

Übersicht Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

DIGI4DOCS  Home  Profil  Abmelden

[Home](#) / [Medienpass 5-6 \(Interaktiv\)](#) / Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



Medienpass 5-6 (Interaktiv)

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

[!\[\]\(6a9335257ee4bae53722233b4f4983f7_img.jpg\) Vorheriges Modul](#) Um dieses Modul abzuschließen, musst du **4 Aufgaben** beenden. Du hast bisher **0 Aufgaben** geschafft. [!\[\]\(4cf4858f0f33d9147b4f89d7334365ec_img.jpg\) Nächstes Modul](#)

Aufgabe 1  offen [!\[\]\(93ee2cdb1fd421baf5635b49891e989f_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich weiß, wie Suchmaschinen funktionieren.

Aufgabe 2  offen [!\[\]\(2a0153651c9fcfa6bd2901b40721f318_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich finde, was ich wissen will, indem ich Suchmaschinen nutze.

Aufgabe 3  offen [!\[\]\(d7ad1852dfa91cbf0711d26f7edc4e90_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich bewahre meine Dateien sicher auf und greife über verschiedene Geräte auf sie zu.

Aufgabe 4  offen [!\[\]\(7dfeeca8c473d36c097409774521641c_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich finde Informationen in Online-Lexika und kann diese bewerten.

Lernziel 1.1: Ich weiß, wie Suchmaschinen funktionieren

Medienpass Klassenstufe 5-6

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Ich weiß, wie Suchmaschinen funktionieren.



Früher und heute



Während die Menschen früher sehr häufig in Büchern und Zeitungen nach Informationen gesucht haben und dafür Bibliotheken besucht haben, erleichtern uns heute Suchmaschinen diese Arbeit sehr. Du gibst einfach einen Suchbegriff in eine Suchmaschine ein und innerhalb weniger Sekunden erhältst du eine Antwort. Doch wie funktioniert so eine Suchmaschine überhaupt? Was für Suchmaschinen gibt es? Und bekommt man immer die gleichen Suchergebnisse angezeigt?



Einfach mal ausprobieren

Die bekannteste Suchmaschine ist Google. 87% der Suchanfragen der Menschen auf der ganzen Welt werden an Google gestellt. Aber es gibt auch noch andere Suchmaschinen. Lass uns einmal ausprobieren, ob alle Suchmaschinen gleich funktionieren.

Öffne die folgenden beiden Suchmaschinen und suche nach deiner Lieblings-TV-Serie oder deiner Lieblings-Musikerin. Um die Suchmaschinen zu öffnen, kannst du einfach auf die Bilder links und rechts klicken.



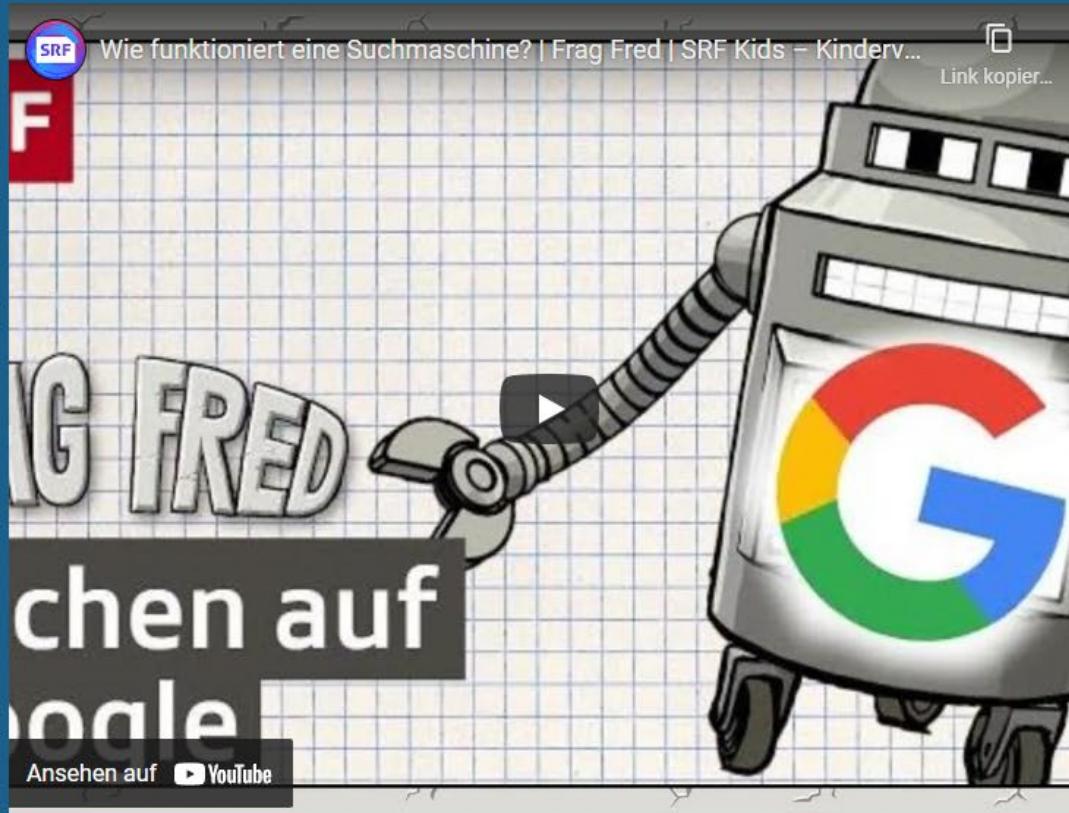
Und, sehen die Ergebnisse gleich aus?

Meistens ist das nicht der Fall. Um zu verstehen, warum das so ist. Schaue dir das Video des SRF auf der nächsten Seite an. Es erklärt dir, wie die Suchmaschinen funktionieren.



Wie die Suchmaschine funktioniert

Schau dir das Video des SWR an und erfahre, wie Suchmaschinen funktionieren.



Teste dein Wissen



Um herauszufinden, ob du verstanden hast, wie eine Suchmaschine funktioniert, überprüfe jetzt dein Wissen! Bring die Karten in die richtige Reihenfolge und teste mit der blauen Schaltfläche unten rechts, ob deine Eingaben stimmen.

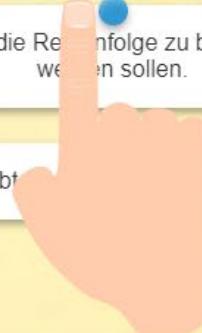
1 Die Suchmaschine zeigt die Suchergebnisse an.

2 Die Suchmaschine lässt kleine Crawler-Programme im Netz nach neuen Webseiten und Dokumenten suchen.

3 Die Suchmaschine speichert gefundene Informationen in einem Index ab.

4 Die Suchmaschine nutzt Algorithmen, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der die Suchbegriffe angezeigt werden sollen.

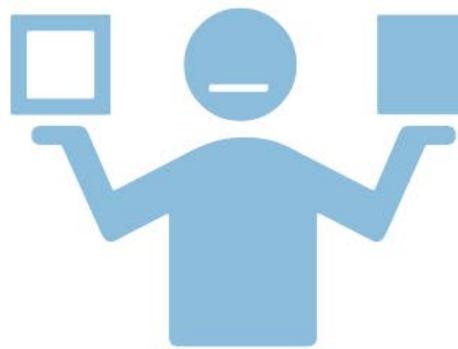
5 Wenn jemand einen Suchbegriff eingibt, sucht die Suchmaschine ihren Index danach.





< 5 / 8 >

Unterschiede



Du weißt nun also, wie eine Suchmaschine funktioniert und was der Index einer Suchmaschine ist. Aber warum sind die Ergebnisse bei zwei Suchmaschinen denn nun unterschiedlich? Das liegt daran, dass jede Suchmaschine einen eigenen Index hat und die Daten darin nach unterschiedlichen Kriterien abspeichert.

Aber auch mit der gleichen Suchmaschine können zwei Personen unterschiedliche Ergebnisse erhalten.

Finde im Test auf der nächsten Seite heraus, ob du schon weißt, woran das liegen kann.

Richtig zuordnen

Woran kann es liegen, dass zwei Personen in der gleichen Suchmaschine unterschiedliche Ergebnisse angezeigt bekommen? Ziehe die Karten auf die richtige Seite und überprüfe mit der blauen Schaltfläche unten rechts, ob deine Eingaben stimmen.



?

Weil sie unterschiedliche Sprachen im Browser eingestellt haben.

Daran kann es liegen

Daran kann es nicht liegen



Du weißt nun, wie Suchmaschinen funktionieren und hast im Video des SWR noch einiges mehr zu Suchmaschinen erfahren. Beantworte zum Schluss die beiden Fragen rechts über das Antwortfeld deiner Digi4Docs-Aufgabe.



Die Datenkrake

Warum wird die Suchmaschine als Datenkrake bezeichnet?



Dich schützen

Was kannst du tun, damit die Suchmaschinen keine Daten über dich sammeln?

Lernziel 1.2: Ich finde, was ich wissen will, indem ich Suchmaschinen nutze

Medienpass Klassenstufe 5-6

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Ich finde, was ich wissen will, indem ich Suchmaschinen nutze.





Das Internet weiß fast alles, aber nicht alles, was im Internet steht ist auch richtig oder nützlich.

Suchmaschinen helfen dir Informationen zu finden. Es gibt Suchmaschinen, die speziell für Kinder sind und Suchmaschinen für Erwachsene. Wenn du weißt, welche Suchmaschinen du verwenden kannst und woran du gute und richtige Suchergebnisse erkennst, dann kann dir das eine große Hilfe sein. Zum Beispiel, wenn du in der Schule einen Vortrag halten möchtest.

Für Kinder oder Erwachsene

Schau dir die Seite "Suchmaschinen für Kinder und Erwachsene" von internet-abc.de rechts an. Informiere dich auf der Seite 3 über die Unterschiede der beiden Suchmaschinenarten, indem du auf das linke und das rechte Bild klickst. Gehe danach weiter zum Test auf der nächsten Seite der Prezi.

