

## Medienzentrum des Kreises Steinfurt

### Informationstechnische Bildung

<b>4660031</b>	<b>Compton's - Modernes Wissen</b>			
	<i>9 mal Compton`s Modernes Wissen auf einer DVD!</i>			
S		2001	A(5-13);	
Leicht lernen, einfacher arbeiten - Compton's Modernes Wissen DVD ist die ideale Bibliothek für Schule, Beruf und Freizeit. Mehr Wissen im Alltag stellen Ihnen die Lexikontitel zur Verfügung. Spezielle Fragen zu Kunst, Kultur und Technik finden Sie darüber hinaus in ausgewählten Themengebieten beantwortet.				

### Informationstechnische Grundbildung

	<u>Sicher-Stark-Team</u>			
<b>4662801</b>	<b>So schützen Sie ihr Kind von den Gefahren des Internets" Teil 1</b>			
	<i>Eltern-Video-DVD</i>			
S	100 min, f	2011	Q;	
<p>Sie selber und Ihr Kind lernen in diesem ersten Teil den richtigen Umgang mit dem PC und mit dem Internet.                  Mit dieser DVD bringen Sie Ihrem Kind den richtigen Umgang mit den neuen Medien bei.                  Immer wieder wird die Anonymität des Internets für zweifelhafte und kriminelle Zwecke genutzt.                  Pädophile Täter versuchen jeden Tag, Kontakte im Netz zu knüpfen.                  Wir möchten mit dieser Video-DVD-Serie die Sicherheit Ihrer Kinder erhöhen.</p> <p>Folgende Fragen werden in dieser DVD (Teil1) behandelt:</p> <p>Wie können Sie Ihren PC schützen?                  Was gibt es für Kinderschutzsoftware auf dem Markt?                  Welche Kindersoftware ist für Ihr Kind im Grundschulalter geeignet?                  Wie können Sie Ihr Kind vor erotischen, pornographischen oder ähnlichen Seiten schützen?                  Was für Kindersicherungen gibt es ?                  Was machen Sie am besten, wenn Sie zum ersten Mal mit einem PC ins Internet gehen?                  Mit einem Virenprogramm alleine schützen Sie Ihren PC nicht mehr ausreichend.                  Was ist Malware? Was sind Trojaner? Was sind Dialer? Was sind Würmer?                  Was sind Viren?                  Welche Software hilft?                  Weiß ich, wie viel Zeit Ihr Kind am PC verbringen darf?                  Wo gibt es die besten Kinderbrowser für Ihr Kind?                  Wie funktionieren sie und wie werden sie installiert?                  Welche Einstellungen sind wichtig, damit Ihr Kind geschützt ist?                  Was müssen Sie dabei beachten?</p>				
	<u>Sicher-Stark-Team</u>			
<b>4662802</b>	<b>So schützen Sie Ihr Kind vor den Gefahren des Internets! Teil 2</b>			
	<i>Eltern-Video-DVD</i>			
S	100 min, f	2011	Q;	

	<p>Sie selber und Ihr Kind lernen in diesem zweiten Teil den richtigen Umgang mit dem PC und mit dem Internet.  Mit dieser DVD bringen Sie Ihrem Kind den richtigen Umgang mit den neuen Medien bei.  Immer wieder wird die Anonymität des Internets für zweifelhafte und kriminelle Zwecke genutzt.  Pädophile Täter versuchen jeden Tag, Kontakte im Netz zu knüpfen.  Wir möchten mit dieser Video-DVD-Serie die Sicherheit Ihrer Kinder erhöhen.</p> <p>Folgende Fragen werden in dieser DVD (Teil2) behandelt</p> <p>Wie kann ich Informationen über meine Familie, mich oder mein Kind finden?</p> <p>Auf welchen Seiten surft mein Kind in meiner Abwesenheit?  Wie kann ich das kontrollieren?</p> <p>Wie sollte mein Kind mit den sozialen Netzwerken wie Facebook, Werkennt-Wen, Schüler-VZ, Twitter und weiteren umgehen?  Wie funktionieren diese?</p> <p>Wie stelle ich die maximale "Privatsphäre" ein?</p> <p>Worauf muss ich achten, um nicht zu viele Daten und Bilder über meine eigene Familie im Netz öffentlich zu machen?</p> <p>Was kann ich tun, wenn Bilder/Videos über mein Kind im Internet auftauchen, die ich selber nicht eingestellt habe?</p> <p>Was kann ich tun, wenn mein Kind beleidigt, bedroht oder bloßgestellt wird?</p> <p>Was tun, wenn Ihr Kind illegal Musikstücke auf dem Rechner hat?</p> <p>Was tun bei einer Abmahnung?</p> <p>Welche Video-/ Internetspiele sind für Ihr Kind im Grundschulalter unbedenklich?</p>
--	---

## Geschichte der IuK-Techniken

<b>4610536</b>	<b>Eine kurze Geschichte des PCs</b>			
	<i>Von den Anfängen einer Erfolgsmaschine</i>			
	S	30 min, f + sw	2006	A(5-13);
	<p>Vor über 30 Jahren, 1975, begann mit dem ersten "Personal Computer" die technische Revolution, die unsere Welt bis heute entscheidend verändert hat: Privatpersonen begannen kleine Computer für zu Hause zu besitzen - persönliche Computer also. Vor ca. 20 Jahren gab es das erste Windows. Eine grafische Oberfläche, die zwar von konkurrierenden Vorbildern inspiriert wurde, sich aber heute auf fast jedem PC der Erde befindet und Computer leichter bedienbar und populärer werden ließ. Der Film zeigt wie der PC den Alltag eines Jeden beeinflusst und verändert hat. Auch die wirtschaftliche Bedeutung dieser neuen Industrie wird bewusst gemacht.</p>			
	<u>Was ist was TV</u>			
<b>4661222</b>	<b>Computer und Roboter</b>			
	S	25 min, f	2002	A(4-6);
	<p>Erfahren wird, wie es im Inneren eines Computers aussieht, wie Mikrochips hergestellt werden und wie die Maschinen rechnen und Befehle verstehen. Folgende Fragen werden beantwortet: Wie arbeitet ein Computer? Was ist ein Mikrochip? Wann wurde der erste Computer gebaut? Was ist der Unterschied zwischen Hardware und Software? Wie versteht ein Computer einen Befehl? Was bedeutet künstliche Intelligenz? Wo helfen Roboter bei der Arbeit? Was ist ein Roboter? Seit wann gibt es Roboter?</p>			
<b>4663589</b>	<b>Silicon Valley</b>			
	<i>Standort der IT- und High-Tech-Industrie</i>			

	S	25 min, f	2015	A(8-13); Q;
	Das Silicon Valley, mächtigstes Tal der IT- und High-Tech-Industrie, Heimat von Google, Apple, Microsoft und Co. Der Film erzählt die Erfolgsgeschichte und ihre Schattenseiten. Zusatzmaterial: 26 Seiten mit deutschen Arbeitsblättern und 13 Seiten mit englischen Arbeitsblättern mit Lösungen; 20 Testaufgaben; 17 Seiten ergänzendes Unterrichtsmaterial mit Lösungen; 5 Arbeitsblätter für interaktive Whiteboards; 5 Master Tool Folien.			
<b>Grundlagen der IuK-Techniken</b>				
<b>4610585</b>	<b>Matrix statt Mattscheibe</b>			
	S	30 min, f	2007	A(8-13);
	Der Film knüpft an den Film "Eine kurze Geschichte des PCs" von 2006 an und beschreibt die Entwicklung und Veränderung von Bildschirmstechniken. Hightechproduktionen auf Nebelwänden oder Sportereignisse auf Riesendisplays - die Oberflächen der Informationsgesellschaft werden sich in den nächsten Jahren deutlich verändern. Wissenschaftler arbeiten weltweit in unzähligen Laboren an einer verbesserten Abbildung unserer Umwelt und lassen uns dabei immer tiefer in virtuelle Welten eintauchen.  Der Film gibt einen Einblick in die aktuellsten und zukünftigen Bildschirmstechniken wie LCD-Monitore, Plasmabildschirme, OLED's, Lasertechnik, Beamer und Mixreality.			
<b>4663100</b>	<b>Mobiles Lernen I</b>			
	<i>iPads</i>			
	S	33 min, f	2013	A(10-13); Q; T;
	Die zunehmende Mobilität ist ein prägendes Merkmal der Gegenwart. Die Schule folgt hier nur logisch einem allgemeinen Trend der Gesellschaft. Mit der steigenden Mobilität treten aber nicht nur neue Geräte in den Vordergrund, sondern es entwickeln sich auch neue Lernkonzepte und ein neues Miteinander von Schülern und Schülern und Schülern und Lehrern. Das iPad hat sich dabei inzwischen als eines der am meist genutzten mobilen Lernwerkzeuge etabliert. Ist das ein irrationaler Hype oder bedeutet das iPad tatsächlich eine Wende beim mobilen Lernen? Die vielfältigen Möglichkeiten der Interaktion stellen eine besondere Stärke des mobilen Geräts dar. Aufgrund der zahlreichen neuen technischen Möglichkeiten werden mobile Lernwerkzeuge wie das iPad den Unterricht in der Zukunft sicherlich nachhaltig beeinflussen und verändern. Die neuartige Technik bietet aber zudem die Chance, Inhalte und Methoden des Lehrens und Lernens neu zu überdenken und neu auszurichten. Sinnvoll angewendet bedeutet das iPad einen kreativen und positiven Schub für Unterricht und Schule.  Die didaktische DVD „Mobiles Lernen I – iPad“ ist zusammen mit den sehr umfangreichen zusätzlichen, über 150 Seiten Arbeitsmaterialien sehr gut für den Einsatz im Unterricht geeignet.			
	<u>Digitalkunde</u>			
<b>4668319</b>	<b>Was sind Cookies?</b>			
	S	11 min, f	2020	A(7);
	Bytie und Nerdie unterhalten sich über Cookies, wobei es ein Missverständnis gibt, weil Nerdie an echte Kekse denkt. Bytie erklärt ihm, dass es auch im Computer Cookies gibt und dass Nerdies Rechner voll davon ist. Er möchte wissen, ob Nerdie sie nie löscht, und Nerdie muss zugeben, dass er noch nie davon gehört hat. Bytie macht sich an die Erklärung. Bei Cookies, sagt er, handelt es sich um kleine Textdateien, die es den Webseitenbetreibern erlauben, die Seiten den jeweiligen Nutzerbedürfnissen anzupassen. Nerdie findet das praktisch. Aber Bytie weist ihn auf die zahlreichen Sicherheitsrisiken hin, die damit einhergehen. Er erläutert den Unterschied zwischen notwendigen, Funktions-, Leistungs- und Werbecookies und erklärt, wie man sie löscht oder nur eine sinnvolle Auswahl von ihnen zulässt.			
	<u>Digitalkunde</u>			
<b>4668323</b>	<b>Was ist ein Algorithmus?</b>			
	S	10 min, f	2020	A(7);

Nerdie ist ungeduldig: Sein Modellauto lässt sich nicht zusammensetzen - da wird wohl die Bauanleitung falsch sein. Bytie unterbricht ihn und erklärt, dass der Bauplan nichts anderes ist als ein Algorithmus. Er lässt sich den Plan zeigen und findet schnell heraus, dass ein Nerdie einen Konstruktionsfehler gemacht hat - der Plan ist in Ordnung. Algorithmen werden unter anderem im Computer verwendet: Sie sagen dem Rechner genau, welche Aufgaben er Schritt für Schritt erledigen muss. Dabei sind sie immer eindeutig, determiniert, ausführbar und endlich und ergeben unter gleichen Voraussetzungen auch stets das gleiche Ergebnis. Bytie gibt diverse Alltagsbeispiele für die Verwendung von Algorithmen und erklärt Nerdie nebenbei noch, was er gegen die Personalisierung seiner Filterblase machen kann.

## Anwendungen der IuK-Techniken

<b>4602337</b>	<b>Digitale Fotos wie die Profis</b>			
	<i>Der beste Weg zum perfekten Bild</i>			
	S	85 min, f	2005	A(8-13);
	Der Praxiskurs für Fotoamateure und Berufseinsteiger führt in die Theorie und Praxis der digitalen Fotografie ein. Die DVD gibt Anregungen, fotografische Ideen handwerklich und bildästhetisch besser umzusetzen. Dazu gehören Grundkenntnisse der Motivauswahl, die verschiedenen kameratechnischen Bildgestaltungsmöglichkeiten sowie Grundsätze der Bildbearbeitung mit dem Computer. Beispiele zeigen, worauf beim Umgang mit der digitalen Fotografie geachtet werden muss. Die beschriebenen Techniken des Fotografierens auf dieser DVD werden im Hinblick auf eine mögliche, spätere Bildbearbeitung vermittelt.			
<b>4610536</b>	<b>Eine kurze Geschichte des PCs</b>			
	<i>Von den Anfängen einer Erfolgsmaschine</i>			
	S	30 min, f + sw	2006	A(5-13);
	Vor über 30 Jahren, 1975, begann mit dem ersten "Personal Computer" die technische Revolution, die unsere Welt bis heute entscheidend verändert hat: Privatpersonen begannen kleine Computer für zu Hause zu besitzen - persönliche Computer also. Vor ca. 20 Jahren gab es das erste Windows. Eine grafische Oberfläche, die zwar von konkurrierenden Vorbildern inspiriert wurde, sich aber heute auf fast jedem PC der Erde befindet und Computer leichter bedienbar und populärer werden ließ. Der Film zeigt wie der PC den Alltag eines Jeden beeinflusst und verändert hat. Auch die wirtschaftliche Bedeutung dieser neuen Industrie wird bewusst gemacht.			
<b>4610585</b>	<b>Matrix statt Mattscheibe</b>			
	S	30 min, f	2007	A(8-13);
	Der Film knüpft an den Film "Eine kurze Geschichte des PCs" von 2006 an und beschreibt die Entwicklung und Veränderung von Bildschirmstechniken. Hightechproduktionen auf Nebelwänden oder Sportereignisse auf Riesendisplays - die Oberflächen der Informationsgesellschaft werden sich in den nächsten Jahren deutlich verändern. Wissenschaftler arbeiten weltweit in unzähligen Laboren an einer verbesserten Abbildung unserer Umwelt und lassen uns dabei immer tiefer in virtuelle Welten eintauchen.  Der Film gibt einen Einblick in die aktuellsten und zukünftigen Bildschirmstechniken wie LCD-Monitore, Plasmabildschirme, OLED's, Lasertechnik, Beamer und Mixreality.			
<b>4610628</b>	<b>Die Welt ist eine "Google"</b>			
	S	30 min, f	2009	A(5-13);
	Das kalifornische Silicon Valley ist Hauptsitz von Google. Kein anderes Unternehmen hat das Internet so schnell erobert und nicht nur die IT-Welt polarisiert. Aus einer smarten Idee in einer Garage wurde in 9 Jahren ein milliardenschweres Unternehmen mit unvergleichlichem Einfluss. An Google kommt keiner mehr vorbei, der sich in der digitalen Welt bewegt. Der Film zeigt die Auswirkungen solcher Programme auf unser Leben - sowohl das Positive wie auch die Gefahren. Alle vorhandenen Informationen werden digital und universell verfügbar gemacht. Es geht um das technisch Mögliche, die Moral bleibt oft auf der Strecke.			
<b>4611354</b>	<b>Big Data</b>			
	S	19 min, f	2018	A(10-13);

