

# Vom Digi-Learner zum Digi-Crack ab Klasse 5:

## Medien und Informationstechnologie als neues Lernangebot von Klasse 5-10



## Medien und Informationstechnologie in Jahrgang 5/6:

[Derzeitig in der Erprobungsphase]

### Modul 1: Informatorische Grundlagen

- Regeln in den Medienräumen
- Bestandteile eines Computers
- einen Computer bedienen
- das EVO- bzw. IPO-Prinzip kennen
- Dateiverwaltung

### Modul 2: Mediennutzung

- Medien im Alltag
- Medienverhalten reflektieren
- Medienkonsum vs. Mediennutzung
- Sicherheit und Gefahren im Netz
- Digitale Kommunikation
- Privatsphäre und Datenschutz

### Modul 3: Text- und Bildbearbeitung

- mit MS-Word© umgehen lernen
- Bildbearbeitung (z.B. GIMP©)
- Urheberrecht

### Modul 4: Informieren und Recherchieren

- Suchmaschinen bedienen
- im Internet recherchieren
- Informationen auswerten
- verschiedene Präsentationsmittel
- Folien gestalten (MS-PPP ©)
- Kurzvortrag halten

### Modul 5: Erste Programmierungen lernen

- Nutzen des Programmes Scratch ©
- Algorithmen und Ereignisse
- Schleifen und Variablen
- Befehle und Fallunterscheidungen
- Methoden



## Medien und Informationstechnologie in Jahrgang 7-10:

[Derzeitig in der Planungsphase]

### Module im WP-Bereich 7-9:

- Calliope-Mini © - einen PC bauen
- Arduino © - Schaltkreise für PC
- Scratch 3.0 © - Erzeugen einer KI
- App-Inventor © - Programmierung
- Präsentationstechniken-, Formen
- Präsentationen der Mdl. Prüfungen

### Modul in Jahrgang 10 - ECDL

- Computer und Online-Grundlagen
- Text- und Bildbearbeitung
- Tabellenkalkulation mit MS-Excel ©
- Datenbanken mit MS-Access ©
- Präsentationstechniken-, Formen
- Datenschutz