The screenshot shows a web-based learning module. At the top, there's a navigation bar with 'Lernmodule' and 'Suchen & Finden'. On the left, there's a vertical sidebar with numbers 1 through 9 and a lightbulb icon. The main content area has a yellow header with the number '3' and the title 'Suchmaschinen für Kinder und Erwachsene'. To the right of the title is a cartoon illustration of a horse's head with a pencil. Below the title, there's a large image of a computer monitor displaying the Google homepage. To the right of the monitor, there's a sidebar with various links and a small video player showing a children's show. A text box contains the following text:

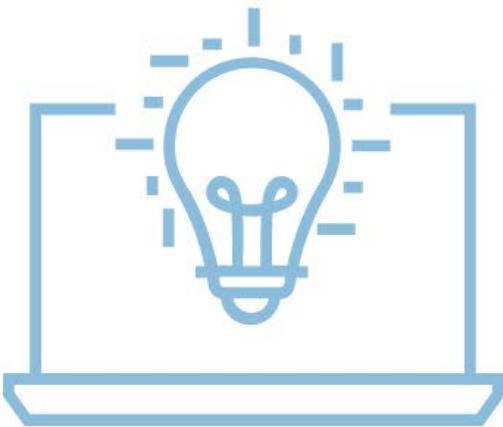
So weit, so gut. Aber woher kennt die Suchmaschine überhaupt die Seiten? Woher weiß sie, welche Treffer zu meiner Suche passen? Dazu ist es hilfreich zu wissen, was hinter einer Suchmaschine steckt.

Klicke oder tippe dafür auf die Bilder der Suchmaschinen für Erwachsene (links) und der Blinden Kuh (für Kinder, rechts).

Für Kinder oder Erwachsene

Entscheide, ob die Suchmaschine speziell für Kinder entwickelt wurde oder eher für Erwachsene geeignet ist. Ziehe die Karte auf die richtige Seite. Wenn du fertig bist, klicke den Haken in der Ecke unten rechts, um zu sehen, ob du richtig liegst.





Wenn du Suchmaschinen benutzt, dann kannst du mit kleinen Tricks dafür sorgen, dass du bessere Suchergebnisse bekommst. Schau dir das Quiz auf der nächsten Seite an und lerne dabei die Tipps kennen.

Tipps und Tricks

Kannst du die Fragen beantworten? Wähle eine Antwort und prüfe, mit dem kleinen Haken rechts unten, ob du richtig liegst. Du musst die Frage richtig beantworten, bevor du zur nächsten Fragen weitergehen kannst.



1 / 3

Du kannst nach zusammenhängenden Wörtern suchen bspw. wenn du ein Zitat suchst. Wie geht das?

- deinen Begriff in Hochkommas setzt (z.B. "die rote Blume")
- deine Begriffe alle mit + verbinden (z.B. die +rote +Blume)
- deinen Begriff in eckige Klammern setzt (z.B. [die rote Blume])
- deine Begriffe alle zusammenschreiben (z.B. dieRoteBlume)





Du weißt nun schon einiges über Suchmaschinen und hast auch ein paar Tipps und Tricks für die Suche kennengelernt. Teste jetzt dein Wissen aus. Öffne eine Suchmaschine deiner Wahl und finde heraus aus welcher Kinder-TV-Serie das Zitat "Das würde deine Frisur erklären." stammt. Rechts findest du ein paar Suchmaschinen verlinkt. Aber du kannst jede beliebige verwenden und auch verschiedene Suchmaschinen ausprobieren. Schreibe als Lösung in deine Digi4Docs-Aufgabe, aus welcher Serie das Zitat ist, welche Suchmaschine und welchen Trick zu beim Suchen verwendet hast.



Lernziel 1.3: Ich bewahre meine Dateien sicher auf und greife über verschiedene Geräte auf sie zu

Medienpass Klassenstufe 5-6

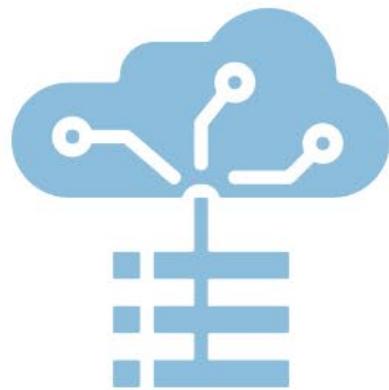
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Ich bewahre meine Dateien sicher auf und greife über verschiedene
Geräte auf sie zu.





Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- lokale Dateien vs. Daten in der Cloud
- Übung mit Lernsax - Dateisystem
- Einbindung WebDav am PC
- Arbeit mit mehreren Geräten (z.B. Fotos mit iPad machen, in die Lernsax-Cloud schieben und dort weiterverarbeiten)

Medienpass Klassenstufe 5-6

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Ich finde Informationen in Online-Lexika und kann diese bewerten.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Prinzip von Wikipedia
- Arbeiten mit Wikipedia
- Bewerten der Qualität der Informationen
- Wann ist der Einsatz von Online-Lexika sinnvoll und wann besser andere Quellen nutzen?

Übersicht Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren

DIGI4DOCS  Home  Profil  Abmelden

[Home](#) / [Medienpass 5-6 \(Interaktiv\)](#) / Kommunizieren und Kooperieren

 0%

Medienpass 5-6 (Interaktiv)

Kommunizieren und Kooperieren

[!\[\]\(c2a4ef8aba0fe183743185a538adffc6_img.jpg\) Vorheriges Modul](#) Um dieses Modul abzuschließen, musst du **3 Aufgaben** beenden. Du hast bisher **0 Aufgaben** geschafft. [!\[\]\(692b05d24fc6c4ac356cdd4368041ef8_img.jpg\) Nächstes Modul](#)

Aufgabe 1  offen [!\[\]\(40d1ccff93542053394ee29c2468e1f4_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich kommuniziere sicher und respektvoll im digitalen Raum.

Aufgabe 2  offen [!\[\]\(9b4d7e8189187fd24fbcf14371004c2c_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich arbeite mit anderen gemeinsam im digitalen Raum.

Aufgabe 3  offen [!\[\]\(c3a6b6625aaeef70ec68e313b5c218b0_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich weiß, was zu tun ist, wenn ich oder andere im digitalen Raum Gewalt erfahren.

Lernziel 2.1: Ich kommuniziere sicher und respektvoll im digitalen Raum

Medienpass Klassenstufe 5-6

Kommunizieren und Kooperieren

Ich kommuniziere sicher und respektvoll im digitalen Raum.



Sehr viele Menschen nutzen das Internet, um miteinander zu kommunizieren und gemeinsam zu arbeiten, zu schwatzen, zu spielen und vieles mehr. Dabei werden täglich über das Internet unheimlich viele Nachrichten verschickt. Was denkst du, wie viele Nachrichten allein über WhatsApp täglich weltweit verschickt werden? Schätz mal. Auf der nächsten Seite erfährst du die Antwort.



An illustration of a smartphone with a light blue gradient background. At the top, there is a decorative icon of three horizontal wavy lines. The phone's screen displays a white interface. At the top of the screen, there is a dark blue header bar with the text "Digi4Docs" and a small cartoon character icon. Below the header, the main content area has a white background. The first message on the screen reads: "Hi, herzlich willkommen bei dieser Übung." The second message reads: "Danke, was kann ich hier denn lernen?" The third message reads: "In dieser Lektion geht es um das digital miteinander Kommunizieren." The fourth message reads: "Cool, dann bin ich mal gespannt, ob ich noch etwas Neues lerne!" At the bottom of the phone's screen, there is a large circular button.



Wow, hundert Milliarden Nachrichten täglich werden nur über WhatsApp verschickt. Und dabei gibt es noch sehr viele weitere Anwendungen mit denen man digital miteinander kommunizieren kann. Teste dein Wissen auf der nächsten Seite, was sind Anwendungen, über die du mit deinen Freunden sprechen oder schreiben kannst?



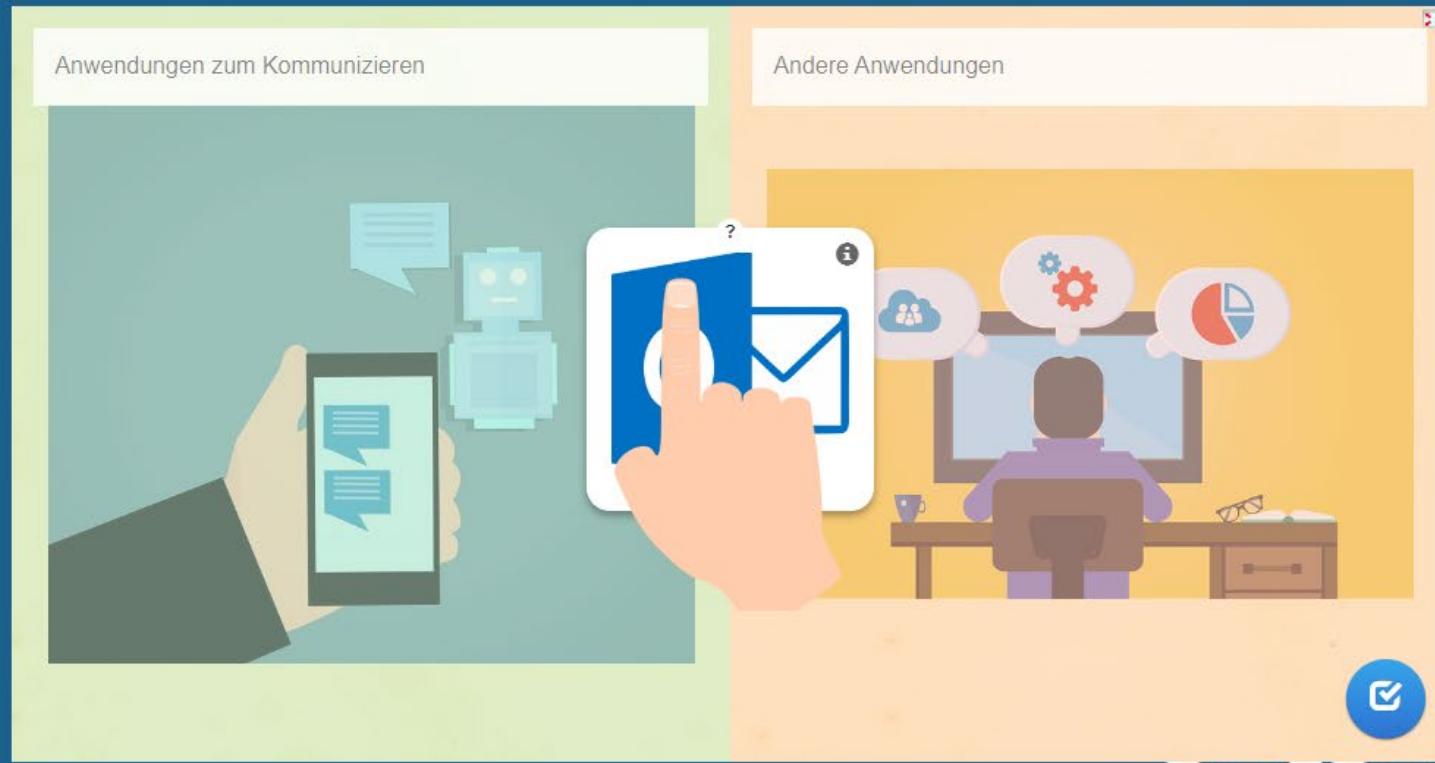
100.000.000.000
Nachrichten

Wow, hundert
Milliarden?!