	"Big Data" ist eines der großen Schlagwörter unserer Zeit. Das Medium bietet einen adressatengerechten Einblick in dieses zukunftsweisende Themenfeld und definiert dabei neben "Big Data" auch Begriffe wie "Algorithmus" und "Korrelation". Es zeigt anhand von vier Beispielen aus ganz unterschiedlichen Bereichen (Sport, Gesundheitswesen, Verkehr und Journalismus), wo Datenmengen anfallen, von wem, wie und zu welchem Zweck sie ausgewertet werden, wo Chancen und Risiken von Big Data bzw. Big-Data-Analysen liegen und wie jeder von uns ein bewussterer Datenerzeuger sein kann.			
<b>4632364</b>	<b>Takedown</b>			
	<i>Sie dachten Computer wären sicher?</i>			
	S	92 min, f	2003	A(8-13);
	Kevin Mitnick, der wohl beste Hacker der Welt wird schon lang vom FBI beobachtet. Nachdem der FBI Agent McCoy Rollins denkt, dass er ihn und seinen Freund und Hackerkollegen Alex Lowe schon dingfest machen kann, dreht Kevin den Spieß um und kommt über eine geheime Telefonabhöranlage an höchstgeheime Daten. Danach verschwindet er. Zwei Jahre später: Kevin macht immer größere Schlagzeilen. Und als selbst in der NY Times die Schlagzeile erscheint, dass ein Hacker dem FBI entkommt, mit einem Bild von Kevin, wird dies für das FBI zur Chefsache. Zur selben Zeit versucht Kevin zur Ruhe zu kommen. Nach zwei Jahren auf der Flucht versucht er für ein paar Wochen bei Alex unterzuschlüpfen. Kevin und Alex sehen im Fernsehen eine Anhörung des Kongresses worin Tsutomu Shimomura, ein Computer-Sicherheitsexperte, einen Code demonstriert, der ein normales Handy in eine Gerät verwandelt um andere Telefone abzuhören. Mitnick ist besessen darauf diesen Code zu bekommen. Als er sich in Shimomuras Computer hackt, bekommt er aber mehr als er wollte. . .			
<b>4656533</b>	<b>Podcasting - Was ist das?</b>			
	<i>Moderner Unterricht</i>			
	S	21 min, f	2008	A(7-13);
	Neue Medien werden heute nicht nur im Alltag zunehmend selbstverständlich. Auch Schule und Unterricht profitieren von den neuen Technologien und Methoden, die aktives und eigenständiges Lernen unterstützen. Am Beispiel von Podcasts beschäftigt sich dieser Film damit, wie man die medialen Möglichkeiten im Unterricht nutzen und die Schüler zu einem kompetenten und zielgerichteten Umgang damit befähigen kann. Der Film soll dabei helfen, Podcasts im Unterricht sinnvoll einzusetzen und selbst zu erstellen. Dazu gehört auch die Fähigkeit, Informationen im Internet zu finden und zu bewerten. Er informiert über die Funktionalität der Podcasts und technische Grundlagen sowie über die Lehr- und Lernmöglichkeiten, die Podcasts bieten bis hin zu übergeordneten Lernzielen wie der Förderung von Kreativität und Teamgeist. Zusatzmaterial ROM-Teil: Sprechertexte; Arbeitsmaterialien; Bildungsstandard; Lehrpläne; Mediendidaktik; Links und Hinweise.			
	<u>Was ist was TV</u>			
<b>4661222</b>	<b>Computer und Roboter</b>			
	S	25 min, f	2002	A(4-6);
	Erfahren wird, wie es im Inneren eines Computers aussieht, wie Mikrochips hergestellt werden und wie die Maschinen rechnen und Befehle verstehen. Folgende Fragen werden beantwortet: Wie arbeitet ein Computer? Was ist ein Mikrochip? Wann wurde der erste Computer gebaut? Was ist der Unterschied zwischen Hardware und Software? Wie versteht ein Computer einen Befehl? Was bedeutet künstliche Intelligenz? Wo helfen Roboter bei der Arbeit? Was ist ein Roboter? Seit wann gibt es Roboter?			
	<u>Medien und Gesellschaft</u>			
<b>4662415</b>	<b>Urheberrecht in Schule und Alltag</b>			
	S	26 min, f	2010	A(7-13);

