Medienkompetenzrahmen

1 Bedienen und Anwenden	2 Informieren und Recherchieren	3 Kommunizieren und Kooperieren
1.1 Medienausstattung	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
	• Seite 14, Aufgabe 10 (Informieren über englische Zahlangaben) • Seite 36, Aufgaben 1 und 3 (Informieren über alte Längen- und Gewichtseinheiten) • Seite 67, Aufgabe 67 (Informieren über das Sonnensystem) • Seite 161, Aufgabe 8 (Recherche zu Volumeneinheiten)	• Seite 36, Aufgabe 3 (Angabe von Quellen bei Präsentation)
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
• Seite 116 (Einsatz dynamischer Geometrie-Software)	• Seite 43 (Herausarbeiten wesentlicher Informationen)	
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunizieren und Kooperieren in der Gesellschaft
• Seite 116, Aufgabe 5 (Wahl eines geeigneten Speicherorts)	• Seite 222, Aufgabe 1 (Quellenbeurteilung)	
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Medienkompetenzrahmen

4 Produzieren und Präsentieren	5 Analysieren und Reflektieren	6 Problemlösen und Modellieren
4.1 Medienproduktion und -präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
• Seite 36, Aufgaben 1 und 3 (übersichtliches Darstellen von Informationen) • Seite 199 (adressatengerechtes präsentieren von Informationen)		• Seite 16 (Zweiersystem)
4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
		• Seite 18, Aufgabe 11 (Muster im Zweiersystem) • Seite 61 (Muster bei der Multiplikation)
4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen