

Planungsraster zur Medienkompetenzerstellung im Fach Deutsch für die Jahrgangsstufen 5 bis 10 in Nordrhein-Westfalen und ihre Umsetzung im Lehrwerk

Deutschbuch Gymnasium G9 – Nordrhein-Westfalen Schülerbuch Band 5 bis 10

Band 5

Schülerbuch	978-3-06-205212-5
E-Book zum Schülerbuch	978-3-06-205213-2

Band 6

Schülerbuch	978-3-06-205214-9
E-Book zum Schülerbuch	978-3-06-205215-6

Band 7

Schülerbuch	978-3-06-205216-3
E-Book zum Schülerbuch	978-3-06-205217-0

Band 8

Schülerbuch	978-3-06-205218-7
E-Book zum Schülerbuch	978-3-06-205219-4

Band 9

Schülerbuch	in Vorbereitung
E-Book zum Schülerbuch	in Vorbereitung

Band 10

Schülerbuch	in Vorbereitung
E-Book zum Schülerbuch	in Vorbereitung



Tipps und aktuelle Informationen rund um das Thema Medienkompetenz finden Sie auf cornelsen.de/medienkompetenz

1. Bedienen und Anwenden

1.1 Medianausstattung (Hardware)

Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen.

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen.

Band 5:

S. 19, Kapitel 1.1, Ein Interview führen und aktiv zuhören: Ein Interview mit der Audio-Recorder-App eines Smartphones aufnehmen
 S. 181, Kapitel 8.3, Gedichte auswendig lernen: Die Hör-mal-Methode: Gedichtaufnahmen nutzen
 S. 186, Kapitel 8.3, Texte mit dem Computer gestalten: Den Text schreiben und speichern, das Format einrichten und den Text gestalten
 S. 234, Kapitel 11.3, Ein Medientagebuch führen: ein Medientagebuch mit dem Schreibprogramm (Tabellenfunktion) anlegen

Band 7:

S. 39, Kapitel 2.1, Ein digitales Portfolio anlegen
 S. 83, Kapitel 4.1, Kooperative Textüberarbeitung am Computer
 S. 125, Kapitel 6.1, Eine Figurenskizze am Computer gestalten
 S. 155, Kapitel 7.2, Eine Zeitungsseite am Computer gestalten und überarbeiten: eine Zeitungsseite planen und gestalten, den Thesaurus und die Rechtschreibprüfung nutzen
 S. 157 ff., Kapitel 7.3, Projekt – Eine Ballade verstehen und als Hörspiel gestalten

Band 6:

S. 19, Kapitel 1.1, Mit einem Computerprogramm für Textverarbeitung umgehen: Den Text gestalten, Bilder in Textdokumente einfügen
 S. 137 f., Kapitel 6.2, Lesetraining mit Hörbüchern: Zuhören und mitlesen
 S. 197, Kapitel 9.3, Videofeedback nutzen: Den Film vorbereiten und drehen, gezielt anschauen, Schlüsse ziehen

Band 8:

Kapitel 1.1, Am Computer ein Protokoll anfertigen
 Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben am Computer verfassen
 Kapitel 2.3, Die Rechtschreibprüfung am Computer nutzen
 Kapitel 9.2, Eine digitale Schreibkonferenz durchführen
 Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten
 Kapitel 11.3, Projekt – Eine Filmszene drehen: Die Postproduction
 Kapitel 12.3, Projekt – Bedrohte Wörter: Arbeitsergebnisse digital präsentieren
 Kapitel 14.1, Die Rechtschreibprüfung und den Thesaurus am Computer nutzen

S. 178, Kapitel 8.3, Projekt – Ein Theaterstück aufführen: Einen Aufführungsplan und einen Projektfahrplan am Computer erstellen
 S. 193, Kapitel 9.1, Informationen übersichtlich festhalten
 S. 204 f., Kapitel 9.2, Einen Kurzvortrag anschaulich präsentieren, Inhalte veranschaulichen – Die Bildschirmpräsentation
 S. 221, Kapitel 11.1, Den Thesaurus am PC nutzen
 S. 232, Kapitel 11.3, Projekt – Das Jugendwort unserer Schule: Ergebnisse präsentieren
 S. 246, Kapitel 12.1, Ein Erklärvideo im Legetechnik-Stil drehen

Band 9:

Kapitel 2.1, Am Computer eine Mind-Map zeichnen
 Kapitel 2.1, Ein digitales Berufswahlportfolio erstellen
 Kapitel 2.1, Folien für die Bildschirmpräsentation gestalten
 Kapitel 2.1, Am Computer ein Handout gestalten
 Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf am Computer verfassen
 Kapitel 2.3, Die Rechtschreibprüfung und den Thesaurus am Computer nutzen
 Kapitel 4.1, Einen Audioguide-Beitrag erstellen
 Kapitel 4.3, Projekt – Eine Parabel filmisch interpretieren
 Kapitel 5.2, Texte gemeinsam am Computer überarbeiten
 Kapitel 10.2, Projekt – Eine Filmszene drehen: Die Postproduction
 Kapitel 11.3, Projekt – Der Sprache auf der Spur: Arbeitsergebnisse digital präsentieren
 Kapitel 13.1, Ein digitales Wörterbuch nutzen

Band 10 (vorläufig):

Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf am Computer verfassen
 Kapitel 2.3, Die Rechtschreibprüfung am Computer nutzen
 Kapitel 4.1, Texte gemeinsam am Computer überarbeiten
 Kapitel 4.3, Projekt – Ein Satire-Video und einen Satire-Podcast erstellen
 Kapitel 5.2, Eine Bildschirmpräsentation und ein Handout gestalten
 Kapitel 5.3, Projekt – Ein Wiki erstellen
 Kapitel 6.1, Projekt – Ein BookTube erstellen
 Kapitel 11.1, Informationen aus Sachtexten grafisch darstellen (Concept Map)

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.

