|  |  |
| --- | --- |
| Medienkompetenzrahmen NRW  (Stand: 10/2017)  **MiniMax** (Ausgabe ab 2019)  Verbrauchsmaterial | https://asset.klett.de/assets/5d4b68f4/310479_Umschlag_neu-1_800.jpg |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Bedienen und Anwenden** | **1.1 Medienausstattung (Hardware)** | **1.2 Digitale Werkzeuge** | **1.3 Datenorganisation** | **1.4 Datenschutz und Informations-sicherheit** |
| Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwor-tungsvoll umgehen | Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funk-tionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen | Informationen und Daten sicher speichern, wie-derfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, orga-nisieren und strukturiert aufbewahren | Verantwortungsvoll mit persönlichen und frem-den Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten |
|  | * **MiniMax 1** / **2** / **3** (eBook) * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 4/5 | * **MiniMax 1** / **2** / **3** (eBook) * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 6-8, 12-14 | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 9-11, 15 * grundlegende EDV-Kenntnisse | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 9, 11 |
|  |  |  |  |  |
| 1. **Informieren und Recherchieren** | **2.1 Informationsrecherche** | **2.2 Informationsauswertung** | **2.3 Informationsbewertung** | **2.4 Informationskritik** |
| Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden | Themenrelevante Informationen und Daten aus Me-dienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten | Informationen, Daten und ihre Quellen sowie da-hinterliegende Strategien und Absichten erken-nen und kritisch bewerten | Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte ein-schätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen |
|  | * **MiniMax 1**: * Informationen zur Kl. sammeln: **ZuRB** S. 67(3) * **MiniMax 2**: * Schnelligkeit von Geparden: **ZuRA** S. 74(1c) * Geometrische Gegenstände: **Geo** S. 6(2) * **MiniMax 3**: * Seehunde: **ZuRA** S. 7(4b) * Haie: **ZuRA** S. 75(2b,c), 77(3), 80(2) * Eiffelturm: **ZuRB** S. 24(3b) * Glasscheiben im Schulgebäude: **ZuRB** S. 30(2) * Frühstücks-Rezepte: **ZuRB** S. 64(4b), 65(2) * Länder in Westafrika: **ZuRB** S. 68(3b) * Lieblingsfächer der Klasse: **ZuRB** S. 70(2) * Jump-Halle in der Nähe: **GuS** S. 11(4b) * Weltrekord im Laufen über 1 000 m: **GuS** S. 20(3) * Länge der Elbe: **GuS** S. 21(4f) * Bahn-Abkürzungen: **GuS** S. 31(1c) * Zeitzonen: **GuS** S. 33(2c) * Jahres-Kalender: **GuS** S. 34 * Urkilo: **GuS** S. 37(1) * Gewicht von Fahrzeugen: **GuS** S. 40(1a) * Steinzeittiere: **GuS** S. 53(3c) * Platonische Körper: **Geo** S. 8(2c) * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 16/17, 20 * Nutzung von Suchmaschinen und Wissensseiten im Internet, Bibliotheken, Nachschlagewerken, Lexika → Sachunterricht; fächerübergreifend | * **MiniMax 1**: * Daten und Tabellen: **ZuRB** S. 66/67 * **MiniMax 2**: * Tabellen und Diagramme: **ZuRB** S. 76/77 * **MiniMax 3**: * Sachrechnen: **ZuRA** S. 44-47, 74, 76, 79;   **ZuRB** S. 66(1), 67   * Tabellen und Diagramme: **ZuRB** S. 69-71 * Zeit (Stundenplan): **GuS** S. 35(1) * Wegeplan: **Geo** S. 16(1) * Maßstab: **Geo** S. 38(2), 39(2) * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 18/19, 21, 26 * als Vorbereitung für das Planen und Ausarbeiten eigener Vorträge (fächerübergreifend) | * **MiniMax 3**: * Fermi-Aufgaben: **ZuRA** S. 78 * Sachaufgaben: **ZuRA** S. 9(3);   **ZuRB** S. 23(2), 31(3,4), 57(3);  **GuS** S. 5(3), 10(3)   * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 22-25, 27 * Sachunterricht; fächerübergreifend | * kritischer Umgang mit Medien → Sachunterricht (siehe Lehrplan 2.5 / 3.5); fächerübergreifend |
|  |  |  |  |  |
| 1. **Kommunizieren und Kooperieren** | **3.1 Kommunikations- und Kooperations-prozesse** | **3.2 Kommunikations- und Kooperations-regeln** | **3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft** | **3.4 Cybergewalt und -kriminalität** |
| Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit di-gitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen | Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten | Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beach-ten | Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und  -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen |
|  | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 28-30, 32, 38 * Lernvideos für den Unterricht nutzen, selbst ge-stalten und veröffentlichen (z.B. *Primartorium* auf YouTube) | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 31, 33-36, 39 * richtiges Verhalten („Netiquette“) → Sachunterricht; fächerübergreifend | * Sachunterricht, Religionslehre, Ethik | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 37 * Sachunterricht; Sekundarstufe |
|  |  |  |  |  |
| 1. **Produzieren und Präsentieren** | **4.1 Medienproduktion und Präsentation** | **4.2 Gestaltungsmittel** | **4.3 Quellendokumentation** | **4.4 Rechtliche Grundlagen** |