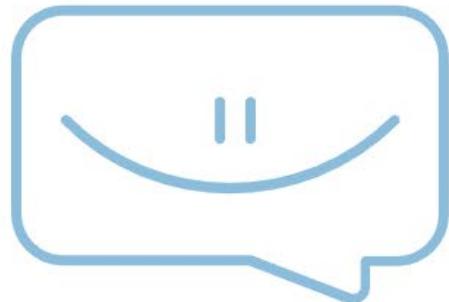
Anwendungen zum Kommunizieren

Kennst du verschiedene Anwendungen zum digitalen Kommunizieren? Teste dein Wissen. Ziehe die Karten auf die richtige Seite. Wenn du fertig bist, prüfe über den kleinen Haken rechts unten, ob du richtig liegst.



Netiquette

Du sprichst es wie: Netikette

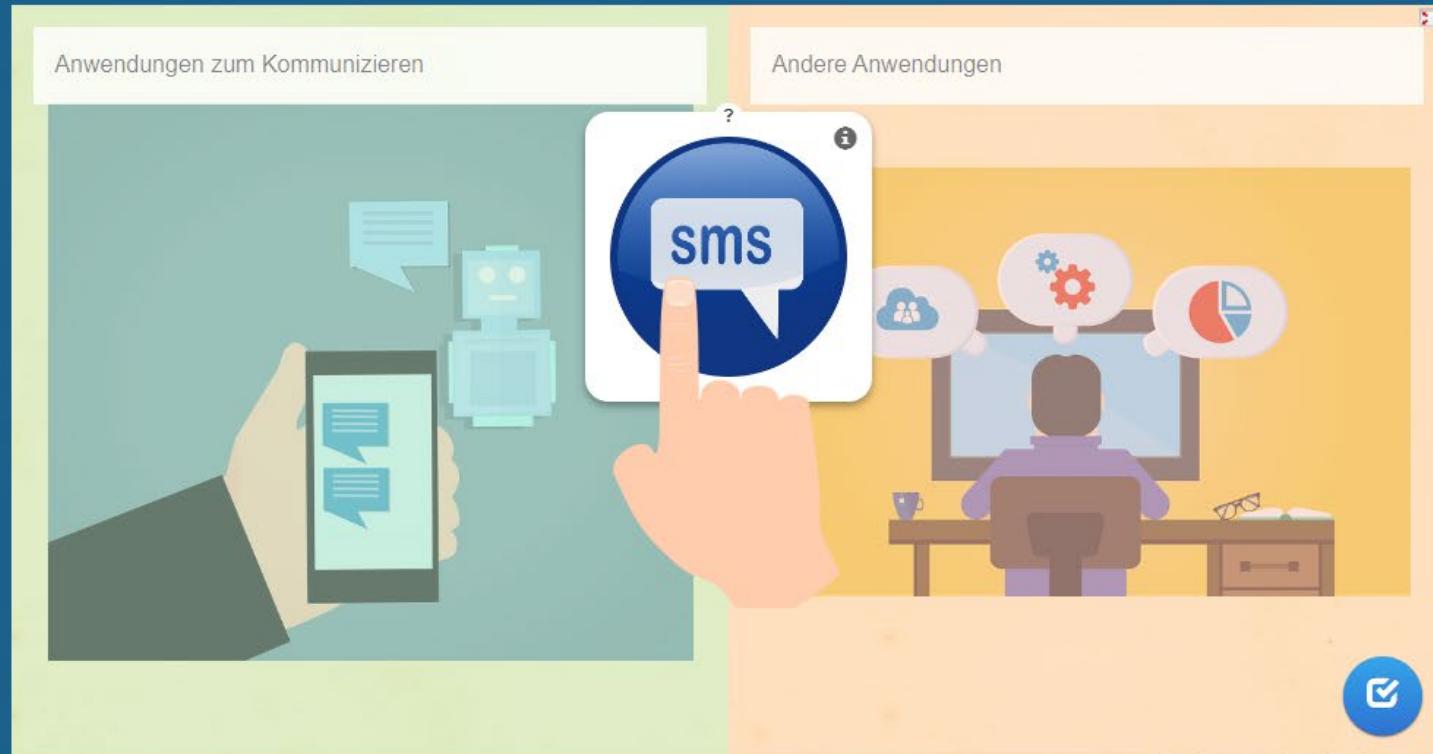


Auch wenn du vielleicht nicht alle Anwendungen korrekt zuordnen konntest, kennst du sicherlich einige der Apps. In der Schule oder mit deinen Freunden hast du bestimmt auch schon im digitalen Raum kommuniziert, indem du beispielsweise eine Email geschrieben oder eine Chat-App genutzt hast.

Hast du schon mal von dem Begriff **Netiquette** gehört? Netiquette beschreibt Regeln, welche einen respektvollen und höflichen Umgang bei der digitalen Kommunikation ermöglichen. Teste auf der nächsten Seite, ob du dich beim Thema Netiquette auskennst und weißt, welche Regeln beim Chatten angebracht sind.

Anwendungen zum Kommunizieren

Lass uns jetzt dein Wissen testen und überprüfen, ob du verschiedene Anwendungen zum digitalen Kommunizieren kennst. Ziehe die Karten auf die richtige Seite. Wenn du fertig bist, prüfe über den kleinen Haken rechts unten, ob du richtig liegst.





Netiquette

Zeige, ob du weißt, was einen höflichen und respektvollen Umgang bei der Kommunikation über das Internet auszeichnet.

Ziehe die Karten auf die richtige Seite. Überprüfe am Ende über den kleinen Haken unten rechts, ob du richtig liegst.

The image shows a digital card for a netiquette quiz. At the top, there are two boxes: a green one on the left labeled "das ist höflich und respektvoll" and an orange one on the right labeled "das ist nicht höflich und respektvoll". Below these are two large, stylized yellow smiley faces. A hand is pointing from the left smiley face towards a speech bubble containing text. The text in the bubble reads: "Wenn jemand auf meine Nachricht nicht bald antwortet, dann kann ich ihm alle 15 Minuten eine neue Nachricht schicken, um nachzufragen." A question mark icon is above the text. In the bottom right corner of the card, there is a blue circular button with a white checkmark icon. The background of the card features a light blue gradient at the top and a dark blue wavy pattern at the bottom.

das ist höflich und respektvoll

das ist nicht höflich und respektvoll

?

Wenn jemand auf meine Nachricht nicht bald antwortet, dann kann ich ihm alle 15 Minuten eine neue Nachricht schicken, um nachzufragen.



Du hast nun einiges zur Kommunikation im digitalen Raum erfahren und ein paar wichtige Netiquette-Regeln kennengelernt. Schreibe in das Antwortfeld deiner Digi4Docs-Aufgabe, über welche Wege du schon digital kommuniziert hast und was deine Meinung nach die wichtigste Netiquette-Regel ist.

über welche Wege du schon digital kommuniziert hast und was deine Meinung nach die wichtigste Netiquette-Regel ist.



Digitale Kommunikation

Welche Apps hast du schon benutzt?

Netiquette-Regeln

Welche Regel findest du am wichtigsten?

Lernziel 2.2: Ich arbeite mit anderen gemeinsam im digitalen Raum

Medienpass Klassenstufe 5-6

Kommunizieren und Kooperieren

Ich arbeite mit anderen gemeinsam im digitalen Raum.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

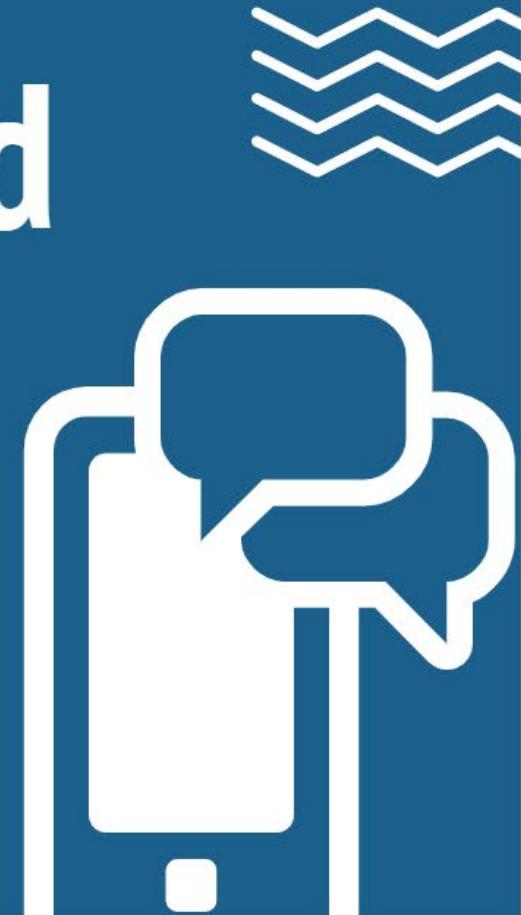
- Welche Anwendungen gibt es, um digital miteinander zu arbeiten?
(Gemeinsam sprechen, gemeinsam an Inhalten / Texten / etc. arbeiten)
- Was ist bei der digitalen Zusammenarbeit zu beachten? An was muss im Vorfeld gedacht werden? Wie stimmt man sich ab?