Band 5:

S. 186, Kapitel 8.3, Texte mit dem Computer gestalten: Den Text schreiben und speichern, das Format einrichten und den Text gestalten

Band 7:

S. 39, Kapitel 2.1, Ein digitales Portfolio anlegen
S. 157 ff., Kapitel 7.3, Projekt – Eine Ballade verstehen und als Hörspiel gestalten
S. 155, Kapitel 7.2, Eine Zeitungsseite am Computer gestalten und überarbeiten
S. 246, Kapitel 12.1, Ein Erklärvideo im Legetechnik-Stil drehen

Band 8:

Kapitel 1.1, Suchergebnisse aus dem Internet speichern, in Texten aus dem Internet markieren
Kapitel 1.1, Am Computer ein Protokoll anfertigen
Kapitel 9.2, Eine digitale Schreibkonferenz durchführen
Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten
Kapitel 11.3, Projekt – Eine Filmszene drehen: Die Postproduction
Kapitel 12.3, Projekt – Bedrohte Wörter: Arbeitsergebnisse digital präsentieren

Band 9:

Kapitel 2.1, Ein digitales Berufswahlportfolio erstellen
Kapitel 2.1, Suchergebnisse aus dem Internet speichern, in Texten aus dem Internet markieren
Kapitel 2.1, Am Computer ein Handout gestalten
Kapitel 4.1, Einen Audioguide-Beitrag erstellen
Kapitel 4.3, Projekt – Eine Parabel filmisch interpretieren
Kapitel 5.2, Texte gemeinsam am Computer überarbeiten
Kapitel 10.2, Projekt – Eine Filmszene drehen: Die Postproduction
Kapitel 11.3, Projekt – Der Sprache auf der Spur: Arbeitsergebnisse digital präsentieren

Band 10 (vorläufig):

Kapitel 4.1, Texte gemeinsam am Computer überarbeiten
Kapitel 4.3, Projekt – Ein Satire-Video und einen Satire-Podcast erstellen
Kapitel 5.2, Eine Bildschirmpräsentation und ein Handout gestalten
Kapitel 5.2, Suchergebnisse aus dem Internet speichern, in Texten aus dem Internet markieren
Kapitel 5.3, Projekt – Ein Wiki erstellen
Kapitel 6.1, Projekt – Ein BookTube erstellen

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten.

Band 5:

S. 19, Kapitel 1.1, Ein Interview führen und aktiv zuhören: Das Einverständnis für eine Smartphone-Aufnahme einholen

Band 6:

S. 21, Kapitel 1.1, Für die Schülerzeitung berichten: Bilder von Personen in einen Bericht integrieren und die Bildrechte beachten

S. 197, Kapitel 9.2, Videofeedback nutzen: Medienprodukte veröffentlichen, Bildrechte beachten

Kapitel 1.1, Einen Chat untersuchen: Chatsprache, Schutz der Privatsphäre, Regeln für gutes Benehmen, Umgang mit Regelverstößen

Band 7:

S. 16 ff., Kapitel 1.1, Sich in sozialen Netzwerken darstellen

S. 178, Kapitel 8.3, Projekt – Ein Theaterstück aufführen: Hinweis zum Umgang mit Filmaufnahmen

Band 8:

Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten – Urheber- und Persönlichkeitsrechte beachten

Kapitel 11.3, Projekt – Eine Filmszene drehen (Persönlichkeitsrechte beachten)

Kapitel 12.3, Projekt – Bedrohte Wörter: Arbeitsergebnisse digital präsentieren (Persönlichkeitsrechte bei Interviews beachten)

Band 9:

Kapitel 4.1, Einen Audioguide-Beitrag erstellen (Persönlichkeits- und Nutzungsrechte beachten)

Kapitel 4.3, Projekt – Eine Parabel filmisch interpretieren (Persönlichkeitsrechte beachten)

Kapitel 10.2, Projekt – Eine Filmszene drehen: Die Postproduction (Persönlichkeitsrechte beachten)

Kapitel 11.3, Projekt – Der Sprache auf der Spur: Arbeitsergebnisse digital präsentieren (Nutzungsrechte beachten)

Band 10 (vorläufig):

Kapitel 4.3, Projekt – Ein Satire-Video und einen Satire-Podcast erstellen (Persönlichkeits- und Nutzungsrechte beachten)

Kapitel 5.3, Projekt – Ein Wiki erstellen (Nutzungsrechte beachten)

Kapitel 6.1, Projekt – Ein BookTube erstellen (Persönlichkeits- und Nutzungsrechte beachten)

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden.