| Medienprodukte adressatengerecht planen, gestal-ten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffent-lichens und Teilens kennen und nutzen | Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, re-flektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen | Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhal-ten kennen und anwenden | Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten |
|  | * Mathekonferenzen: Ergebnisse anschaulich dar-stellen (z. B. auf einem Plakat oder einer Folie) * **MiniMax 2**: * Geburtstagskalender: **GuS** S. 35(1b) * **MiniMax 3**: * Steckbriefe Steinzeittiere: **GuS** S. 53(3c) * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 40, 43-51, 63 | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 42, 46, 48, 50/51, 63 * Erstellung von Lernvideos zu Lehrinhalten | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 41, 49 * bei der Vorbereitung eigener Vorträge (fächer-übergreifend) | * Sekundarstufe |
|  |  |  |  |  |
| 1. **Analysieren und Reflektieren** | **5.1 Medienanalyse** | **5.2 Meinungsbildung** | **5.3 Identitätsbildung** | **5.4 Selbstregulierte Mediennutzung** |
| Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeu-tungen kennen, analysieren und reflektieren | Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen | Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analy-sieren sowie für die eigene Identitätsbildung nut-zen | Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwort-lich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen |
|  | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 52-55 * Sachunterricht; Sekundarstufe | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 56 * Sachunterricht; Sekundarstufe | * fächerübergreifend | * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 57-62 * Medienkonsum → Sachunterricht (siehe Lehr-plan 2.4) |
|  |  |  |  |  |
| 1. **Problemlösen und Modellieren** | **6.1 Prinzipien der digitalen Welt** | **6.2 Algorithmen erkennen** | **6.3 Modellieren und Programmieren** | **6.4 Bedeutung von Algorithmen** |
| Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen | Algorithmische Muster und Strukturen in verschie-denen Kontexten erkennen, nachvollziehen und re-flektieren | Probleme formalisiert beschreiben, Problemlöse-strategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lö-sungsstrategie beurteilen | Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren |
|  | * Hintergründe verstehen (z. B. Dennis Digital - Planet Schule) | * Arithmetik: Zahlenfolgen fortsetzen, Rechenket- ten, schriftliche Rechenverfahren * Geometrie: Muster fortsetzen, Bandornamente,  nach Anleitung falten oder spielen * **MiniMax 1**: * Zahlenfolgen fortsetzen:   **ZuRB** S. 62/63, 64(1,2), 65(1-3)   * Froschaufgaben:   **ZuRA** S. 65, 66(3), 67(1), 77, 78(3), 79(1);  **ZuRB** S. 22, 25(2,3), 28, 44(2), 56(2)   * 1+1 Tafel (Muster erkennen): **ZuRB** S. 42-45 * 1−1 Tafel (Muster erkennen): **ZuRB** S. 54-57 * Verdoppeln und halbieren (Muster): **ZuRB** S. 33 * Wege finden: **Geo** S. 11(2) * Muster fortsetzen: **ZuRA** S. 23;   **Geo** S. 20-23, 26, 27(1,2)   * Falten nach Anleitung: **Geo** S. 18 * Falten und Spiegeln: **Geo** S. 28(1) * **MiniMax 2**: * Zahlenfolgen fortsetzen:   **ZuRA** S. 6(3,4), 38(3), 49(3), 61(2,3), 62(3);  **ZuRB** S. 55(3), 65(3), 75(2)   * Froschaufgaben: **ZuRA** S. 6(1), 48, 59, 65;   **ZuRB** S. 19, 39(2), 54, 64   * Hundertertafel (Muster, Wege): **ZuRA** S. 17-21 * Knobelaufgaben: **ZuRA** S. 51(1), 61(1), 88(1);   **ZuRB** S. 43(2)   * Multiplikation: **ZuRA** S. 75-85;   **ZuRB** S. 8, 12, 23-25   * Wegepläne lesen: **Geo** S. 30/31 * Muster fortsetzen: **Geo** S. 4, 19-21, 24(1,2) * Falten nach Anleitung: **Geo** S. 15(2,3) * Falten und Spiegeln: **Geo** S. 5(1) * **MiniMax 3**: * Zahlenfolgen fortsetzen:   **ZuRA** S. 3(2), 40(4), 66(2);  **ZuRB** S. 26(2), 61(3)   * Froschaufgaben:   **ZuRA** S. 4(4), 5(4), 33(3), 37(3), 61, 68, 72(2);  **ZuRB** S. 19(1), 27(3)   * Zahlenmuster entdecken: **ZuRA** S. 23(2) * Knobelaufgaben: **ZuRA** S. 55(1) * Schriftliche Addition/Subtraktion: **ZuRB** S. 36-55 * Muster und Parkettieren: **Geo** S. 4(3), 30-32 * Wegepläne lesen: **Geo** S. 17 * **Mein Medienheft 3/4** (310479) S. 64-75 * Vertiefung in Sekundarstufe (Informatik, Technik) | * Geometrie: Modelle bauen * **MiniMax 1**: * Würfelgebäude und Baupläne: **Geo** S. 14 * Roboter aus geometri. Körpern: **Geo** S. 17(2) * **MiniMax 2**: * Körper formen aus Knete: **Geo** S.6(3) * Würfelgebäude und Baupläne: **Geo** S. 8/9, 13 * **MiniMax 3**: * Würfelgebäude und Baupläne:   **Geo** S. 3(2), 12   * Kantenmodelle bauen: **Geo** S. 6(2) * Würfelnetze: **Geo** S. 9-11 * Nutzung einfacher Programmierumgebungen (z. B. bei Robotern, *HTML*, *Python*)   → Sekundarstufe (Informatik, Technik) | * Sachunterricht |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ZuRA** | Zahlen und Rechnen 10 / Teil A |  | **ZuRB** | Zahlen und Rechnen 20 / Teil B |  | **GuS** | Größen und Sachrechnen |  | **Geo** | Geometrie |