Lernziel 2.3: Ich weiß, was zu tun ist, wenn ich oder andere im digitalen Raum Gewalt erfahren

Medienpass Klassenstufe 5-6

Kommunizieren und Kooperieren

Ich kommuniziere sicher und respektvoll im digitalen Raum.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Was ist Cyber-Mobbing, wie entsteht es und wie schütze ich mich davor?
- Vor- und Nachteile sozialer Netzwerke
- Hatespeech / Schutzmöglichkeiten

Übersicht Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren

DIGI4DOCS  Home  Profil  Abmelden

[Home](#) / [Medienpass 5-6 \(Interaktiv\)](#) / Produzieren und Präsentieren

 0%

Medienpass 5-6 (Interaktiv)

Produzieren und Präsentieren

[!\[\]\(53e9308e42f5c4f1c0c432dd44a0b9e5_img.jpg\) Vorheriges Modul](#) Um dieses Modul abzuschließen, musst du **3 Aufgaben** beenden. Du hast bisher **0 Aufgaben** geschafft. [!\[\]\(b86f0672bad4e34390d0355d7112220c_img.jpg\) Nächstes Modul](#)

Aufgabe 1  offen [!\[\]\(11e6f3d5cfdace034cf1223613007873_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich gestalte und präsentiere mit Hilfe digitaler Medien.

Aufgabe 2  offen [!\[\]\(ef96fd3acf0323e3f3d15fc70c1153b6_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich arbeite kreativ mit Textprogrammen.

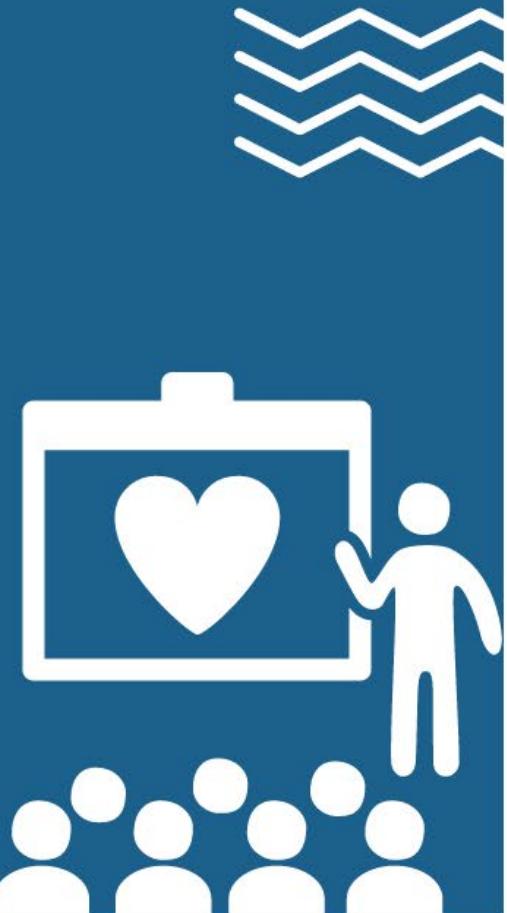
Aufgabe 3  offen [!\[\]\(973a7455d92c00d6f353ec0cd1247ac0_img.jpg\) Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich gestalte kreativ digitale Präsentationen.

Medienpass Klassenstufe 5-6

Produzieren und Präsentieren

Ich gestalte und präsentiere mit Hilfe digitaler Medien.





Es gibt sehr viele digitale Werkzeuge, mit denen du eigene Medieninhalte entwerfen und gestalten kannst. Die Möglichkeiten sind vielseitig und du kannst dabei deiner Kreativität freien Lauf lassen.

Überlege, woran du spontan denkst, wenn vom "Produzieren und Präsentieren" die Rede ist. Welche digitalen Werkzeuge hast du vielleicht schon verwendet? Spiele das Spiel auf der nächsten Seite, um herauszufinden, ob du die verschiedenen Programme zum Produzieren und Präsentieren schon kennst.



8

Werkzeugkasten

Spielzüge: 18

Spiele das Memory, um herauszufinden, ob du die verschiedenen digitalen Werkzeuge und die Dinge, die du mit ihnen gestalten kannst, bereits kennst. Ordne den Bildern die passenden Präsentations- bzw. Produktionsmöglichkeiten zu. Wie viel Versuche brauchst du?

Fotografien erstellen und bearbeiten				
3D-Modelle konstruieren und drucken			eine Präsentation gestalten	Videos drehen
		ein Textdokument erstellen	Zeichnen und malen	einen Podcast aufnehmen
Tabellen erstellen	eine Webseite erstellen		ein Hörbuch aufnehmen	





Wenn du eigene digitale Inhalte erstellst und vielleicht auch teilst, dann solltest du ein paar wichtige Regeln beachten. Dabei geht es nicht nur darum dich zu schützen, sondern auch darum, die Rechte von anderen Personen nicht zu verletzen. Führe den Test auf der nächsten Seite durch und lerne dabei die wichtigsten Regeln kennen.

Regeln für das digitale Produzieren

Führe den Test auf der rechten Seite durch und prüfe, ob du die Regeln und Hinweise schon kennst. Falls nicht, dann lernst du direkt etwas Neues. Wenn du mit dem Test fertig bist, kannst du weiter zur letzten Folie blättern.

The screenshot shows a quiz interface from 'internet-abc für Kinder'. At the top left is the logo 'QUiZ internet-abc für Kinder'. To the right is a user icon labeled 'Tester' and a sound icon. A progress bar at the top right indicates '1 /10'. Below the progress bar, the question 'FRAGE 1' is displayed: 'Ist Zitieren aus dem Internet anders als Zitieren aus Büchern?'. Two options are listed: 'A Nein, alle Quellen sind gleich.' and 'B Es darf nur aus alten Quellen zitiert werden.'

Quelle: <https://www.internet-abc.de/>



Du kennst nun schon einige Möglichkeiten, um digitale Werke zu produzieren. Außerdem weißt du, was du beim Präsentieren deiner Werke beachten musst. Suche nun zum Schluss ein beliebiges Bild aus dem Internet und hänge dieses als Anhang an deine Digi4Docs-Aufgabe. Einige Bedingung ist, dass du bei der Auswahl deines Bildes das Urheberrecht beachtest. Schreibe in den Antworttext deiner Digi4Docs-Aufgabe außerdem, wo du das Foto heruntergeladen hast und warum du sicher bist, dass du das Urheberrecht beachtet hast.

Hier kannst du zum Beispiel nach Bildern suchen:



Medienpass Klassenstufe 5-6

Produzieren und Präsentieren

Ich arbeite kreativ mit Textprogrammen.



Noch nicht fertig



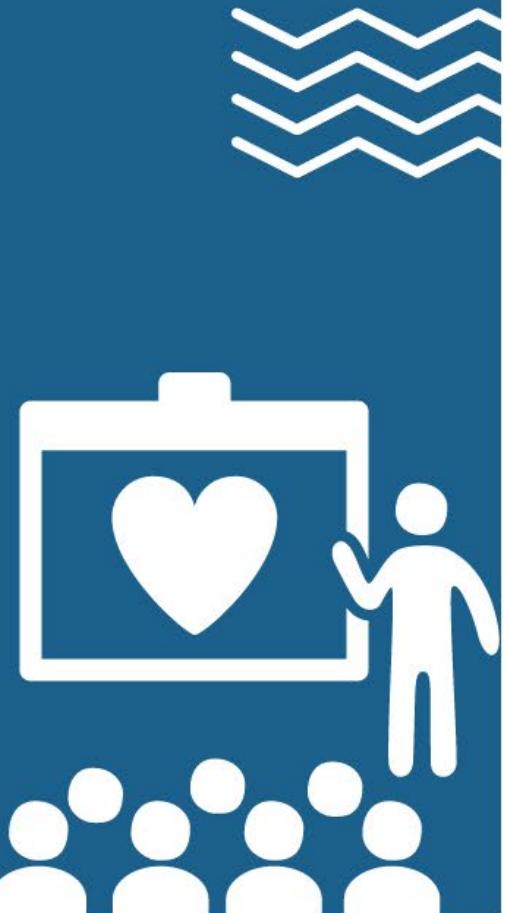
Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Welche Textprogramme gibt es? (kostenpflichtig vs. OpenSource, lokal vs. Cloud, Windows vs. Apple vs. Linux)
- Textdokumente erstellen und gestalten
- Bilder in Textdokumenten einfügen (Urheber beachten)
- in PDFs überführen (Plattform-unabhängig machen)

Medienpass Klassenstufe 5-6

Produzieren und Präsentieren

Ich gestalte kreativ digitale Präsentationen.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Welche Programme zum Erstellen von Präsentationen gibt es?
(kostenpflichtig vs. OpenSource, lokal vs. Cloud, Windows vs. Apple vs. Linux)
- Präsentation erstellen und Texte einbinden
- Bilder einfügen (Urheber beachten)
- Präsentieren (Regeln für das Vortragen)

Übersicht Kompetenzbereich 4: Schützen und sicheres Agieren

DIGI4DOCS Home Profil Abmelden

[Home](#) / [Medienpass 5-6 \(Interaktiv\)](#) / Schützen und sicheres Agieren

Medienpass 5-6 (Interaktiv)
Schützen und sicheres Agieren
0%

[Vorheriges Modul](#) Um dieses Modul abzuschließen, musst du **4 Aufgaben** beenden. Du hast bisher **0 Aufgaben** geschafft. [Nächstes Modul](#)

Aufgabe 1 offen Aufgabe öffnen

Aufgabe 2 offen Aufgabe öffnen

Aufgabe 3 offen Aufgabe öffnen

Aufgabe 4 offen Aufgabe öffnen

Lernziel 4.1: Ich weiß, wie ich meine Daten mit sicheren Passwörtern schütze

Medienpass Klassenstufe 5-6

Schützen und sicheres Agieren

Ich weiß, wie ich meine Daten mit sicheren Passwörtern schütze.