Band 5:

S. 141 f., Kapitel 6.2, Im Online-Katalog einer Bibliothek recherchieren: Möglichkeiten der Recherche mit dem Online-Katalog einer Bibliothek
S. 214 ff., Kapitel 10.2, So sprechen Tiere miteinander – Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren: Im Internet recherchieren: Kindersuchmaschinen nutzen, Suchergebnisse prüfen

Band 6:

S. 212 ff., Kapitel 10.2, Wege durch die Mediengalaxie – Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren: Informationen recherchieren

Band 7:

S. 39, Kapitel 2.1, Ein digitales Portfolio anlegen
S. 200 ff., Kapitel 9.2, Informationen in Medien recherchieren und auswerten: gezielt im Internet suchen

Band 8:

Kapitel 1.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse auswerten, vergleichen und beurteilen
Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten
Kapitel 12.3, Projekt – Bedrohte Wörter: Interviews führen, Umfragen durchführen, im Internet recherchieren

Band 9:

Kapitel 2.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren
Kapitel 11.3, Projekt – Der Sprache auf der Spur: Texte und Medien untersuchen, im Internet recherchieren

Band 10 (vorläufig):

Kapitel 2.3, Sich über einen Praktikumsplatz oder einen Auslandsaufenthalt informieren
Kapitel 5.2, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten.

<p>Band 5:</p> <p>S. 13, Kapitel 1.1, Sich auf der Schul-Website informieren: Lesestrategien bei Hypertexten anwenden: sich orientieren, Menüleisten verstehen, Links verfolgen</p> <p>S. 214 ff., Kapitel 10.2, So sprechen Tiere miteinander – Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren: Informationstexte aus dem Internet auswerten: Informationen auswählen, zusammenfassen und ordnen</p>	<p>Band 6:</p> <p>S. 221 f., Kapitel 10.2, Wege durch die Mediengalaxie – Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren: Informationen aus verschiedenen Medien auswerten und vergleichen: Sachbuch, Suchmaschinen, Erklärvideos</p> <p>S. 221 f., Kapitel 10.2, Wege durch die Mediengalaxie – Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren: Lesestrategien bei Hypertexten anwenden: sich orientieren, Menüleisten verstehen, Links verfolgen</p>
<p>Band 7:</p> <p>S. 20 ff., Kapitel 1.2, Faszination Computerspiel – Einen Informationstext verfassen</p> <p>S. 200 ff., Kapitel 9.2, Informationen in Medien recherchieren und auswerten: gezielt im Internet suchen; die Suchergebnisse beurteilen, geeignete Materialien auswerten</p>	<p>Band 8:</p> <p>Kapitel 1.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse auswerten, vergleichen und beurteilen</p> <p>Kapitel 1.2, Helden in Computerspielen – Über Hintergründe informieren</p> <p>Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten</p> <p>Kapitel 12.3, Projekt – Bedrohte Wörter: Interviews führen, Umfragen durchführen, im Internet recherchieren</p>
<p>Band 9:</p> <p>Kapitel 2.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren</p> <p>Kapitel 2.1, Folien für die Bildschirmpräsentation gestalten</p> <p>Kapitel 2.1, Am Computer ein Handout gestalten</p> <p>Kapitel 11.3, Projekt – Der Sprache auf der Spur: Texte und Medien untersuchen, im Internet recherchieren</p>	<p>Band 10 (vorläufig):</p> <p>Kapitel 5.2, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren</p> <p>Kapitel 5.2, Eine Bildschirmpräsentation und ein Handout gestalten</p>
<p>2.3 Informationsbewertung</p>	
<p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten.</p>	
	<p>Band 6:</p>

	S. 223 f., Kapitel 10.2, Wege durch die Mediengalaxie – Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren: Informationen aus verschiedenen Medien bewerten: Sachbuch, Suchmaschinen, Erklärvideos
Band 7: S. 20 ff., Kapitel 1.2, Faszination Computerspiel – Einen Informationstext verfassen S. 200 ff., Kapitel 9.2, Informationen in Medien recherchieren und auswerten: die Suchergebnisse beurteilen; geeignete Materialien auswerten	Band 8: Kapitel 1.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse auswerten, vergleichen und beurteilen Kapitel 1.2, Helden in Computerspielen – Über Hintergründe informieren
Band 9: Kapitel 2.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren	Band 10 (vorläufig): Kapitel 5.2, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren Kapitel 11, Sich über Fake News informieren
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.	
	Band 6: S. 56, Kapitel 3.1, Tiere zu Hause, in der Schule und in Zoos – Strittige Themen diskutieren - Chatsprache, Schutz der Privatsphäre, Regeln für gutes Benehmen, Umgang mit Regelverstößen
Band 7: S. 33, Kapitel 1.2, „Ich bin o.k.“ – Literarische Texte untersuchen und über Cybermobbing informieren S. 200 ff., Kapitel 9.2, Informationen in Medien recherchieren und auswerten: die Suchergebnisse beurteilen; geeignete Materialien auswerten	Band 8: Kapitel 1.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse auswerten, vergleichen und beurteilen
Band 9:	Band 10 (vorläufig):

Kapitel 9.1, Fake News erkennen	Kapitel 5.2, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren Kapitel 11, Sich über Fake News informieren Kapitel 11, Über Chancen und Risiken sozialer Netzwerke reflektieren
---------------------------------	--

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen.

Band 5:

S. 24, Kapitel 1.1, Postkarte, E-Mail und Kurznachrichten unterscheiden: Vor- und Nachteile von Postkarte, E-Mail und Kurznachricht (Gestaltung, Aufbau, Sprache usw.)

