

Bezüge zum Lehrplan 21

Die Übersicht zeigt die Bezüge zwischen den Themen des Lehrmittels und den Kompetenzen des Lehrplans 21. Es ist jeweils diejenige Kompetenz zugeordnet, auf der der Schwerpunkt des Themas liegt.

connected 1:
5. Klasse

connected 2:
6. Klasse

connected 3:
7. Klasse

connected 4:
8./9. Klasse



Kompetenzbereiche

Kompetenzen

Kompetenz-Codes

		Medien				Informatik			Anwendungs-kompetenzen			
		Leben in der Mediengesellschaft	Medien und Medienbeiträge verstehen	Medien und Medienbeiträge produzieren	Mit Medien kommunizieren und kooperieren	Datenstrukturen	Algorithmen	Informationssysteme	Handhabung	Recherche und Lernunterstützung	Produktion und Präsentation	
		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				
		MI.1.1	MI.1.2	MI.1.3	MI.1.4	MI.2.1	MI.2.2	MI.2.3				
connected 1	Grundangebot	Kapitel 1 Mitten in der Medienwelt	●	●	●				●	●	●	
		Kapitel 2 Suchen und Finden im Internet		●					●	●	●	
		Kapitel 3 Informationen auf einen Blick			●		●			●	●	
		Kapitel 4 Vom Alltagscode zum digitalen Code			●		●			●	●	
		Kapitel 5 Bilder: Punkt für Punkt			●		●	●		●	●	
	Wahlangebot	+1 Erklärvideos mit Pfiff		●	●	●				●	●	●
		+2 Gemeinsam Geschichten schreiben	●		●	●				●	●	●
+3 Einparkieren leicht gemacht							●	●	●	●	●	
+4 Vom Rohstoff zum Computer		●								●	●	
connected 2	Grundangebot	Kapitel 1 Salz und Pfeffer – Bits und Bytes		●			●	●	●	●	●	
		Kapitel 2 Das Einmaleins des Programmierens						●	●	●	●	
		Kapitel 3 Wir stylen unserer Rezepte		●	●	●	●			●	●	
		Kapitel 4 @{¥▲→/■¿– alles klar?	●			●	●			●	●	
		Kapitel 5 2gether4ever – we're connected				●	●	●	●	●	●	
	Wahlangebot	+1 Digital Storytelling		●	●	●				●	●	●
		+2 Auf Weltreise im Internet		●	●	●				●	●	●
+3 In virtuelle Welten eintauchen		●	●						●	●	●	
+4 Kurzschluss und Wackelkontakt						●	●	●	●	●	●	
connected 3	Grundangebot	Kapitel 1 Eine Entdeckungsreise durch das Internet	●					●	●	●	●	
		Kapitel 2 Digitale Geräte im Alltag	●					●	●	●	●	
		Kapitel 3 Abheben mit Algorithmen					●	●		●	●	
		Kapitel 4 Das passt ins Bild		●	●					●	●	
		Kapitel 5 Daten, Daten, Daten	●				●			●	●	
	Wahlangebot	+1 <html> auf der Spur				●	●		●	●	●	
		+2 Mit dem Zufall spielen					●	●		●	●	
+3 Looks und Likes		●	●	●					●	●		
+4 Einfach unwiderstehlich!		●	●	●	●				●	●		
connected 4	Grundangebot	Kapitel 1 Wettbewerb der Algorithmen	●				●	●		●	●	
		Kapitel 2 Fakes im Netz	●	●				●		●	●	
		Kapitel 3 Let's play	●					●		●	●	
		Kapitel 4 Sie wissen, wer du bist	●	●					●	●	●	
		Kapitel 5 Survival Guide			●	●	●		●	●	●	
	Wahlangebot	+1 Kipp den Chip!						●	●	●	●	
		+2 create {art}						●	●	●	●	
+3 Nichts ist, wie es scheint		●	●	●					●	●		
+4 Filmfestival			●	●	●				●	●		