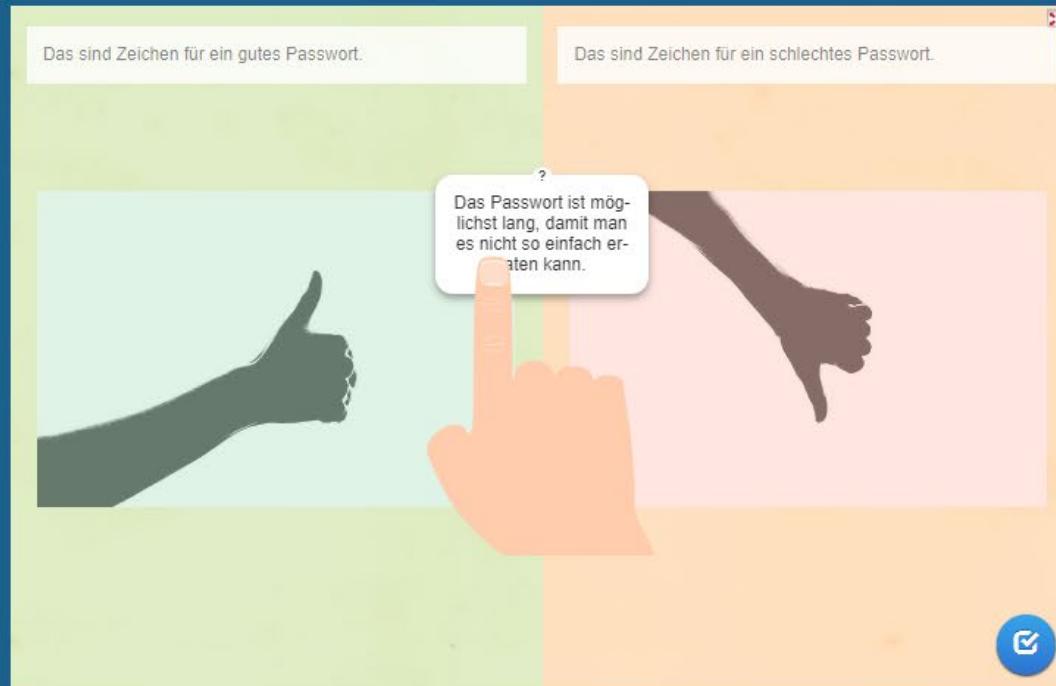


Auf deinem Computer, deinem Tablet oder deinen Smartphone befinden sich viele persönliche Dinge und Informationen. Diese solltest du schützen, damit nicht einfach jeder darauf zugreifen kann. Dafür benutzt du ein Passwort.

Viele Menschen nehmen Passwörter, die man leicht erraten kann. Doch das ist gefährlich. Deshalb solltest du wissen, was ein gutes Passwort auszeichnet. Teste auf der nächsten Seite dein Wissen und überprüfe, ob du bereits weißt, woran man gute Passwörter erkennt.

Gutes Passwort?

Entscheide, ob es sich bei der Karte um ein Anzeichen für ein gutes oder ein schlechtes Passwort handelt. Ziehe die Karte mit der Maus auf die richtige Seite.





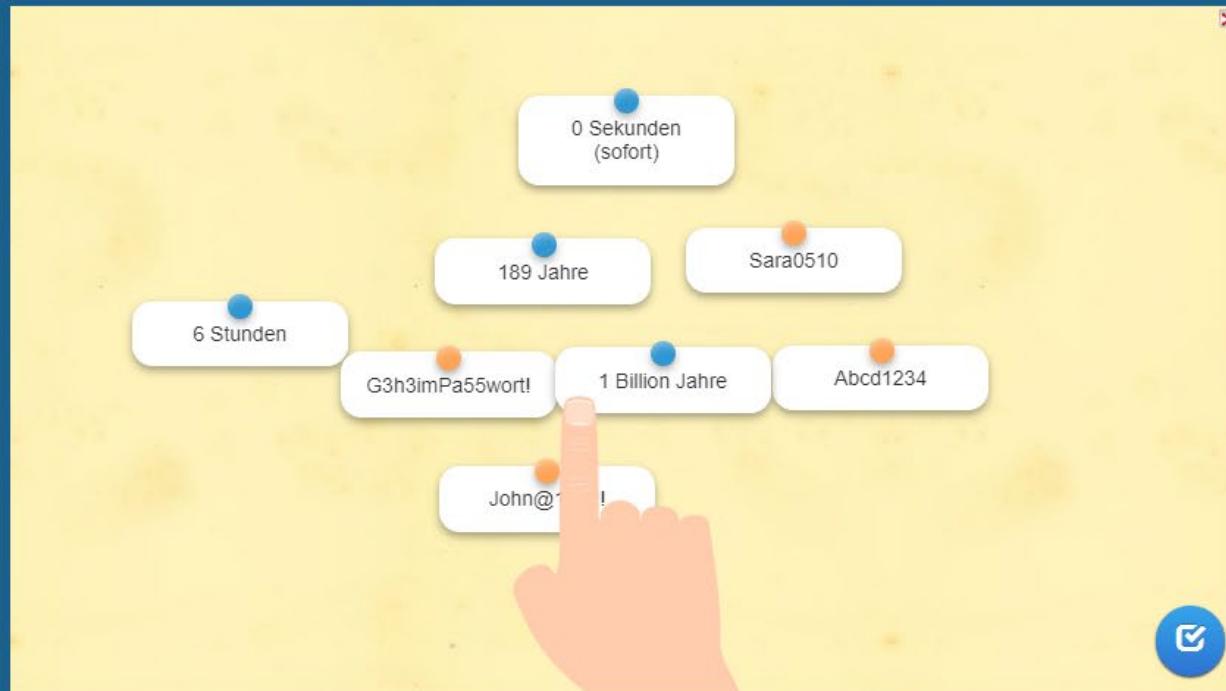
Und, wie war dein Testergebnis? Konntest du alle Anzeichen korrekt zuordnen? Kein Problem, wenn es noch nicht auf Anhieb geklappt hat.

Sicherlich hast du gemerkt, dass sich ein gutes Passwort durch verschiedene Kriterien auszeichnet. Damit dein Passwort nicht so schnell zu erraten ist, sollte es:

- Groß- und Kleinbuchstaben enthalten
- Zahlen enthalten
- Sonderzeichen enthalten
- möglichst lang sein

Passwort knacken

Nicht nur Menschen können dein Passwort erraten. Auch ein Computer kann das mit speziellen Programmen. Und er ist dabei viel schneller als ein Mensch. Finde heraus, wie schnell ein Computer die Passwörter erraten kann. Ziehe dafür die passenden Paare zu Gruppen zusammen.





Du weißt jetzt bereits viel darüber, wie du ein sicheres Passwort erstellst. Überlege dir nun zum Abschluss ein sicheres Passwort und benutzte den Passwort-Tester, um zu überprüfen, ob dein Passwort gut ist. Schreibe in das Antwortfeld deiner Digi4Docs-Aufgabe, welche Art von Zeichen dein sicheres Passwort enthält und wie lang es ist. Mache außerdem einen Screenshot vom Passwort-Tester und lade diesen mit hoch.



Um das Nutzererlebnis auf unserer Webseite für Sie optimal gestalten zu können, verwenden wir Cookies. Durch die weitere Nutzung der Webseite stimmen Sie der Verwendung von Cookies zu. Weitere Informationen zu Cookies erhalten Sie in unserer [Datenschutzerklärung](#). Einverstanden

WIE SICHER IST MEIN PASSWORT?

Probiere verschiedene Passwörter aus!

Aus Sicherheitsgründen solltest du nicht deine echten Passwörter eingeben.

Wir speichern keine Passwörter
Mehr Infos HIER

© mecodia Medienkompetenz [FAQ](#) [Datenschutz](#) [Impressum](#)

Lernziel 4.2: Ich nutze mein Smartphone bewusst und eigenverantwortlich

Medienpass Klassenstufe 5-6

Schützen und sicheres Agieren

Ich nutze mein Smartphone bewusst und eigenverantwortlich.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Informationen Daten zu Smartphone-Nutzung
- Auswirkung / Risiken für Gesundheit
- Suchtgefahr
- Nutzungsverhalten bewusst machen / Möglichkeiten zur Selbstregulation

Lernziel 4.3: Ich weiß, wie ich meine Privatsphäre in sozialen Netzwerken schützen kann

Medienpass Klassenstufe 5-6

Schützen und sicheres Agieren

Ich weiß, wie ich meine Privatsphäre in sozialen Netzwerken
schützen kann.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Was sind soziale Netzwerke und welche gibt es?
- Sind soziale Netzwerke für Kinder geeignet? Vor- und Nachteile
- Jugendschutz / Geschäftsbedingungen der sozialen Netzwerke
- Datenschützen: Einstellungen für private Daten, Freigabe von Bildern, Rechte anderer beachten
- Strafrechtliche Relevanz (z.B. Fake-Profile, Profile von anderen ohne Erstellen)

Lernziel 4.4: Ich weiß, was ich im digitalen Raum für den Umweltschutz tun kann

Medienpass Klassenstufe 5-6

Schützen und sicheres Agieren

Ich weiß, was ich im digitalen Raum für den Umweltschutz tun kann.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Wie wirkt sich das digitale Zeitalter auf die Umwelt und Natur aus?
(Pros und Kontras)
- Was tun Regierungen, Unternehmen? Was kann man als kleine Person tun? (z.B. Ecosia - die Suchmaschine die Bäume pflanzt,...)
- Achtung "Green Washing"

Übersicht Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln

DIGI4DOCS  Home  Profil  Abmelden

[Home](#) / [Medienpass 5-6 \(Interaktiv\)](#) / Problemlösen und Handeln

 0%

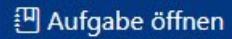
Medienpass 5-6 (Interaktiv)

Problemlösen und Handeln

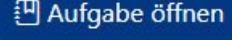
[← Vorheriges Modul](#) Um dieses Modul abzuschließen, musst du **3 Aufgaben** beenden. Du hast bisher **0 Aufgaben** geschafft. [→ Nächstes Modul](#)

Aufgabe 1  offen 

Lernziel: Ich verstehe den Algorithmus eines einfachen Programmes.

Aufgabe 2  offen 

Lernziel: Ich nutze verschiedene digitale Werkzeuge in meinem schulischen Alltag.

Aufgabe 3  offen 

Lernziel: Ich kenne grundlegende Lösungsansätze bei technischen Problemen und weiß, wenn ich um Hilfe bitten kann.

