

# medienkompass 1



Einheit im «Medienkompass»	Kompetenzstufen Lehrplan 21	Zyklus		
	<b>Die Schülerinnen und Schüler ...</b>			
<b>1.1 Was sind Medien?</b> Klärung des Medienbegriffs; Bedeutung des Computers als Medium (Medium, Software, Botschaft, Sender, Empfänger)	... können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen. (MI.1.1.b)	1	2	3
	... können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation). ... kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment). (MI.1.2.d)	1	2	3
<b>1.2 Punkt für Punkt ein Bild</b> Prinzip der Rastergrafik als Form der Digitalisierung (Rastergrafik, Pixel, Auflösung, Farbtiefe, Graustufen, Dateigrösse)	... kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen. (MI.2.1.d)	1	2	3
<b>1.3 Welten hinter dem Bildschirm</b> Gegenüberstellung von realer und medial erzeugter Wirklichkeit (virtuelle Wirklichkeit, Computerspiel, Simulation, Chatraum)	... können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen. (MI.1.1.b)	1	2	3
<b>1.4 Reichhaltige Menüs und Tasten</b> Prinzipien und Elemente von grafischen Benutzeroberflächen (Benutzeroberfläche, Schreibtisch, Symbol, Fenster, Menü, Tasten, Betriebssystem)	... können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menü, mehrere geöffnete Programme). (MI.2.3.d)	1	2	3
<b>1.5 Vernetzt und verlinkt</b> Verständnis für die Funktionsweise des Webs als Form eines Hypertextes (Netzwerk, Internet, Webseite, Website, Hypertext, Link, Homepage, Browser, Webadresse)	... erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website). (MI.2.1.f)	1	2	3
<b>1.6 Verschlüsselte Botschaften</b> Codierung von Information am Beispiel des Binärcodes; Bedeutung verschiedener Dateiformate (Code, Zeichen, Alphabet, Format, ASCII, Dateinamenerweiterung)	... können Daten mittels selbst entwickelten Geheimschriften verschlüsseln. (MI.2.1.c)	1	2	3
	... kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen. (MI.2.1.e)			
	... kennen verschiedene Speicherarten (z.B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten. (MI.2.3.f)			
<b>1.7 Das Auge isst mit</b> Gestaltungsregeln für Dokumente (Layout, Zeilenabstand, Schriftgrösse, Schriftauszeichnungen, Adressatenbezug)	... können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip). (MI.1.3.c)	1	2	3
<b>1.8 Lass hören!</b> Kreatives Arbeiten mit Audioprogrammen (Audioprogramm, Tonaufnahme, Headset, Steuerungstasten, Komprimierung, MP3)	... können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip). (MI.1.3.c)	1	2	3
<b>1.9 Postverkehr und Anschlagbrett im Internet</b> Regeln der elektronischen Kommunikation am Beispiel von E-Mail und Internetforen (E-Mail, Forum, Diskussionsstrang, Post, Betreff, Anlage, Blindkopie)	... können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen. (MI.1.4.c)	1	2	3
<b>1.10 Wort und Bild im Dialog</b> Funktionen von Bildern in Verbindung mit Text; Auseinandersetzung mit der Bildwirkung; gezielte Auswahl von Bildern (Bildsprache, Bildfunktion, Legende, Bildformat, Bildersuche, Urheberrecht)	... können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip). (MI.1.3.c)	1	2	3
<b>1.11 Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen</b> Informationssuche im Internet mit Suchmaschinen; Beurteilung gefundener Information (Suchmaschine, Suchbegriff, Katalog, Urheberrecht, Index, Schlüsselwörter)	... können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website). (MI.1.2.c)	1	2	3
<b>1.12 Zelle an Zelle</b> Darstellung und Sortierung von Daten in Form von Listen und Tabelle; einfache Berechnungen in Tabellen (Liste, Tabelle, Spalte, Zeile, Zelle, Zellbereich, Sortierschlüssel, Tabellenkalkulation, Formel, Mittelwert)	... können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z.B. Symbole, Tabellen, Grafiken). (MI.2.1.b)	1	2	3
<b>1.13 Sicher ist sicher</b> Bewusstsein für sicheren Umgang mit Passwörtern; Bedeutung der Datensicherung (Benutzername, Passwort, Login, Datenspeicherung)	... können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname). (MI.1.3.d)	1	2	3
	... können erklären, wie Daten verloren gehen können und kennen die wichtigsten Massnahmen, sich davor zu schützen. (MI.2.3.h)			
<b>1.14 Ausgeschnüffelt und durchschaut</b> Bewusstsein für den Umgang mit persönlichen Daten im Internet; Vor- und Nachteile personalisierter Internetangebote (Cookies, Browser, Werbung und Gewinnspiele im Internet)	... können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname). (MI.1.3.d)	1	2	3
	... können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen. (MI.1.4.b)			
