

medienkompass 1+2



		Medien				Informatik			
		Leben in der Mediengesellschaft	Medien und Medienbeiträge verstehen	Medien und Medienbeiträge produzieren	Mit Medien kommunizieren und kooperieren	Datenstrukturen	Algorithmen	Informatiksysteme	
Medienkompass 1: 4.–6. Klasse Medienkompass 2: 7.–9. Klasse	Kompetenzbereiche								
	Kompetenzen	Sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten	Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen	Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen	Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren	Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten	Einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen	Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen verstehen und Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden	
	Kompetenz-Codes	MI.1.1	MI.1.2	MI.1.3	MI.1.4	MI.2.1	MI.2.2	MI.2.3	
Medienkompass 1	Konzepte	1.1 Was sind Medien?	●	●					
		1.2 Punkt für Punkt ein Bild					●		
		1.3 Welten hinter dem Bildschirm	●						
		1.4 Reichhaltige Menüs und Tasten							●
		1.5 Vernetzt und verlinkt					●		
		1.6 Verschlüsselte Botschaften					●		●
	Methoden	1.7 Das Auge isst mit			●				
		1.8 Lass hören!			●				
		1.9 Postverkehr und Anschlagbrett im Internet				●			
		1.10 Bilder und Texte erzählen Geschichten			●				
		1.11 Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen		●					●
		1.12 Zelle an Zelle					●		
	Verhalten	1.13 Sicher ist sicher			●				●
		1.14 Ausgeschnüffelt und durchschaut			●	●			
		1.15 Chat – Geplauder im Internet	●						
		1.16 Mein Werk, dein Werk			●				
		1.17 Superfrau und Supermann	●						
		1.18 Medien überall	●						
Medienkompass 2	Konzepte	2.1 Ein Ding für (fast) alle Fälle						●	
		2.2 Bilder aus Punkten – Bilder aus Elementen					●		
		2.3 Mehr als die Wirklichkeit	●						
		2.4 Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen							●
		2.5 Präsent im Web				●	●		●
		2.6 Von Bits und Bytes					●		●
	Methoden	2.7 Sehr verehrtes Publikum			●				
		2.8 Blog – das öffentliche Tagebuch				●			
		2.9 Wiki – die gemeinschaftliche Website				●			
		2.10 Wort und Bild im Dialog		●	●				
		2.11 Den Informationen auf den Puls gefühlt		●					●
		2.12 Informationen – aufgeräumt und übersichtlich					●		
	Verhalten	2.13 Hier steckt der Wurm drin							●
		2.14 Spuren im Netz	●						
		2.15 Spass, Unfug und Verbrechen	●						
		2.16 Der Urheber hat Recht			●				
		2.17 Information für alle?	●						
		2.18 Überall dabei und immer mobil	●						
	Anzahl	10	4	9	5	8	0	10	