**Informatik – Mathematik – Medienkompetenzrahmen: Vernetzung der Zieler einzelner Bereiche**

6.4 Bedeutung von Algorithmen

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

6.2 Modellieren und Programmieren

Medienkompetenzrahmen Bereich 6: Problemlösen und Modellieren

6.2 Algorithmen erkennen

Informatik

Prozessbezogene Kompetenzen:

Modellieren und implementieren

Begründen und Bewerten

Strukturieren und Vernetzen

Kommunizieren und Kooperieren

Inhaltsbezogene Kompetenzen:

Informationen und Daten

Algorithmen

Sprache und Automaten

Informatiksysteme

Informatik, Mensch und Gesellschaft

Mathematik

Prozessbezogene Kompetenzen:

Modellieren

Argumentieren

Problemlösen und Kreativ sein

Kommunizieren

Darstellen

Inhaltsbezogene Kompetenzen:

Daten Häufigkeit Wahrscheinlichkeit

Umgang mit Zahlen und Operationen

Messen und Umgang mit Größen

Umgang mit Raum und Form





Lehrplan Mathematik

Lehrplan Informatik

Medienkompetenzrahmen

|  |
| --- |
| Platz für Notizen: |