	<p><b>DAS URHEBERRECHT - KOPIEREN ERLAUBT?</b> (9:35 min) Wir leben in einer Copy- und Paste-Generation - runterladen, kopieren, speichern. Doch nicht alles was geht, ist auch erlaubt. Öffentliche Reden aus den Nachrichten dürfen im Unterricht eingesetzt werden, nicht aber Filme aus YouTube. Und Musikstücke sind jederzeit verwendbar. Wer für eine Schülerzeitung arbeitet, muss prüfen, ob die erforderlichen Bildrechte vorliegen, ob Eltern ihre Einverständniserklärung abgegeben haben oder ob es im Einzelfall nicht besser ist, die Fotos selber zu machen. Wer das Urheberrecht verletzt, der kann mit der Beseitigung, Unterlassung oder dem Schadensersatz rechnen.</p> <p><b>WAS IST DAS URBERRECHT?</b> (5:00 min) Das Urheberrecht schützt geistige Schöpfungen. Der Urheber kann selbst entscheiden, ob und wie sein Werk (Film, Foto, Software etc. ) veröffentlicht wird. Er behält das Urheberrecht - auch dann, wenn er sein Musikstück an eine Plattenfirma verkauft. Denn sie erwirbt ausschließlich die Verwertungsrechte.</p> <p><b>URHEBERRECHT IN DER SCHULE</b> (4:45 min) Wer filmt oder fotografiert, braucht das Einverständnis der gefilmten Personen bzw. der Eltern. Werden Bilder, Grafiken etc. aus dem Internet benutzt, muss vorab der Urheber um sein Einverständnis gebeten werden. Bücher und Texte aus dem Internet dürfen zitiert werden, aber nur in kleinen Teilen und mit Angabe der Quelle.</p> <p><b>URHEBERRECHT FÜR LEHRER</b> (6:01 min) Privat aufgenommene Filme dürfen im Unterricht nicht gezeigt werden, wohl aber aktuelle Nachrichtensendungen. Bücher dürfen nur auszugsweise kopiert werden. Freeware-Produkte dürfen im Unterricht eingesetzt werden, sofern die Lizenzbedingungen dies zulassen. Und Schulbücher dürfen weder im Internet noch im Intranet der Schule eingestellt werden.</p>			
<b>4663100</b>	<b>Mobiles Lernen I</b>			
	<i>iPads</i>			
	S	33 min, f	2013	A(10-13); Q; T;
	<p>Die zunehmende Mobilität ist ein prägendes Merkmal der Gegenwart. Die Schule folgt hier nur logisch einem allgemeinen Trend der Gesellschaft. Mit der steigenden Mobilität treten aber nicht nur neue Geräte in den Vordergrund, sondern es entwickeln sich auch neue Lernkonzepte und ein neues Miteinander von Schülern und Schülern und Schülern und Lehrern. Das iPad hat sich dabei inzwischen als eines der am meist genutzten mobilen Lernwerkzeuge etabliert. Ist das ein irrationaler Hype oder bedeutet das iPad tatsächlich eine Wende beim mobilen Lernen? Die vielfältigen Möglichkeiten der Interaktion stellen eine besondere Stärke des mobilen Geräts dar. Aufgrund der zahlreichen neuen technischen Möglichkeiten werden mobile Lernwerkzeuge wie das iPad den Unterricht in der Zukunft sicherlich nachhaltig beeinflussen und verändern. Die neuartige Technik bietet aber zudem die Chance, Inhalte und Methoden des Lehrens und Lernens neu zu überdenken und neu auszurichten. Sinnvoll angewendet bedeutet das iPad einen kreativen und positiven Schub für Unterricht und Schule.</p> <p>Die didaktische DVD „Mobiles Lernen I – iPad“ ist zusammen mit den sehr umfangreichen zusätzlichen, über 150 Seiten Arbeitsmaterialien sehr gut für den Einsatz im Unterricht geeignet.</p>			
	<u>Willi wills wissen</u>			
<b>4664132</b>	<b>3D erleben. Willi druckt 3D</b>			
	<i>Additive Druckverfahren an den Schulen Baden-Württembergs</i>			
	S	25 min, f	2020	A(5-7); BB; J;
	<p>Was ist 3D-Druck? Wie funktioniert 3D-Druck? Welche Rolle spielt 3D-Druck für die Zukunft? Wie lässt sich 3D-Druck in der Schule unterrichten? Diese Fragen und mehr werden in diesem Film beantwortet. Unter anderem zeigt das Stadtmedienzentrum Stuttgart wie der Druck funktioniert. Verschiedene 3D-Drucker stehen dort in einem Makerspace zur Verfügung. Des Weiteren zeigen 3 Schulen, Ihre 3D-Druck-Projekte in verschiedenen Schwierigkeitsstufen: Schokoladenform (Level 1), Schulhausnachbau mit Minecraft (Level 2), Ferngesteuertes Modellauto (Level 3).</p>			
	<u>Digitalkunde</u>			
<b>4668319</b>	<b>Was sind Cookies?</b>			
	S	11 min, f	2020	A(7);

