkompetenzrahmens entsprechen, erhalten Sie unter www.G9NRW.de.

	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9/10
1. BEDIENEN UND ANWENDEN					
1.1 Medianausstattung (Hardware)					
Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	S. 5; S. 63; S. 72-73	S. 49; S. 64-65			
1.2 Digitale Werkzeuge					
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	S. 5; S. 63; S. 72-73; S. 91; S. 105; S. 119; S. 127	S. 64-65; S. 83; S. 91; S. 117			
1.3 Datenorganisation					
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	S. 62-63; S. 72-73	S. 64-65; 94-95			
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit					
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten		S. 94-95; S. 117			
2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN					
2.1 Informationsrecherche					
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien	S. 62	S. 22; S. 63; S. 65; S. 94-95			

	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9/10
anwenden					
2.2 Informationsauswertung					
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	S. 54; S. 84-85; S. 94-95; S. 97; S. 112-113; S. 123	S. 35; S. 37; S. 58; S. 64-65; S. 83; S. 93; S. 95; S. 106-107; S. 113; S. 118			
2.3 Informationsbewertung					
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	S. 124	S. 24-25; S. 34-35; S. 94-95			
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	S. 63; S. 91; S. 97; S. 123; S. 127	S. 82; S. 87			
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln					
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	S. 129-130	S. 117			
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	S. 129-130	S. 29			

	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9/10
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	S. 20-21; S. 55; S. 63	S. 34-35; S. 52; S. 63; S. 65; S. 87; S. 95			
4.2 Gestaltungsmittel					
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	S. 60; S. 72-73	S. 22-23; S. 24-25; S. 34-35; S. 65; S. 83; S. 95			
4.3 Quellendokumentation					
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden		S. 94-95			
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		S. 10-11			
5.2 Meinungsbildung					
Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen					



	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7	Klasse 8	Klasse 9/10
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		S. 117			
6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN					
6.1 Prinzipien der digitalen Welt					
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen		S. 117			
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					

nach: <https://www.medienpass.nrw.de/de/inhalt/arbeiten-mit-dem-medienkompetenzrahmen-nrw>