

MEDIENKUNDE	ICT INTEGRIERT	MEDIENKOMPASS II ANBINDUNG AN KANT. KONZEPT
TASTATURSCHREIBEN 7. SCHULJAHR OBLIGATORISCH		
1.Semester		
<p>Einführung in Infrastruktur ICT</p> <p>Benutzervereinbarung / Logins Mail auf Smartphone und Laptop einrichten</p>		
<p>Handy/Smartphone</p> <p>Kommunikationsformen Funktionen / Aufnahmen / Verwalten von Daten Verbreiten von Inhalten/Verhalten in sozialen Netzwerken Bluetooth/ Strahlung (Projekt: eine Woche ohne Handy) Handout: Ethik und Recht</p>	<p>De Handy und Privatsphäre / Sozialverhalten Gesundheit/Kostenfalle / Schulordnung</p> <p>Ethik Persönlichkeitsrechte / ethische Grundsätze Problematische Inhalte auf dem Handy Anonymität in virtuellen Räumen</p> <p>Projekt Leben ohne Handy-Kommunikationsformen</p>	<p>15 Spass, Unfug und Verbrechen (Reflexion und Verhalten) (Medien produzieren)</p> <p>17 Information für alle (Reflexion und Verhalten)</p> <p>18 Überall und immer mobil (Reflexion und Verhalten)</p>
<p>Der Computer als multifunktionale Maschine</p> <p>Geschichte des Computers Aufgabenfeld des Computers (Multimedia) Produktions-, Speicher-, Präsentations- und Kommunikationsmedien Begriffsklärung Informatik / EVA</p>	<p>De Big Brother Medienwelt: Printmedien und Internet</p>	<p>1 Ein Ding für fast alle Fälle (Orientieren und kennen lernen)</p>

<p>Grundfunktionen Word</p> <p>Symbolleisten und Oberfläche kennen Textdokumente anlegen / Briefassistent Formatieren/Kopieren / Korrigieren Tabellen, Diagramme, Bilder und Grafiken einfügen Datenablage / Speichern/Drucken</p>	<p>De / alle Fächer Texte / Vorträge / Lebensläufe / Bewerbungen</p> <p>Math. Diagramme und Datenreihen im Word</p>	<p>12 Informationen - aufgeräumt und übersichtlich (Anwenden)</p>
2. Semester		
<p>Computerspiele</p> <p>Geschichte der Computerspiele Chancen und Risiken / Virtuelle Realität</p> <p>Interaktiv / Cyberspace / Simulation / Avatar Online Rollenspiele / Morphing Google Earth / Google Maps</p>	<p>De / Ethik Suchtverhalten / Rollenverständnis</p> <p>Ze Bildmanipulation / Morphing - Programme Optische Täuschung</p> <p>Geo Virtuelle Exkursion / google-maps</p>	<p>3 Mehr als die Wirklichkeit (Reflexion und Verhalten)</p>
<p>Powerpointpräsentation</p> <p>Gestaltungsregeln für Präsentationen am Computer Folienlayout / Design und Struktur / Folien gestalten / Folienübergänge / Tabellen Diagramme / SmartArt-Grafiken WordArt / Folien mit Grafiken und Medien illustrieren Bilder formatieren Übergangseffekte und benutzerdefinierte Animation / Foliensortierung / Präsentation</p>	<p>Alle Fächer Vorträge und Dokumentationen</p> <p>Berufskunde Beilagen für Bewerbungen / Selbstdarstellung</p>	<p>7 Sehr verehrtes Publikum (Visualisieren)</p>

<p>Benutzerschnittstellen</p> <p>Systemeinstellungen / Tastaturbefehle Handbücher / Bedienungsfreundlichkeit Sensoren / Barrierefreier Zugang Open Source</p>	<p>Ze</p> <p>Pictogramme / Icons</p>	<p>4 Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen (Orientieren und kennen lernen)</p>
<p>Gefahren für den Computer</p> <p>Sicherheitsmassnahmen und Verhaltensweisen Viren / Würmer/Spams / Trojaner / Spam Phishing / Firewall / Software - Update</p>		<p>13 Hier steckt der Wurm drin (Reflexion und Verhalten)</p>