	Bytie und Nerdie unterhalten sich über Cookies, wobei es ein Missverständnis gibt, weil Nerdie an echte Kekse denkt. Bytie erklärt ihm, dass es auch im Computer Cookies gibt und dass Nerdies Rechner voll davon ist. Er möchte wissen, ob Nerdie sie nie löscht, und Nerdie muss zugeben, dass er noch nie davon gehört hat. Bytie macht sich an die Erklärung. Bei Cookies, sagt er, handelt es sich um kleine Textdateien, die es den Webseitenbetreibern erlauben, die Seiten den jeweiligen Nutzerbedürfnissen anzupassen. Nerdie findet das praktisch. Aber Bytie weist ihn auf die zahlreichen Sicherheitsrisiken hin, die damit einhergehen. Er erläutert den Unterschied zwischen notwendigen, Funktions-, Leistungs- und Werbecookies und erklärt, wie man sie löscht oder nur eine sinnvolle Auswahl von ihnen zulässt.			
	<u>Digitalkunde</u>			
<b>4668323</b>	<b>Was ist ein Algorithmus?</b>			
	S	10 min, f	2020	A(7);
	Nerdie ist ungeduldig: Sein Modellauto lässt sich nicht zusammensetzen - da wird wohl die Bauanleitung falsch sein. Bytie unterbricht ihn und erklärt, dass der Bauplan nichts anderes ist als ein Algorithmus. Er lässt sich den Plan zeigen und findet schnell heraus, dass ein Nerdie einen Konstruktionsfehler gemacht hat - der Plan ist in Ordnung. Algorithmen werden unter anderem im Computer verwendet: Sie sagen dem Rechner genau, welche Aufgaben er Schritt für Schritt erledigen muss. Dabei sind sie immer eindeutig, determiniert, ausführbar und endlich und ergeben unter gleichen Voraussetzungen auch stets das gleiche Ergebnis. Bytie gibt diverse Alltagsbeispiele für die Verwendung von Algorithmen und erklärt Nerdie nebenbei noch, was er gegen die Personalisierung seiner Filterblase machen kann.			
<b>Auswirkungen der IuK-Techniken</b>				
<b>4610585</b>	<b>Matrix statt Mattscheibe</b>			
	S	30 min, f	2007	A(8-13);
	Der Film knüpft an den Film "Eine kurze Geschichte des PCs" von 2006 an und beschreibt die Entwicklung und Veränderung von Bildschirmtechniken. Hightechproduktionen auf Nebelwänden oder Sportereignisse auf Riesendisplays - die Oberflächen der Informationsgesellschaft werden sich in den nächsten Jahren deutlich verändern. Wissenschaftler arbeiten weltweit in unzähligen Laboren an einer verbesserten Abbildung unserer Umwelt und lassen uns dabei immer tiefer in virtuelle Welten eintauchen.  Der Film gibt einen Einblick in die aktuellsten und zukünftigen Bildschirmtechniken wie LCD-Monitore, Plasmabildschirme, OLED's, Lasertechnik, Beamer und Mixreality.			