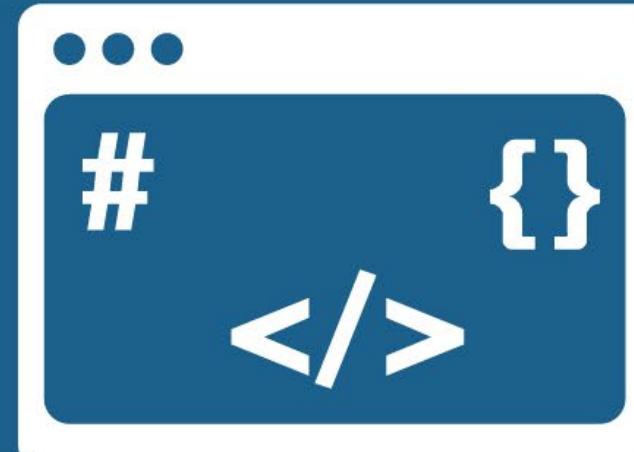
Medienpass Klassenstufe 5-6



Problemlösen und Handeln



Ich verstehe den Algorithmus eines einfachen Programmes.





Hast du schon mal den Begriff Algorithmus gehört? Weißt du was ein Algorithmus ist?

Ein Algorithmus ist eine eindeutige Handlungsanweisung zur Lösung eines Problems.

Das klingt zwar kompliziert, ist es aber eigentlich gar nicht. Algorithmen findest du überall in deinem Alltag. Führe den Test auf der nächsten Seite durch, um herauszufinden, was alles Algorithmen sind.

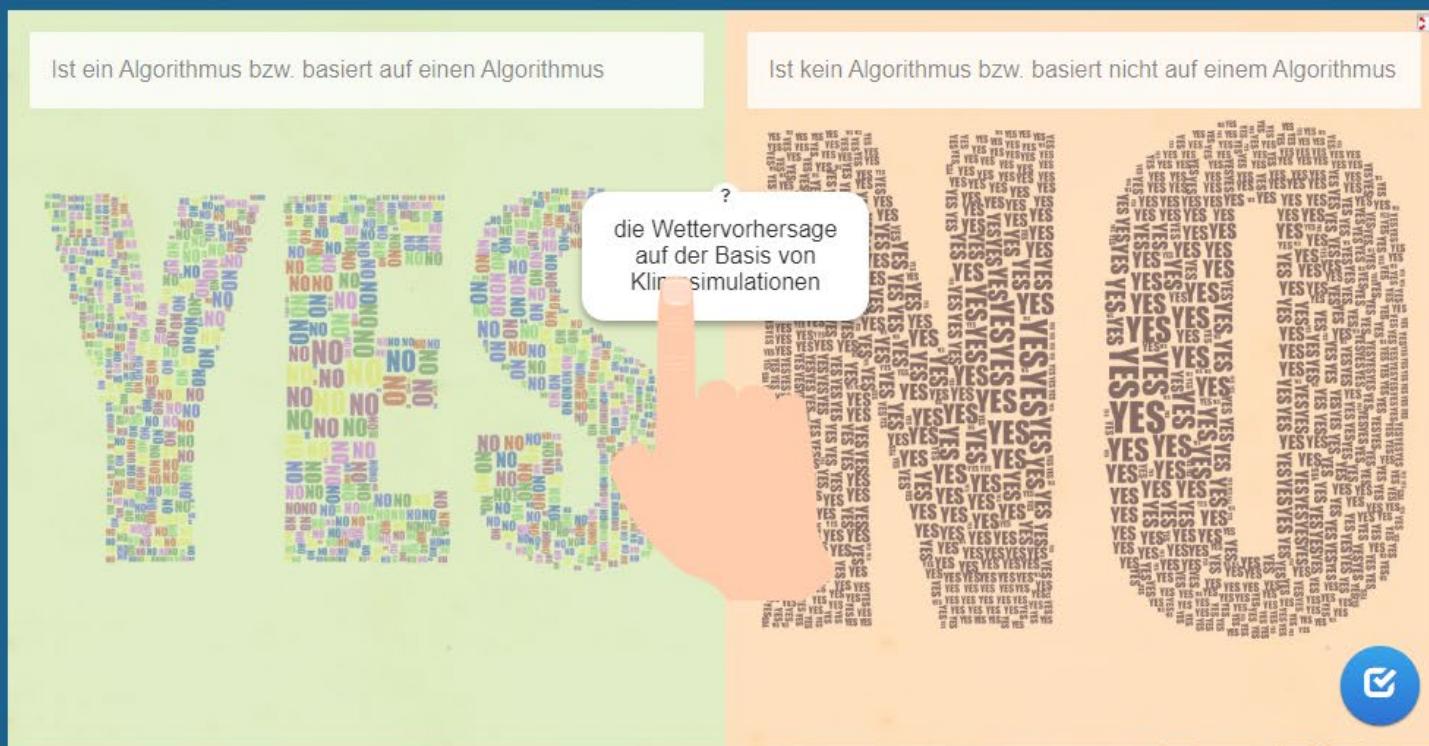


Algorithmus oder nicht?

Algorithmen finden sich überall in unserem Alltag. Führe das Quiz durch und finde heraus, wo das beispielsweise sein kann.

Nochmal zur Erinnerung: Ein Algorithmus ist eine Reihe von Handlungsanweisungen.

Ziehe die Karte auf die richtige Seite. Wenn du fertig bist, kannst du mit dem kleinen Haken unten rechts prüfen, ob du richtig liegst.



Alle Computerprogramme verwenden Algorithmen.
Im Bild siehst du das Turtle-Programm. Die kleine Schildkröte links im Bild malt dabei, was der Programmcode der Schildkröte rechts vorgibt. In diesem Beispiel malt die Schildkröte einfach eine 10 Kästchen lange Linie. Teste auf der nächsten Seite, ob du bereits verstehst, was in den verschiedenen Programmen passiert.

The screenshot shows a Scratch-like programming interface. At the top, there are tabs for "Freie Umgebungen" and "Freie Turtle-Umgebung". On the right, there are buttons for "Vollbild" and "Nächste Aufgabe". A sidebar on the right lists categories: Schildkröte (selected), Schleifen, Logik, Mathe, Farben, Variablen, and Funktionen. In the center, a green turtle is positioned on a grid. A speech bubble labeled "Schildkröten-Programm" contains the code "gehe [10 Schritte]". To the left of the grid, there is explanatory text: "Hier kannst du die Schildkröte ganz nach belieben programmieren." Below the grid, there is a navigation bar with arrows and the text "4 / 8".

Was wird gezeichnet?

Schau dir im Quiz den Programmcode genau an. Überlege, welches Bild die Turtle zeichnet und wähle dieses aus. Bestätige deine Eingabe mit dem kleinen Haken rechts unten und prüfe, ob du richtig liegst. Du kannst die Bilder auch zum Vergrößern anklicken.

The screenshot shows a Scratch-like programming interface. On the left is a code editor with the following pseudocode:

```
17 string sInput;
18 int iLength, iN;
19 double dblTemp;
20 bool again = true;
21
22 while (again) {
23     iN = -1;
24     again = false;
25     get sInput;
26     sys str iLength;
27     if (iLength > 0 & iLength <= 5) {
28         if (isDigit(sInput)) {
29             if (iN == -1) {
30                 dblTemp = dblTemp * 10 + digitValue(sInput);
31             } else {
32                 dblTemp = dblTemp / 10;
33             }
34             if (dblTemp > 0) {
35                 draw something based on dblTemp
```

On the right is a drawing canvas with four options:

- Option 1: A triangle drawn on a grid.
- Option 2: A square drawn on a grid.
- Option 3: A circle drawn on a grid.
- Option 4: A pentagon drawn on a grid.

A blue checkmark icon is located in the bottom right corner of the drawing area. A progress bar at the top right indicates 1/5 completed.

Jetzt bist du dran!



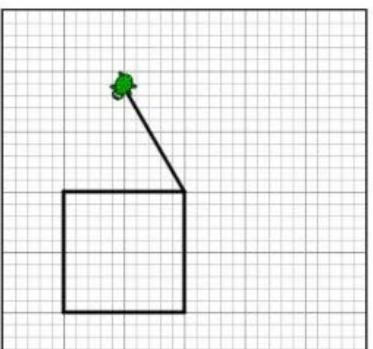
Nun ist es an der Zeit, dass du selbst eine kleine Programmieraufgabe löst. Öffne über den Link unten die Programmierumgebung und übernimm den Code aus dem Bild rechts. Wenn du nicht weißt, wie du das machen sollst, dann schaue dir das Video auf der nächsten Seite an.



Freie Umgebungen Freie Turtle-Umgebung ★

Vollbild Nächste Aufgabe Übersicht

Hier kannst du die Schildkröte ganz nach belieben programmieren.



Schildkröte
Schleifen
Logik
Mathe
Farben
Variablen
Funktionen

Schildkröten Programm

```
wiederhole [4 mal]
  machen [drehe um (90°) nach links, gehe (10 Schritte)
    wiederhole [3 mal]
      drehe um (30°) nach links
      gehe (10 Schritte)
    end
    drehe um (120°) nach links
  end
end
```

Noch Infinity von Infinity Bausteinen verfügbar.

Sehr schön!

Dein Punktestand bleibt gleich: 100 von 100.

◀ ▶ ⏪ ⏩ ⏴ ⏵

Wie geht's?



Sieh dir das Video an, wenn du nicht weißt, wie du den Code in das Programm übernehmen sollst.

A screenshot of a web browser window titled "Jugendwettbewerb Informatik". The page features two cartoon owl avatars and the text "Jugendwettbewerb Informatik" followed by "Programmieren – leichter, als du denkst!". Below this, it says "Trainingsaufgaben: Freie Umgebungen". Underneath, there are two options: "Freie Turtle Umgebung" with a blue square icon containing a white hand cursor, and "Freie Turtle-Umgebung [Python]" with a blue square icon containing a white star. At the bottom, it shows "Punktestand: 0 ★ / 2 ★ (0 %)".

