



Geschichte und Geschehen

Abgleich mit dem Orientierungsrahmen Medienbildung Niedersachsen

Geschichte | Gymnasium Klasse 9-10

Die vorliegende Übersicht basiert auf dem Orientierungsrahmen Medienbildung Niedersachsen. Dabei liegt die dort beschriebene Kompetenzstufe 3 zugrunde, die den Kompetenzerwerb für die Schuljahrgänge 9 – 10 beschreibt.



Geschichte und Geschehen 5/6
ISBN: 978-3-12-444030-3

1. SUCHEN, ERHEBEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	[1] SuS führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch.	[2] SuS interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.	[3] SuS bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.	[4] SuS bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.	[5] SuS sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.
	S. 23/Aufgabe 7 S. 27/Aufgabe 5 S. 33/Aufgabe 1 S. 63/Aufgabe 9 S. 87/Aufgabe 9 S. 96/Aufgabe 4 S. 100/Aufgabe 6 S. 103/Aufgabe 6 S. 121/Aufgabe 8 S. 129/Aufgabe 7 S. 133/Aufgabe 6 S. 139/Aufgabe 10 S. 139/Aufgabe 12 S. 146/Aufgabe 5 S. 151/Aufgabe 8 S. 161/Aufgabe 8 S. 165/Aufgabe 3 S. 177/Aufgabe 10 S. 189/Aufgabe 4 S. 191/Aufgabe 3 S. 217/Aufgabe 7 S. 227/Aufgabe 8 S. 231/Aufgabe 8 S. 231/Aufgabe 9 S. 241/Aufgabe 1 S. 245/Aufgabe 10 S. 247/Aufgabe 4 S. 251/Aufgabe 5 S. 255/Aufgabe 7 S. 259/Aufgabe 8 S. 264/Aufgabe 6 S. 265/Aufgabe 9 S. 269/Aufgabe 13 S. 272/Aufgabe 7 S. 283/Aufgabe 10 S. 287/Aufgabe 7 S. 291/Aufgabe 9 S. 297/Aufgabe 12 S. 301/Aufgabe 9 S. 305/Aufgabe 10	S. 31/Aufgabe 2 S. 33/Aufgabe 1 S. 40/Aufgabe 2 S. 63/Aufgabe 9 S. 96/Aufgabe 4 S. 100/Aufgabe 6 S. 121/Aufgabe 8 S. 127/Aufgabe 8 S. 129/Aufgabe 7 S. 133/Aufgabe 6 S. 139/Aufgabe 10 S. 139/Aufgabe 12 S. 146/Aufgabe 5 S. 161/Aufgabe 8 S. 177/Aufgabe 10 S. 189/Aufgabe 4 S. 191/Aufgabe 3 S. 199/Aufgabe 8 S. 199/Aufgabe 10 S. 217/Aufgabe 7 S. 227/Aufgabe 8 S. 231/Aufgabe 8 S. 231/Aufgabe 9 S. 245/Aufgabe 10 S. 259/Aufgabe 8 S. 264/Aufgabe 6 S. 265/Aufgabe 9 S. 272/Aufgabe 7 S. 287/Aufgabe 7 S. 291/Aufgabe 9 S. 305/Aufgabe 9 S. 305/Aufgabe 10	S. 103/Aufgabe 6 S. 177/Aufgabe 10	S. 31/Aufgabe 2 S. 33/Aufgabe 1 S. 40/Aufgabe 2 S. 53/Aufgabe 4 S. 63/Aufgabe 9 S. 96/Aufgabe 4 S. 100/Aufgabe 6 S. 121/Aufgabe 8 S. 127/Aufgabe 8 S. 129/Aufgabe 7 S. 131/Aufgabe 7 S. 139/Aufgabe 10 S. 139/Aufgabe 12 S. 146/Aufgabe 5 S. 151/Aufgabe 8 S. 161/Aufgabe 8 S. 165/Aufgabe 3 S. 199/Aufgabe 8 S. 199/Aufgabe 10 S. 217/Aufgabe 7 S. 227/Aufgabe 8 S. 231/Aufgabe 8 S. 231/Aufgabe 9 S. 245/Aufgabe 10 S. 259/Aufgabe 8 S. 264/Aufgabe 6 S. 265/Aufgabe 9 S. 272/Aufgabe 7 S. 287/Aufgabe 7 S. 291/Aufgabe 9 S. 305/Aufgabe 9	S. 103/Aufgabe 6

2. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	[1] SuS verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.	[2] SuS beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	[3] SuS berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.	[4] SuS kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	[5] SuS teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht.
	S. 139/Aufgabe 12 S. 225/Aufgabe 7 S. 251/Aufgabe 5	S. 207/Aufgabe 11		S. 139/Aufgabe 12 S. 207/Aufgabe 11 S. 225/Aufgabe 7 S. 251/Aufgabe 5	

3. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	[1] SuS setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.	[2] SuS integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.	[3] SuS. wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.	[4] SuS geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.	[5] SuS berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.
	S. 66/Aufgabe 2 S. 75/Aufgabe 13 S. 103/Aufgabe 6 S. 171/Aufgabe 11 S. 185/Aufgabe 10 S. 195/Aufgabe 2 S. 225/Aufgabe 7 S. 237/Aufgabe 5 S. 287/Aufgabe 8	S. 75/Aufgabe 13 S. 171/Aufgabe 11 S. 185/Aufgabe 10 S. 225/Aufgabe 7 S. 287/Aufgabe 8	S. 75/Aufgabe 13 S. 103/Aufgabe 6 S. 171/Aufgabe 11 S. 177/Aufgabe 10 S. 185/Aufgabe 10 S. 191/Aufgabe 3 S. 195/Aufgabe 2 S. 225/Aufgabe 7 S. 237/Aufgabe 5 S. 259/Aufgabe 8 S. 287/Aufgabe 8	S. 53/Aufgabe 4 S. 195/Aufgabe 2 S. 207/Aufgabe 11	S. 237/Aufgabe 5

4. SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN	[1] SuS agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	[2] SuS entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.	[3] SuS nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.	[4] SuS nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.	[5] SuS identifizieren Mechanismen zur Verbrauchermanipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.	[6] SuS nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.

5. PROBLEMLÖSEN UND HANDELN	[1] SuS bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	[2] SuS beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.	[3] SuS passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.	[4] SuS erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.	[5] SuS planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.	[6] SuS finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.	[7] SuS setzen Lösungsstrategien effektiv um.	[8] SuS teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.
	S. 53/Aufgabe 5 S. 63/Aufgabe 9 S. 75/Aufgabe 13 S. 121/Aufgabe 8 S. 127/Aufgabe 8 S. 129/Aufgabe 7 S. 139/Aufgabe 10 S. 139/Aufgabe 12 S. 227/Aufgabe 8 S. 264/Aufgabe 6 S. 265/Aufgabe 9	S. 93/Aufgabe 8	S. 93/Aufgabe 8		S. 133/Aufgabe 6			

6. ANALYSIEREN, KONTEXTUALISIEREN UND REFLEKTIEREN	[1] SuS beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.	[2] SuS bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.	[3] SuS reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).	[4] SuS setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.	[5] SuS analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte.	[6] SuS reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.	[7] SuS beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung.	[8] SuS beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.
	S. 23/Aufgabe 7 S. 53/Aufgabe 4 S. 93/Aufgabe 8 S. 127/Aufgabe 8 S. 139/Aufgabe 10 S. 139/Aufgabe 12 S. 146/Aufgabe 5 S. 199/Aufgabe 8 S. 199/Aufgabe 10 S. 217/Aufgabe 7 S. 245/Aufgabe 10 S. 265/Aufgabe 9 S. 305/Aufgabe 9	S. 31/Aufgabe 2 S. 53/Aufgabe 4 S. 100/Aufgabe 6 S. 127/Aufgabe 8 S. 129/Aufgabe 7 S. 146/Aufgabe 5 S. 199/Aufgabe 10 S. 231/Aufgabe 9 S. 245/Aufgabe 10	S. 23/Aufgabe 7 S. 87/Aufgabe 9	S. 93/Aufgabe 8	S. 23/Aufgabe 7 S. 146/Aufgabe 5 S. 217/Aufgabe 7 S. 283/Aufgabe 10	S. 31/Aufgabe 2	S. 23/Aufgabe 7 S. 31/Aufgabe 2 S. 40/Aufgabe 2 S. 131/Aufgabe 7 S. 146/Aufgabe 5 S. 199/Aufgabe 8 S. 199/Aufgabe 10 S. 217/Aufgabe 7	