<b>1.15 Chat – Geplauder im Internet</b> Verhaltensregeln in virtuellen Räumen, speziell im Chat (Chat, Nickname, Moderatorin/Moderator, Avatar, Instant Messaging, Netiquette, Emoticons)	... können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing). (MI.1.1.c)	1	2	3
<b>1.16 Mein Werk, dein Werk</b> Fairness-Regeln für den Umgang mit fremden Texten und Bildern, speziell in Bezug auf das Internet (Urheberrecht, Quellenangabe, Zitat, Tauschbörse)	... können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog). (MI.1.3.e)	1	2	3
<b>1.17 Superfrau und Supermann</b> Bewusstsein für Chancengerechtigkeit am Beispiel der Geschlechterrollen in Medien (Rollenbilder)	... können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing). (MI.1.1.c)	1	2	3
<b>1.18 Medien überall</b> Reflexion der eigenen Mediennutzung; Funktionen verschiedener Medienangebote (Medienkonsum, Medientagebuch)	... können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen. (MI.1.1.b)	1	2	3

# medienkompass 2



Einheit im «Medienkompass»	Kompetenzstufen Lehrplan 21	Zyklus		
	<b>Die Schülerinnen und Schüler ...</b>			
<b>2.1 Ein Ding für (fast) alle Fälle</b> Bedeutung von technischen Medien bei Produktion, Speicherung und Übermittlung von Botschaften; Stellenwert des Computers als multimediale und multifunktionale Maschine (Produktions-, Speicher-, Präsentations- und Kommunikationsmedien, Multimedia, Massenmedien, verborgene und allgegenwärtige Computer)	... kennen die wesentlichen Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabeelemente von Informatiksystemen und können diese mit den entsprechenden Funktionen von Lebewesen vergleichen (Sensor, Prozessor, Aktor und Speicher). (MI.2.3.l)	1	2	3
<b>2.2 Bilder aus Punkten – Bilder aus Elementen</b> Gegenüberstellung zweier Grundkonzepte digitaler Bildbearbeitung, Raster- und Vektorgrafik (Rastergrafik, Vektorgrafik, Pixel, Auflösung, Farbtiefe, Dateigrösse, Grafikformate, CAD-Programm, 3-D-Objekt)	... kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen. (MI.2.1.d)	1	2	3
<b>2.3 Mehr als die Wirklichkeit</b> Auseinandersetzung mit künstlich erzeugter Wirklichkeit; Bedeutung virtueller Welten im Alltag; Chancen und Risiken von Computerspielen (interaktiv, virtuelle Realität, Cyberspace, Simulation, Avatar, Online-Rollenspiel, Morphing)	... können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten). (MI.1.1.d) ... können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotenzial). ... können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben). (MI.1.1.e)	1	2	3
<b>2.4 Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen</b> Bedeutung der Benutzerschnittstelle zwischen Mensch und Maschine, Merkmale benutzerfreundlicher Schnittstellen (Benutzerschnittstelle, Bedienungsfreundlichkeit, barrierefreier Zugang, Sensoren)	... kennen die wesentlichen Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabeelemente von Informatiksystemen und können diese mit den entsprechenden Funktionen von Lebewesen vergleichen (Sensor, Prozessor, Aktor und Speicher). (MI.2.3.l)	1	2	3
<b>2.5 Präsent im Web</b> Publizieren im Web mittels HTML-Seiten und Content-Management-Systemen; Konzeption einer Website (URL, Client-Server-Modell, Webserver, Protokoll, HTML, CMS, Website)	... können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen. (MI.1.4.c) ... erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website). (MI.2.1.f) ... können das Internet als Infrastruktur von seinen Diensten unterscheiden (z.B. WWW, E-Mail, Internettelefonie, Soziale Netzwerke). (MI.2.3.m)	1	2	3
<b>2.6 Von Bits und Bytes</b> Codierung und Digitalisierung als Konzepte der Informationstechnologie; Bedeutung von Dateiformaten; Komprimierung am Beispiel von Bild, Video und Ton (Bit, Byte, Speichergrössen, digital, Code, ASCII, Dateiformat, Dateinamenerweiterung, Komprimierung, JPEG, MPEG, MP3, Austauschformat, Zip-Archiv)	... kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen. (MI.2.1.d) ... kennen verschiedene Speicherarten (z.B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten. (MI.2.3.f)	1	2	3
<b>2.7 Sehr verehrtes Publikum</b> Gestaltungsregeln für Präsentationen am Computer (Präsentationsprogramm, Folie, Folienlayout, Folienmaster, Foliendesign, Handzettel)	... können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. ... können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen. (MI.1.3.f)	1	2	3