 Programm öffnen

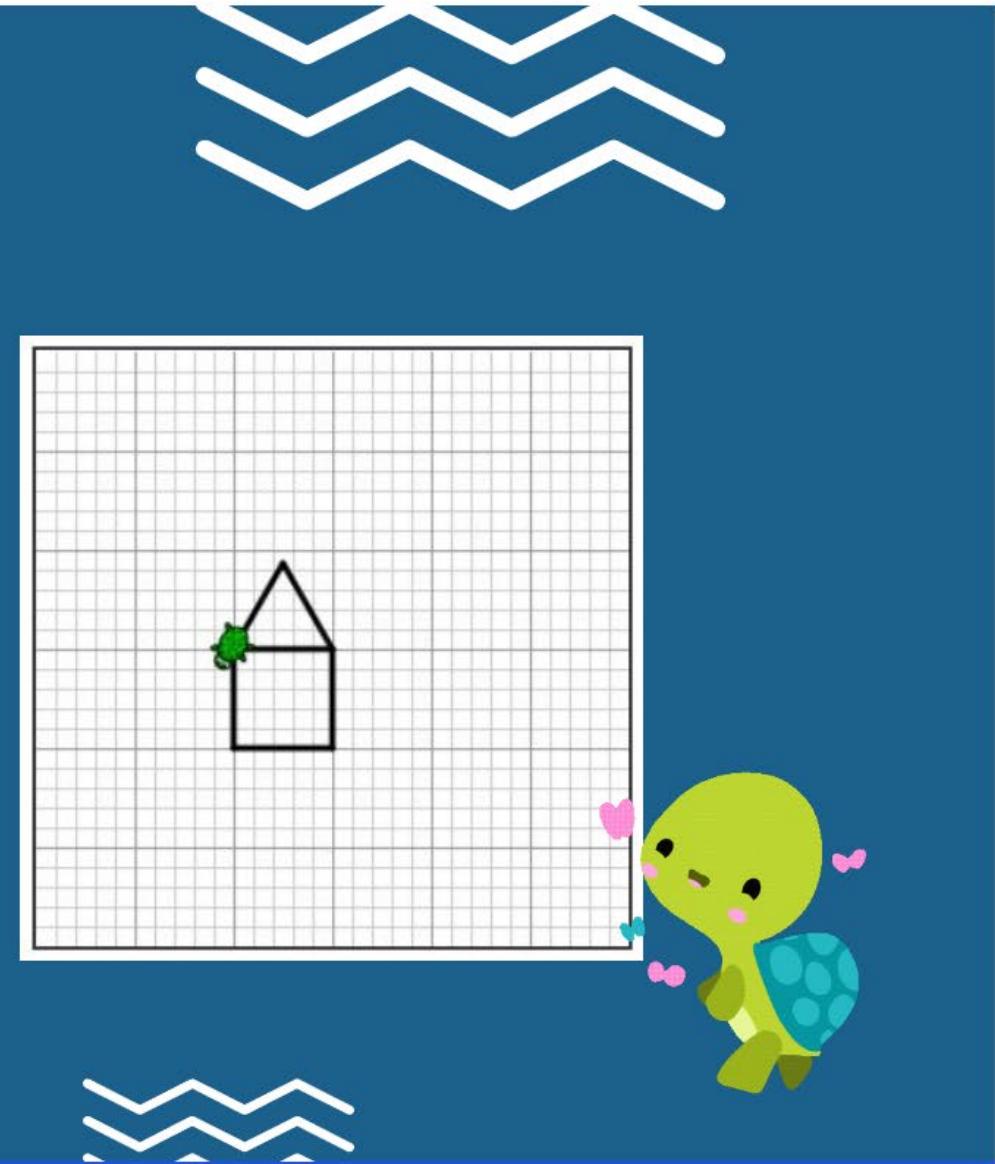




Du hast nun einiges über Algorithmen gelernt und selbst ein kleines Programm (ab)geschrieben und ausgeführt. Als Abschluss der Aufgabe sollst du nun das Programm noch etwas erweitern und hast dazu zwei Aufgaben:

1. Eigentlich sollte ein ganzes Haus gezeichnet werden. Wie musst du den Code verändern, damit das Dach des Hauses vollständig ist?
2. Wie musst du den Code verändern, damit das Haus mit einer Seitenlänge von 5 statt von 10 gezeichnet wird?

Mache einen Screenshot vom Programmcode und lade diesen und deine Antwort in deine Digi4Docs-Aufgabe.



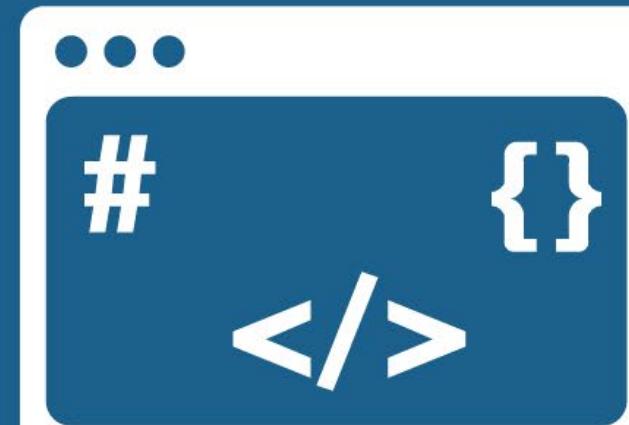
Medienpass Klassenstufe 5-6



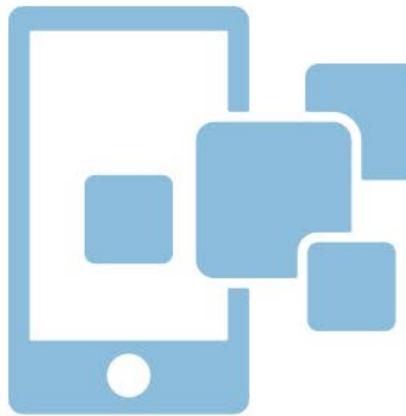
Problemlösen und Handeln



Ich nutze verschiedene digitale Werkzeuge in meinem schulischen Alltag.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Wann kann ich im Schulalltag digital arbeiten - wann ist es notwendig, dass ich meine Arbeit digital dokumentiere?
- In welcher Form kann ich digital arbeiten und dokumentieren (Text, Bild, Video, Audio...)
- Tipps & Tricks: SnippingTool (Screenshots), Videos drehen mit Tablets oder iPads, Bildschirmaufnahmen über die Gaming-Bar von Windows

Medienpass Klassenstufe 5-6



Problemlösen und Handeln



Ich kenne grundlegende Lösungsansätze bei technischen Problemen und weiß, wenn ich um Hilfe bitten kann.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Welche Arten von Problemen kann ich haben? (Hardware, Software)
- Was sind einfache erste Tricks (Neustart, Kabel prüfen,...)
- Wenn kann ich ansprechen, wenn ich nicht weiter weiß? Wer ist wofür verantwortlich?

Übersicht Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren

DIGI4DOCS  Home  Profil  Abmelden

[Home](#) / [Medienpass 5-6 \(Interaktiv\)](#) / Analysieren und Reflektieren

 0%

Medienpass 5-6 (Interaktiv)

Analysieren und Reflektieren

[← Vorheriges Modul](#) Um dieses Modul abzuschließen, musst du **3 Aufgaben** beenden. Du hast bisher **0 Aufgaben** geschafft. [→ Nächstes Modul](#)

Aufgabe 1  offen [Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich denke über meine Mediennutzung nach.

Aufgabe 2  offen [Aufgabe öffnen](#)

Lernziel: Ich erkenne Werbung im digitalen Raum und verstehe, wie sie eingesetzt wird.

Aufgabe 3  offen [Aufgabe öffnen](#)

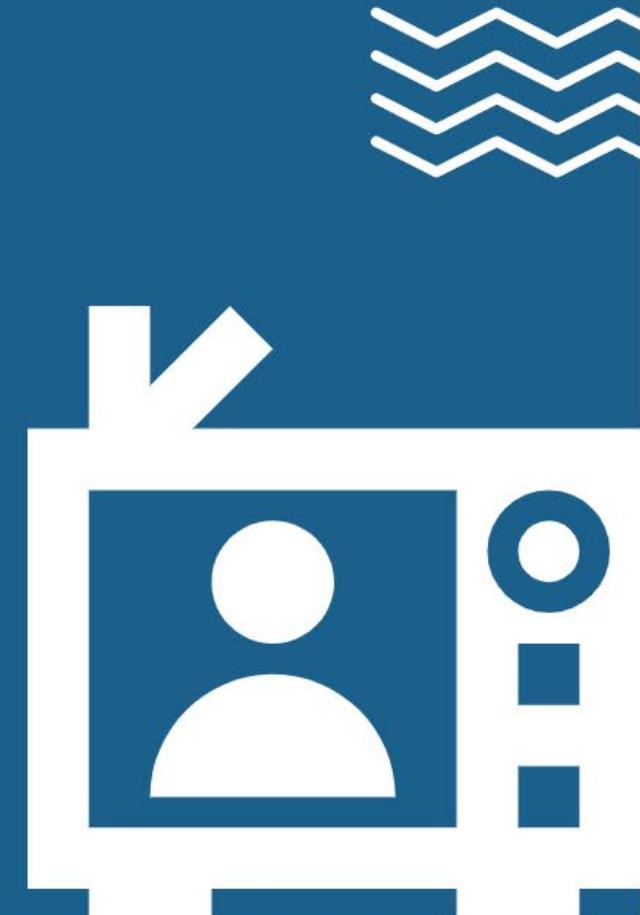
Lernziel: Ich verstehe, wie Stars im Internet Geld verdienen und was das für deren Leben und Freizeit bedeutet.