Band 6:

S. 200, Kapitel 9.3, Eine E-Mail verfassen: Mit einer E-Mail zu einer Theateraufführung einladen

Band 7:

S. 16 ff., Kapitel 1.1, Sich in sozialen Netzwerken darstellen: Chatten – Sprache in sozialen Netzwerken
S. 83, Kapitel 4.1, Kooperative Textüberarbeitung am Computer

Band 8:

Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben am Computer verfassen
Kapitel 9.2, Eine digitale Schreibkonferenz durchführen
Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten

Band 9:

Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf am Computer verfassen
Kapitel 5.2, Texte gemeinsam am Computer überarbeiten

Band 10 (vorläufig):

Kapitel 2.1, In E-Mail und WhatsApp adressatengerecht kommunizieren
Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf am Computer verfassen
Kapitel 4.1, Texte gemeinsam am Computer überarbeiten
Kapitel 5.3, Projekt – Ein Wiki erstellen
Kapitel 6.1, Projekt – Ein BookTube erstellen

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten.

Band 5:

S. 19, Kapitel 1.1, Ein Interview führen und aktiv zuhören: Ein Interview mit dem Smartphone aufnehmen (Einverständnis einholen)

Band 6:

S. 24, Kapitel 1.1, Postkarte, E-Mail und Kurznachrichten unterscheiden: Vor- und Nachteile von Postkarte, E-Mail und Kurznachricht (Gestaltung, Aufbau, Sprache usw.)	S. 56, Kapitel 3.1, Tiere zu Hause, in der Schule und in Zoos – Strittige Themen diskutieren - Chatsprache, Schutz der Privatsphäre, Regeln für gutes Benehmen, Umgang mit Regelverstößen
Band 7: S. 16 ff., Kapitel 1.1, Sich in sozialen Netzwerken darstellen: Chatten – Sprache in sozialen Netzwerken S. 29 ff., Kapitel 1.2, „Ich bin o.k.“ – Literarische Texte untersuchen und über Cybermobbing informieren	Band 8: Kapitel 3.1, Über Smartphone-Nutzung diskutieren Kapitel 9.2, Eine digitale Schreibkonferenz durchführen – Die Netiquette beachten Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten – Urheber- und Persönlichkeitsrechte sowie die Netiquette beachten
Band 9: Kapitel 5.2, Texte gemeinsam am Computer überarbeiten	Band 10 (vorläufig): Kapitel 2.1, In E-Mail und WhatsApp adressatengerecht kommunizieren Kapitel 3, Über Kommunikationsregeln im Netz diskutieren Kapitel 4.1, Texte gemeinsam am Computer überarbeiten Kapitel 11, Über Kommunikation in sozialen Netzwerken reflektieren
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.	
	Band 6: S. 56, Kapitel 3.1, Tiere zu Hause, in der Schule und in Zoos – Strittige Themen diskutieren - Chatsprache, Schutz der Privatsphäre, Regeln für gutes Benehmen, Umgang mit Regelverstößen
Band 7: S. 16 ff., Kapitel 1.1, Sich in sozialen Netzwerken darstellen	Band 8: Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben am Computer verfassen Kapitel 3.1, Über Smartphone-Nutzung diskutieren

S. 29 ff., Kapitel 1.2, „Ich bin o.k.“ – Literarische Texte untersuchen und über Cybermobbing informieren	Kapitel 3.2, Zu sozialen Medien Stellung nehmen Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten – Grad der Öffentlichkeit abschätzen und Konsequenzen aufzeigen
Band 9: Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf am Computer verfassen Kapitel 10.1, „Ballon“ – Eine Rezension verfassen	Band 10 (vorläufig): Kapitel 2.1, In E-Mail und WhatsApp adressatengerecht kommunizieren Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf am Computer verfassen Kapitel 3, Über Kommunikationsregeln im Netz diskutieren Kapitel 5.3, Projekt – Ein Wiki erstellen Kapitel 11, Über Kommunikation in sozialen Netzwerken reflektieren
3.4 Cybergewalt und -kriminalität	
Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen.	
	Band 6: S. 56, Kapitel 3.1, Tiere zu Hause, in der Schule und in Zoos – Strittige Themen diskutieren - Chatsprache, Schutz der Privatsphäre, Regeln für gutes Benehmen, Umgang mit Regelverstößen
Band 7: S. 16 ff., Kapitel 1.1, Sich in sozialen Netzwerken darstellen S. 29 ff., Kapitel 1.2, „Ich bin o.k.“ – Literarische Texte untersuchen und über Cybermobbing informieren	
	Band 10 (vorläufig): Kapitel 1.1, Über Identitätsdiebstahl im Internet informieren Kapitel 3, Über Kommunikationsregeln im Netz diskutieren

4. Produzieren und Präsentieren

4.1 Medienproduktion und -präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.

Band 5:

S. 187 f., Kapitel 8.3, Gedichte am Computer gestalten: Schriftarten, Schriftgrößen, Farben usw. auswählen; am Computer gestaltete Produkte ausdrucken und veröffentlichen

Band 6:

