

# Medienkompetenzrahmen

1 Bedienen und Anwenden	2 Informieren und Recherchieren	3 Kommunizieren und Kooperieren
<b>1.1 Medianausstattung</b>	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Seite 117 Zweiersystem und Fünfersystem Seite 251 KIM-Studie Seite 220 Mersenne-Primzahlen	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Seite 15, 20 Tabellenkalkulation Seite 85 GPS Seite 150 Wasserwaage als Smartphoneapp Seite 154 Routenplaner	<b>2.2 Informationsauswertung</b>	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>
<b>1.3 Datenorganisation</b>	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Seite 244 Zeitungsartikel Seite 251 KIM-Studie Seite 254 Zeitungsartikel/Leserbrief	<b>3.3 Kommunizieren und Kooperieren in der Gesellschaft</b>
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b>	<b>2.4 Informationskritik</b>	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Seite 119 Passwörter

4 Produzieren und Präsentieren	5 Analysieren und Reflektieren	6 Problemlösen und Modellieren
<b>4.1 Medienproduktion und -präsentation</b>	<b>5.1 Medienanalyse</b>	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Seite 65 Prüzfziffern Seite 114 Zweiersystem Seite 119 Morsecode
<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Seite 95 Poster	<b>5.2 Meinungsbildung</b>	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Seite 103-108 Zahlenfolgen und Muster Seite 171 Vierecke bestimmen (Roboter) Seite 188 Schätzmethoden Seite 218 Sieb des Eratosthenes Seite 224 Euklidischer Algorithmus (ggT)
<b>4.3 Quelledokumentation</b>	<b>5.3 Identitätsbildung</b>	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b>
<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b>	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b>