<b>2.8 Blog – das öffentliche Tagebuch</b> Publizieren im Internet mittels eines elektronischen Tagebuches; Verhaltensregeln für die Onlinepublikation (Blog, Post, Netiquette, RSS-Feed, Permalink)	... können kooperative Werkzeuge anpassen und für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Blog, Wiki). (MI.1.4.f)	1	2	3
<b>2.9 Wiki – die gemeinschaftliche Webseite</b> Gemeinsames Sammeln, Bearbeiten und Publizieren von Informationen in einem Wiki (synchrone und asynchrone Medien, Wiki, Hypertext, Link, Blog, Wissensgemeinschaft, Wikipedia, Formatierung, Versionenkontrolle, Urheberrecht)	... können kooperative Werkzeuge anpassen und für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Blog, Wiki). (MI.1.4.f)	1	2	3
<b>2.10 Wort und Bild im Dialog</b> Funktionen von Bildern in Verbindung mit Text; Auseinandersetzung mit der Bildwirkung; gezielte Auswahl von Bildern (Bildsprache, Bildfunktion, Legende, Bildformat, Bildersuche, Urheberrecht)	... kennen grundlegende Elemente der Bild-, Film- und Fernsehsprache und können ihre Funktion und Bedeutung in einem Medienbeitrag reflektieren. (MI.1.2.g) ... können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen. (MI.1.3.f)	1	2	3
<b>2.11 Den Informationen auf den Puls gefühlt</b> Beurteilung von Informationen aus dem Internet; Einschätzung der Glaubwürdigkeit von Quellen (Tatsache und Meinung, ein- und ausgehende Links, Internetadresse, Top-Level-Domain, Impressum)	... können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen. (MI.1.2.e) ... verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen. (MI.2.3.i)	1	2	3
<b>2.12 Informationen – aufgeräumt und übersichtlich</b> Strukturierung und Visualisierung von Informationen; Darstellung von Zahlenwerten als Diagramm; Interpretation von Diagrammen (Mindmap, Tabelle, Flussdiagramm, Regelkreis, Kreis-, Säulen- und Liniendiagramm, Datenreihe, Datenbereich, Grössen- und Rubrikenachse, Intervall)	... erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website). (MI.2.1.f) ... können Daten in einer Datenbank strukturieren, erfassen, suchen und automatisiert auswerten. (MI.2.1.j)	1	2	3
<b>2.13 Hier steckt der Wurm drin</b> Bewusstsein für die Gefährdung des Computers und der persönlichen Daten beim Surfen und Mailen; Sicherheitsmassnahmen und Verhaltensweisen (Viren, Würmer, Trojaner, Spyware, Spam-Mail, Hoax, Phishing, Firewall, Software-Update)	... können die Risiken unverschlüsselter Datenübermittlung und Datenspeicherung abschätzen. (MI.2.3.n)	1	2	3
<b>2.14 Spuren im Netz</b> Bewusstsein für die Privatsphäre als schützenswertes Gut; Privatsphäre und Anonymität im Internet (Privatsphäre, Webcommunity, persönliches Profil, Chat, Forum, Blog, Cookie, Logfile, IP-Adresse, Internetprovider)	... können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotenzial). ... können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben). (MI.1.1.e)	1	2	3
<b>2.15 Spass, Unfug und Verbrechen</b> Bedeutung der Persönlichkeitsrechte im medial geprägten Alltag; Privatsphäre und Anonymität in virtuellen Räumen (Persönlichkeitsrechte, ethische Grundsätze, Privatsphäre, problematische Inhalte auf dem Handy, virtuelle Räume [Foren, Chat], Anonymität)	... können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotenzial). ... können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben). (MI.1.1.e)	1	2	3
<b>2.16 Der Urheber hat Recht</b> Bestimmungen des Urheberrechtes, speziell in Bezug auf das Internet; verschiedene Lizenzierungsmodelle von medialen Inhalten und Software (Urheber, Urheberrecht, Tauschbörsen, Peer-to-Peer-Netzwerk, Quellenangabe, Zitat, Creative Commons, Public Domain, Shareware, Freeware, Open-Source-Software, Digital-Rights-Management)	... können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln. (MI.1.3.f)	1	2	3
<b>2.17 Information für alle?</b> Bewusstsein für Chancengerechtigkeit am Beispiel des Zugangs zu Information; Begriff des digitalen Grabens auf globaler, nationaler und lokaler Ebene (globales Dorf «global village», digitale Kluft «digital divide», Open-Source-Software)	... können Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik beschreiben (z.B. Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie). (MI.1.1.f)	1	2	3
<b>2.18 Überall dabei und immer mobil</b> Auseinandersetzung mit Bedeutung und eigener Nutzung des Mobiltelefons im Alltag; Handy als Störfaktor, Kostenfalle und Statussymbol (Mobiltelefon, Handy, Kontrollfunktion, Statussymbol, Störfaktor, Kostenfalle, SIM-Karte, Prepaid-Karte, Klingeltöne, Logos)	... können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotenzial). ... können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben). (MI.1.1.e)	1	2	3