S. 46, Kapitel 2.1, Ein Erklärvideo drehen: Ein Drehbuch entwerfen, den Filmdreh vorbereiten und durchführen, das Video schneiden
S. 99, Kapitel 5.1, "Eddies erste Lügengeschichte" als Hörspiel gestalten: Ein Hörspiel gestalten
S. 176, Kapitel 8.3, Geschichte vom Wind – Ein Gedicht als Klangcollage gestalten: Die Klangcollage vorbereiten, am Computer erstellen und präsentieren
S. 201ff., Kapitel 9.3, Graphic Novel und Computerspiel – Eine Geschichte in verschiedenen Medien: eigene Comics und Ideen zu einem eigenen Computerspiel planen, gestalten und präsentieren
S. 247 ff., Kapitel 11.3, Einen Romanauszug verfilmen: Einen Drehplan erstellen, die Szene drehen, das Filmmaterial mit einem Videoschnittprogramm am Computer bearbeiten und auswerten

Band 7:

S. 39, Kapitel 2.1, Ein digitales Portfolio anlegen
S. 157 ff., Kapitel 7.3, Projekt – Eine Ballade verstehen und als Hörspiel gestalten
S. 204 f., Kapitel 9.2, Einen Kurzvortrag anschaulich präsentieren, Inhalte veranschaulichen – Die Bildschirmpräsentation
S. 217 f., Kapitel 10.3, Projekt – Eine Filmsequenz drehen
S. 232, Kapitel 11.3, Projekt – Das Jugendwort unserer Schule: Ergebnisse präsentieren
S. 246, Kapitel 12.1, Ein Erklärvideo im Legetechnik-Stil drehen

Band 8:

Kapitel 1.1, Am Computer ein Protokoll anfertigen
Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben am Computer verfassen
Kapitel 3.2 und 3.3, Einen Blog-Eintrag schreiben
Kapitel 8.2, Ein Gedicht szenisch interpretieren und medial begleiten
Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten
Kapitel 11.3, Projekt – Eine Filmszene drehen
Kapitel 12.3, Projekt – Bedrohte Wörter: Arbeitsergebnisse digital präsentieren

Band 9:

Kapitel 2.1, Ein Referat halten
 Kapitel 2.1, Folien für die Bildschirmpräsentation gestalten
 Kapitel 2.1, Am Computer ein Handout gestalten
 Kapitel 4.1, Einen Audioguide-Beitrag erstellen
 Kapitel 4.3, Projekt – Eine Parabel filmisch interpretieren
 Kapitel 10.2, Projekt – Eine Filmszene drehen
 Kapitel 11.3, Projekt – Der Sprache auf der Spur: Arbeitsergebnisse digital präsentieren

Band 10 (vorläufig):

Kapitel 4.3, Projekt – Ein Satire-Video und einen Satire-Podcast erstellen
 Kapitel 5.2, Ein Referat halten
 Kapitel 5.2, Eine Bildschirmpräsentation und ein Handout gestalten
 Kapitel 5.3, Projekt – Ein Wiki erstellen
 Kapitel 6.1, Projekt – Ein BookTube erstellen

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.

Band 5:

S. 187 f., Kapitel 8.3, Gedichte am Computer gestalten: Schriftarten, Schriftgrößen, Farben usw. auswählen; am Computer gestaltete Produkte ausdrucken und veröffentlichen
 S. 229, Kapitel 11.1, „Tiere bis unters Dach“ – Eine Fernsehserie untersuchen: Einstellungsgrößen unterscheiden und eine Fotostory gestalten

Band 6:

S. 46, Kapitel 2.1, Ein Erklärvideo drehen: Ein Drehbuch entwerfen, den Filmdreh vorbereiten und durchführen, das Video schneiden
 S. 99, Kapitel 5.1, „Eddies erste Lügengeschichte“ als Hörspiel gestalten: Ein Hörspiel gestalten
 S. 176, Kapitel 8.3, Geschichte vom Wind – Ein Gedicht als Klangcollage gestalten: Die Klangcollage vorbereiten, am Computer erstellen und präsentieren
 S. 201ff., Kapitel 9.3, Graphic Novel und Computerspiel – Eine Geschichte in verschiedenen Medien: Merkmale von Graphic Novels / Comics kennen und in einem eigenen Comic umsetzen
 S. 201ff., Kapitel 9.3, Graphic Novel und Computerspiel – Eine Geschichte in verschiedenen Medien: Merkmale von Computerspielen kennen und Ideen zu einem eigenen Computerspiel entwickeln
 S. 247f., Kapitel 11.3, Einen Romanzauszug verfilmen: Einen Drehplan erstellen, die Szene drehen, das Filmmaterial mit einem Videoschnittprogramm am Computer bearbeiten

Band 7:

S. 39, Kapitel 2.1, Ein digitales Portfolio anlegen
 S. 157, Kapitel 7.3, Projekt – Eine Ballade verstehen und als Hörspiel gestalten

Band 8:

Kapitel 1.1, Am PC ein Protokoll anfertigen
 Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben am Computer verfassen

