

Kapitelübersicht mit Bezügen zum Medienkompetenzrahmen NRW

	1. BEDIENEN / ANWENDEN				2. INFORMIEREN / RECHERCHIEREN				3. KOMMUNIZIEREN / KOOPERIEREN				4. PRODUZIEREN / PRÄSENTIEREN				5. ANALYSIEREN / REFLEKTIEREN			6. PROBLEMLÖSEN / MODELLIEREN				
	1.1 Medienausstattung (Hardware)	1.2 (Digitale) Werkzeuge	1.3 Datenorganisation	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.1 Informationsrecherche	2.2 Informationsauswertung	2.3 Informationsbewertung	2.4 Informationskritik	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	3.3 Kommunikation und Koop. in der Gesellschaft	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.1 Medienproduktion und Präsentation	4.2 Gestaltungsmittel	4.3 Quelldokumentation	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.1 Medienanalyse	5.2 Meinungsbildung	5.3 Identitätsbildung	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.1 Prinzipien der digitalen Welt	6.2 Algorithmen erkennen	6.3 Modellieren und Programmieren	6.4 Bedeutung von Algorithmen
1	Wie die Bilder laufen lernen: Vom Einzelbild zum Bewegtbild																							
2	Geschichten fürs Ohr – Hörspiel & Co.																							
3	Das Papiertheater in der aktiv-handlungsorientierten Mediengestaltung																							
4	Medieninhalte gestalten und präsentieren mit dem Kamishibai																							
5	Blaue Wunder erleben: Fotografieren mit Sonnenlicht auf den Spuren von Anna Atkins																							
6	Grundprinzipien der Vervielfältigung: Ein Zeichen setzen – Medienevolution beim Stempeln erleben																							
7	Vom Ordnen, Suchen und Finden mit praktischen binären Suchalgorithmen																							
8	Geheime Botschaften, sichere Passwörter und die Kryptologie																							
9	Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe in lebensgroßen Informatik-Systemen erleben																							
10	Informatik am Ur-Computer: Pixel-Bilder, binäre Zahlenmagie und das EVA-Prinzip begreifen																							
11	Perspektive Medienprävention																							

Legende



Benötigtes Material



Weiterführende Idee(n) für den Unterricht



Pädagogischer / didaktischer Orientierungspunkt



Leitfrage



Wussten Sie schon, dass ...?



Interview mit Expert:in



Mögliche Variationen



Hintergrundinfos zum Kapitel



Tipp



Download frei verfügbar unter www.analog-digidakitk.de



Bezüge zum Medienkompetenzrahmen NRW