Lernziel 6.1: Ich denke über meine Mediennutzung nach

Medienpass Klassenstufe 5-6

Analysieren und Reflektieren

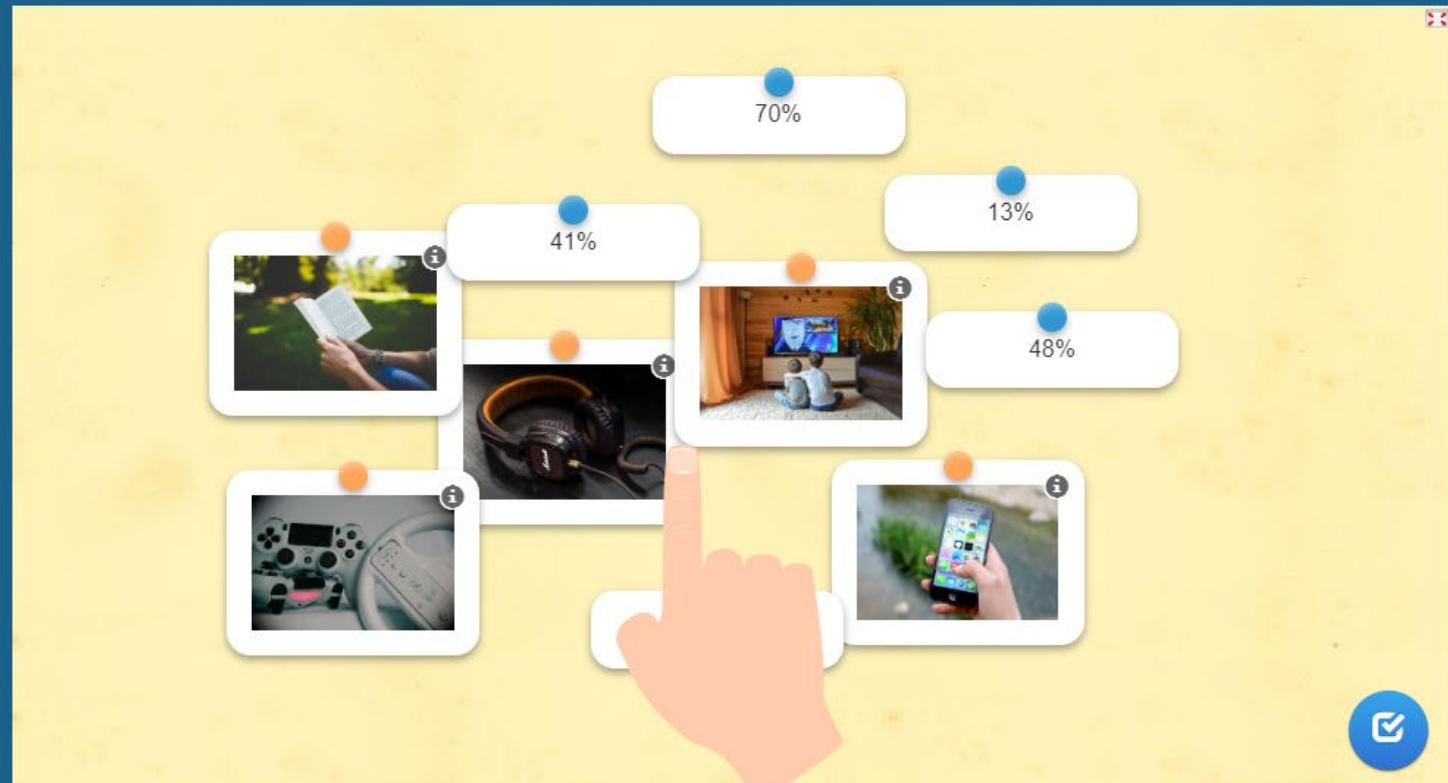
Ich denke über meine Mediennutzung nach.





Mediennutzung

Das Quiz zeigt dir, welche Medien täglich von wie viel Prozent der Jugendlichen (12-19 Jahre) genutzt werden. Klebe die Bilder mit der zugehörigen Prozentzahl zusammen. Wenn du fertig bist, dann überlege, ob dich das Ergebnis überrascht oder ob es zu deiner eigenen Mediennutzung passt.



Quelle: <https://de.statista.com>

Und überrascht?



Wahrscheinlich wusstest du bereits vor dem letzten Quiz, dass fast alle Jugendlichen fast täglich mit dem Smartphone surfen. Vermutlich hast du sogar schon ein eigenes Smartphone. Das Smartphone zu nutzen, ist auch vollkommen in Ordnung. Es ist ein Teil unser aller Leben. Wichtig ist nur, wie häufig du es nutzt und dass du nicht deine ganze Freizeit mit dem Smartphone verbringst, sondern auch noch Freunde triffst und andere Dinge unternimmst.

Außerdem ist wichtig, dass du dir bewusst machst, wie die Medien, die du nutzt, auf dich wirken. Und du solltest wissen, wie du Wahres von Unwahrem unterscheiden kannst. Teste im Quiz auf der nächsten Seite, wie leicht dir das schon fällt.

Fake News?



Überlege, welche Schlagzeilen und Nachrichten dich skeptisch machen sollten und welche wohl in Ordnung sind. Ordne die Karten zur richtigen Seite zu. Überprüfe am Ende mit dem kleinen Haken unten rechts, ob du richtig liegst.

Quelle für Fragen: <https://www.klicksafe.de/>



Meinung vs. Tatsache



Meinungen sind persönliche Überzeugungen und Empfindungen einer Person. Man findet zum Beispiel eine Farbe besonders schön oder mag eine Fernsehserie. In Deutschland ist die Meinungsfreiheit im Grundgesetz festgeschrieben. Jede Person darf deshalb ihre Meinung sagen, solange diese nicht gegen Gesetze verstößt.

Im Gegensatz zur Meinung ist eine Tatsache ein Fakt, der auch wissenschaftlich nachgewiesen werden kann. Wenn du nicht sicher bist, ob Informationen aus dem Internet wahr oder unwahr sind, überlege, ob es sich bei den Informationen um eine Meinung oder Tatsachen handelt. Überprüfe im Test auf der nächsten Seite, ob es dir einfach oder schwer fällt Meinungen und Tatsachen auseinander zu halten.

Meinung oder Tatsache?

Überlege, ob die angezeigten Aussagen eine Meinung oder eine Tatsache darstellen. Ziehe die Karte auf die richtige Seite. Wenn du fertig bist, kannst du deine Eingaben über den kleinen Haken unten rechts prüfen.

The image shows a digital interface for a game. At the top, there are two boxes: 'Das ist eine Tatsache' (left, green background) and 'Das ist eine Meinung' (right, orange background). Below these boxes is a photograph of a person from behind, looking at a wall covered in various notes and drawings. A speech bubble contains the statement: 'Schulzeit ist die langweiligste Zeit im Leben.' A hand is pointing towards this statement. To the right of the statement, there are five yellow stars. In the bottom right corner of the slide area, there is a blue circular button with a white checkmark icon. The entire slide is framed by a thick blue border with decorative white wavy patterns at the top and bottom corners.

Quelle für Fragen: <https://www.klicksafe.de/>

Tipps



Wenn du nicht sicher bist, ob es sich bei Informationen aus dem Internet um Fakten oder Fake-News handelt, dann können dir die folgenden Tipps weiterhelfen:

- Überprüfe, ob die Informationen in mehreren Quellen (also z.B. Zeitungsartikeln) zu finden ist
- Überprüfe, wie vertrauenswürdig die Quelle ist: handelt es sich bspw. um eine große bekannte Zeitung oder um eine kleine Internetseite einer einzelnen unbekannten Person
- Nutze die Rückwärtssuche für Bilder von Google, um herauszufinden, ob es ein Foto schon im Internet gibt und Informationen darüber zu finden sind





Du hast sicherlich gemerkt, dass es nicht immer ganz einfach ist, herauszufinden, was im Internet der Wahrheit entspricht und was nicht. In dieser letzten Aufgabe sollst du herausfinden, ob die Nachricht rechts wahr ist oder nicht. Recherchiere dafür im Internet. Schreibe in das Antwortfeld deiner Digi4-Docs-Aufgabe, was du herausgefunden hast.

THUNBERG-DOPPELGÄNGERIN
Greta von gestern

Ist Greta Thunberg eine Zeitreisende? Ein Twitternutzer hat sie jedenfalls auf einem Foto von 1898 erkannt. Dann verselbständigte sich die Sache.

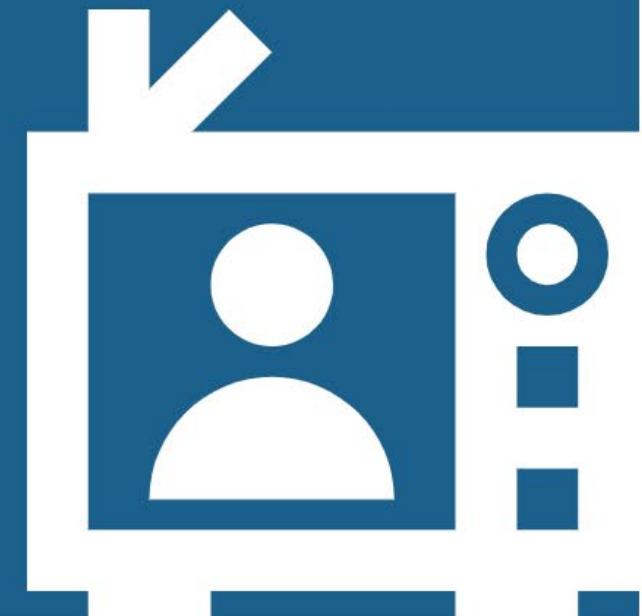
Quelle: <https://www.faz.net/>

< | 8 / 8 | >

Medienpass Klassenstufe 5-6

Analysieren und Reflektieren

Ich erkenne Werbung im digitalen Raum und verstehe,
wie sie eingesetzt wird.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Wo finde ich überall im Netz Werbung? (Suchmaschinen, Videos, Webseiten, ...)
- Wie funktioniert Werbung im Netz und warum bekomme ich auf einmal überall die gleichen Angebote angezeigt?
- Wie wird mit Werbung im Netz Geld verdient? (Pay-per-View, Pay-per-Klick, Pay-per-Lead)
- Wie funktionieren "Free-to-Play"-Spiele?
- Wie kann ich mich schützen?

Lernziel 6.3: Ich verstehe, wie Stars im Internet Geld verdienen und was das für deren Leben und Freizeit bedeutet

Medienpass Klassenstufe 5-6

Analysieren und Reflektieren

Ich verstehe, wie Stars im Internet Geld verdienen und
was das für deren Leben und Freizeit bedeutet.



Noch nicht fertig



Diese Aufgabe ist noch nicht fertig ausformuliert. Inhalte könnten sein:

- Welche Art von Stars gibt es im Internet? (Influencer, Youtuber, Twitch-Streamer...)
- Wie verdienen die Leute ihr Geld? (Werbung, Werbe-Partnerschaften, E-Gaming-Turniere)
- Wieviel Geld verdienen die Internet-Stars?
- Was bedeutet das für meinen Medienkonsum? Werde ich durch die Stars bewusst oder unbewusst beeinflusst?
- Haben meine Stars noch ein Privatleben? Was ist die Schattenseite des Ruhms?