<p>S. 204 f., Kapitel 9.2, Einen Kurzvortrag anschaulich präsentieren, Inhalte veranschaulichen – Die Bildschirmpräsentation</p> <p>S. 217 f., Kapitel 10.3, Projekt – Eine Filmsequenz drehen</p> <p>S. 232, Kapitel 11.3, Projekt – Das Jugendwort unserer Schule: Ergebnisse präsentieren</p> <p>S. 246, Kapitel 12.1, Ein Erklärvideo im Legetechnik-Stil drehen</p>	<p>Kapitel 8.2, Ein Gedicht szenisch interpretieren und medial begleiten</p> <p>Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten</p> <p>Kapitel 11.3, Projekt – Eine Filmszene drehen</p> <p>Kapitel 12.3, Projekt – Bedrohte Wörter: Arbeitsergebnisse digital präsentieren</p>
<p>Band 9:</p> <p>Kapitel 2.1, Folien für die Bildschirmpräsentation gestalten</p> <p>Kapitel 2.1, Am Computer ein Handout gestalten</p> <p>Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf am Computer verfassen</p> <p>Kapitel 4.1, Einen Audioguide-Beitrag erstellen</p> <p>Kapitel 4.3, Projekt – Eine Parabel filmisch interpretieren</p> <p>Kapitel 10.2, Projekt – Eine Filmszene drehen</p> <p>Kapitel 11.3, Projekt – Der Sprache auf der Spur: Arbeitsergebnisse digital präsentieren</p>	<p>Band 10 (vorläufig):</p> <p>Kapitel 2.3, Ein Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf am Computer verfassen</p> <p>Kapitel 4.3, Projekt – Ein Satire-Video und einen Satire-Podcast erstellen</p> <p>Kapitel 5.2, Eine Bildschirmpräsentation und ein Handout gestalten</p> <p>Kapitel 5.3, Projekt – Ein Wiki erstellen</p> <p>Kapitel 6.1, Projekt – Ein BookTube erstellen</p>
<p>4.3 Quelldokumentation</p>	
<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.</p>	
	<p>Band 6:</p> <p>S. 221f., Kapitel 10.2, Wege durch die Mediengalaxie – Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren: Informationen aus verschiedenen Medien präsentieren: Quellen angeben</p>
<p>Band 7:</p> <p>S. 39, Kapitel 2.1, Ein digitales Portfolio anlegen</p> <p>S. 204 f., Kapitel 9.2, Einen Kurzvortrag anschaulich präsentieren, Inhalte veranschaulichen – Die Bildschirmpräsentation</p>	<p>Band 8:</p> <p>Kapitel 1.1, Ein Referat halten</p> <p>Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten</p>
<p>Band 9:</p>	<p>Band 10 (vorläufig):</p>

Kapitel 2.1, Am Computer ein Handout gestalten	Kapitel 5.2, Eine Bildschirmpräsentation und ein Handout gestalten Kapitel 5.3, Projekt – Ein Wiki erstellen
4.4 Rechtliche Grundlagen	
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten.	
Band 5: S. 19, Kapitel 1.1, Ein Interview führen und aktiv zuhören: Das Einverständnis für eine Smartphone-Aufnahme bei einem Interview einholen	Band 6: S. 21, Kapitel 1.1, Für die Schülerzeitung berichten: Bilder von Personen in einen Bericht integrieren und die Bildrechte beachten S. 199, Kapitel 9.2, Odysseus als Theaterstück – Szenen vortragen, spielen und gestalten Medienprodukte veröffentlichen, Bildrechte beachten
Band 7: S. 16 ff., Kapitel 1.1, Sich in sozialen Netzwerken darstellen S. 205, Kapitel 9.2, Inhalte veranschaulichen – Die Bildschirmpräsentation S. 178, Kapitel 8.3, Projekt – Ein Theaterstück aufführen: Hinweis zum Umgang mit Filmaufnahmen	Band 8: Kapitel 1.1, Ein Referat halten (Umgang mit Quellen) Kapitel 8.2, Ein Gedicht medial als Bildschirmpräsentation gestalten (Bildrechte beachten) Kapitel 10.2, Einen Klassenblog gestalten – Urheber- und Persönlichkeitsrechte beachten Kapitel 11.3, Projekt – Eine Filmszene drehen (Persönlichkeitsrechte beachten) Kapitel 12.3, Projekt – Bedrohte Wörter: Arbeitsergebnisse digital präsentieren (Persönlichkeitsrechte bei Interviews beachten)
Band 9: Kapitel 2.1, Ein Referat halten (Umgang mit Quellen) Kapitel 4.1, Einen Audioguide-Beitrag erstellen (Persönlichkeits- und Nutzungsrechte beachten) Kapitel 4.3, Projekt – Eine Parabel filmisch interpretieren Kapitel 10.2, Projekt – Eine Filmszene drehen (Persönlichkeitsrechte beachten)	Band 10 (vorläufig): Kapitel 4.3, Projekt – Ein Satire-Video und einen Satire-Podcast erstellen (Persönlichkeitsrechte beachten) Kapitel 5.2, Ein Referat halten Kapitel 5.2, Eine Bildschirmpräsentation und ein Handout gestalten Kapitel 5.3, Projekt – Ein Wiki erstellen Kapitel 6.1, Projekt – Ein BookTube erstellen Kapitel 11, Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte kennen und anwenden

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren.

Band 5:

S. 224 ff., Kapitel 11.1, „Tiere bis unters Dach“ – Eine Fernsehserie untersuchen: Die Figuren einer Fernsehserie kennen lernen, den Handlungsaufbau einer Folge untersuchen, Einstellungsgrößen unterscheiden
S. 233 ff., Kapitel 11.1, „Wissen macht Ah!“ – Eine Wissenssendung untersuchen: Elemente einer Wissenssendung kennen lernen, Tonbeiträge untersuchen

Band 6:

S. 201ff., Kapitel 9.3, Graphic Novel und Computerspiel – Eine Geschichte in verschiedenen Medien: Eine Heldensage in den Medien Graphic Novel und Computerspiel untersuchen und vergleichen
S. 220f., Kapitel 10.2, Wege durch die Mediengalaxie – Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren: Informationen aus verschiedenen Medien auswerten und vergleichen: Sachbuch, Suchmaschinen, Erklärvideos
S. 243ff., Kapitel 11.2, Die Romanverfilmung – Filmsprache verstehen: Roman und Film vergleichen, Einstellungsgrößen unterscheiden, Kameraperspektiven untersuchen

Band 7:

S. 181ff., Kapitel 9, Werbung – Sachtexte und Medien untersuchen
S. 190 ff., Kapitel 9.1, „Werbung im Wandel der Zeit“: Medien vermitteln Werbung
S. 194 f., Kapitel 9.1, Eine Werbeanzeige analysieren
S. 200 ff., Kapitel 9.2, Informationen in Medien recherchieren und auswerten: die Suchergebnisse beurteilen; geeignete Materialien auswerten
S. 210 ff., Kapitel 10.1, Wenn Gott ein DJ wäre – Story und Figuren eines Films kennenlernen
S. 213 ff., Kapitel 10.2, Kamera, Schnitt und Ton – Die Sprache des Films untersuchen

Band 8:

Kapitel 1.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse auswerten, vergleichen und beurteilen
Kapitel 1.2, Helden in Computerspielen – Über Hintergründe informieren
Kapitel 5.1, Eine Graphic Novel untersuchen
Kapitel 5.1, Ein Computerspiel untersuchen
Kapitel 5.2, Einen Hörtext untersuchen
Kapitel 10.1, Print- und Onlinetexte untersuchen, Funktionen vergleichen
Kapitel 10.1, Nachrichtenvermittlung in audiovisuellen und interaktiven Medien
Kapitel 11.2, „Tschick“ - Kamera, Schnitt, Montage, Ton, Mise en Scène: Die Sprache des Films untersuchen
Kapitel 11.2, „Tschick“ – Filmszene und Romanvorlage vergleichen
Kapitel 12.2, Sprache im Netz untersuchen

Band 9:

Kapitel 1.2, Filmausschnitte untersuchen
 Kapitel 1.2, Über KI-generierte Literatur informieren und reflektieren
 Kapitel 2.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren
 Kapitel 5.1, Einen Kurzfilm untersuchen
 Kapitel 6.1, Eine Graphic Novel untersuchen
 Kapitel 7.1, Einen Videoclip untersuchen
 Kapitel 8.1, Inszenierungen vergleichen – Bühnenbilder untersuchen
 Kapitel 9.1, Über Leseplattformen im Netz (z.B. Wattpad) diskutieren
 Kapitel 9, Print- und Onlinetexte untersuchen, Funktionen vergleichen
 Kapitel 9.1, Fake News erkennen
 Kapitel 10.1, „Ballon“ – Filmhandlung, Figuren und Konflikte erschließen
 Kapitel 10.2, „Ballon“ – Die Sprache des Films untersuchen
 Kapitel 10.3, „Ballon“ – Eine Filmszene analysieren und interpretieren
 Kapitel 11.1, öffentlichen und privaten Sprachgebrauch im Netz untersuchen
 Kapitel 11.2, Sprachwandel durch Medien diskutieren
 Kapitel 11.3, Projekt – Der Sprache auf der Spur: Texte und Medien untersuchen

Band 10 (vorläufig):

Kapitel 4.2, Satiren in verschiedenen Medien (Zeitung, Internet, Fernsehen) untersuchen
 Kapitel 5.2, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren
 Kapitel 9.1, Inszenierungen auf der Bühne in ihrer Gestaltung und Wirkung untersuchen und vergleichen
 Kapitel 9.1, Eine Szene aus „Verrücktes Blut“ untersuchen
 Kapitel 10.2, „Jugend ohne Gott“ – Eine Literaturverfilmung untersuchen
 Kapitel 10.2, Medien vergleichen
 Kapitel 10.3, „Jugend ohne Gott“ – Eine Filmszene analysieren und interpretieren
 Kapitel 11, Print- und Onlinetexte untersuchen, Funktionen vergleichen
 Kapitel 11, Sich über Fake News informieren
 Kapitel 12.1, Netzsprache untersuchen und reflektieren
 Kapitel 12.2, Begriffe in Werbung und sozialen Netzwerken untersuchen

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen.

Band 7:

S. 187 f., Kapitel 9.1, Rollenbilder – Funktionen von Sachtexten erkennen

Band 6:

S. 63, Kapitel 3.1, Schriftlich Stellung nehmen: Internet-Kommentare als potenziell öffentlich erkennen

Band 8:

<p>S. 194 f., Kapitel 9.1, Eine Werbeanzeige analysieren</p> <p>S. 200 ff., Kapitel 9.2, Informationen in Medien recherchieren und auswerten: die Suchergebnisse beurteilen</p>	<p>Kapitel 1.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse auswerten, vergleichen und beurteilen</p> <p>Kapitel 10.1, Print- und Onlinetexte untersuchen, Funktionen vergleichen</p> <p>Kapitel 10.1, Nachrichtenvermittlung in audiovisuellen und interaktiven Medien</p>
<p>Band 9:</p> <p>Kapitel 2.1, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren</p> <p>Kapitel 9, Print- und Onlinetexte untersuchen, Funktionen vergleichen</p> <p>Kapitel 9.1, Fake News erkennen</p> <p>Kapitel 11.2, Sprachwandel durch Medien diskutieren</p>	<p>Band 10 (vorläufig):</p> <p>Kapitel 4.2, Satiren in verschiedenen Medien (Zeitung, Internet, Fernsehen) untersuchen</p> <p>Kapitel 5.2, Informationen im Internet recherchieren, Suchergebnisse beurteilen, auswerten, vergleichen und dokumentieren</p> <p>Kapitel 11, Sich über Fake News informieren</p>
<p>5.3 Identitätsbildung</p>	
<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen.</p>	
<p>Band 5:</p> <p>S. 236 ff., Kapitel 11.3, Kein Tag ohne Fernsehen, Internet & Co.? – Über Medien-nutzung nachdenken: Ein Medientagebuch führen, eine Umfrage zum Mediengebrauch durchführen</p>	<p>Band 6:</p> <p>S. 203, Kapitel 9.3, Graphic Novel und Computerspiel – Eine Geschichte in verschiedenen Medien: Merkmale virtueller Welten in Computerspielen erfassen</p>
<p>Band 7:</p> <p>S. 20 ff., Kapitel 1.1, Faszination Computerspiel – Einen Informationstext verfassen</p> <p>S. 187 f., Kapitel 9.1, Rollenbilder – Funktionen von Sachtexten erkennen</p>	<p>Band 8:</p> <p>Kapitel 1.2, Helden in Computerspielen – Über Hintergründe informieren</p> <p>Kapitel 3.1, Über Smartphone-Nutzung diskutieren</p> <p>Kapitel 3.2, Zu sozialen Medien Stellung nehmen</p> <p>Kapitel 10.1, Print- und Onlinetexte untersuchen, Funktionen vergleichen</p> <p>Kapitel 10.1, Nachrichtenvermittlung in audiovisuellen und interaktiven Medien</p>
<p>Band 9:</p>	<p>Band 10 (vorläufig):</p>

Kapitel 9.1, Über Leseplattformen im Netz (z.B. Wattpad) diskutieren
 Kapitel 9 Print- und Onlinetexte untersuchen, Funktionen vergleichen
 Kapitel 9.1, Fake News erkennen
 Kapitel 11.2, Sprachwandel durch Medien diskutieren

Kapitel 1.1, Über virtuelle Identität und/oder Identitätsdiebstahl im Internet informieren
 Kapitel 4.2, Satiren in verschiedenen Medien (Zeitung, Internet, Fernsehen) untersuchen
 Kapitel 11, Sich über Fake News informieren
 Kapitel 12.1, Netzsprache untersuchen und reflektieren
 Kapitel 12.2, Begriffe in Werbung und sozialen Netzwerken untersuchen

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.

Band 5:

S. 236 ff., Kapitel 11.3, Kein Tag ohne Fernsehen, Internet & Co.? – Über Medien-nutzung nachdenken: Ein Medientagebuch führen, eine Umfrage zum Mediengebrauch durchführen

Band 6:

S. 203, Kapitel 9.3, Graphic Novel und Computerspiel – Eine Geschichte in verschiedenen Medien: Über die Nutzung von Computerspielen nachdenken

Band 7:

S. 20 ff., Kapitel 1.1, Faszination Computerspiel – Einen Informationstext verfassen
 S. 29 ff., Kapitel 1.2, „Ich bin o.k.“ – Literarische Texte untersuchen und über Cybermobbing informieren
 S. 34 ff., Kapitel 1.3, Fit in... Einen Informationstext verfassen: „Schlau durch Erklärungsvideos?“
 S. 190 ff., Kapitel 9.1, „Werbung im Wandel der Zeit“: Medien vermitteln Werbung

Band 8:

Kapitel 1.2, Helden in Computerspielen – Über Hintergründe informieren
 Kapitel 3.1, Über Smartphone-Nutzung diskutieren
 Kapitel 3.2, Zu sozialen Medien Stellung nehmen
 Kapitel 3.3, Zu Tablet-Klassen Stellung nehmen
 Kapitel 10.1, Print- und Onlinetexte untersuchen, Funktionen vergleichen
 Kapitel 10.1, Nachrichtenvermittlung in audiovisuellen und interaktiven Medien

Band 9:

Kapitel 1.2, Sprachassistenten: Datenschutz in Gefahr? – Über Hintergründe informieren
 Kapitel 1.3, Über KI im Klassenraum informieren und reflektieren
 Kapitel 9.1, Über Leseplattformen im Netz (z.B. Wattpad) diskutieren

Band 10 (vorläufig):

Kapitel 4.2, Satiren in verschiedenen Medien (Zeitung, Internet, Fernsehen) untersuchen
 Kapitel 11, Sich über Fake News informieren
 Kapitel 11, Werbung/Verkaufsabsichten/Beeinflussung erkennen und kritisch reflektieren

Kapitel 9, Print- und Onlinetexte untersuchen, Funktionen vergleichen Kapitel 9.1, Fake News erkennen Kapitel 10.1, „Ballon“ – Eine Rezension verfassen	
---	--

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, 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.