<b>4610628</b>	<b>Die Welt ist eine "Google"</b>			
	S	30 min, f	2009	A(5-13);
	Das kalifornische Silicon Valley ist Hauptsitz von Google. Kein anderes Unternehmen hat das Internet so schnell erobert und nicht nur die IT-Welt polarisiert. Aus einer smarten Idee in einer Garage wurde in 9 Jahren ein milliardenschweres Unternehmen mit unvergleichlichem Einfluss. An Google kommt keiner mehr vorbei, der sich in der digitalen Welt bewegt. Der Film zeigt die Auswirkungen solcher Programme auf unser Leben - sowohl das Positive wie auch die Gefahren. Alle vorhandenen Informationen werden digital und universell verfügbar gemacht. Es geht um das technisch Mögliche, die Moral bleibt oft auf der Strecke.			
<b>4611354</b>	<b>Big Data</b>			
	S	19 min, f	2018	A(10-13);
	"Big Data" ist eines der großen Schlagwörter unserer Zeit. Das Medium bietet einen adressatengerechten Einblick in dieses zukunftsweisende Themenfeld und definiert dabei neben "Big Data" auch Begriffe wie "Algorithmus" und "Korrelation". Es zeigt anhand von vier Beispielen aus ganz unterschiedlichen Bereichen (Sport, Gesundheitswesen, Verkehr und Journalismus), wo Datenmengen anfallen, von wem, wie und zu welchem Zweck sie ausgewertet werden, wo Chancen und Risiken von Big Data bzw. Big-Data-Analysen liegen und wie jeder von uns ein bewussterer Datenerzeuger sein kann.			
<b>4632364</b>	<b>Takedown</b>			
	<i>Sie dachten Computer wären sicher?</i>			
	S	92 min, f	2003	A(8-13);

	Kevin Mitnick, der wohl beste Hacker der Welt wird schon lang vom FBI beobachtet. Nachdem der FBI Agent McCoy Rollins denkt, dass er ihn und seinen Freund und Hackerkollegen Alex Lowe schon dingfest machen kann, dreht Kevin den Spieß um und kommt über eine geheime Telefonabhöranlage an höchstgeheime Daten. Danach verschwindet er. Zwei Jahre später: Kevin macht immer größere Schlagzeilen. Und als selbst in der NY Times die Schlagzeile erscheint, dass ein Hacker dem FBI entkommt, mit einem Bild von Kevin, wird dies für das FBI zur Chefsache. Zur selben Zeit versucht Kevin zur Ruhe zu kommen. Nach zwei Jahren auf der Flucht versucht er für ein paar Wochen bei Alex unterzuschlüpfen. Kevin und Alex sehen im Fernsehen eine Anhörung des Kongresses worin Tsutomu Shimomura, ein Computer-Sicherheitsexperte, einen Code demonstriert, der ein normales Handy in eine Gerät verwandelt um andere Telefone abzuhören. Mitnick ist besessen darauf diesen Code zu bekommen. Als er sich in Shimomuras Computer hackt, bekommt er aber mehr als er wollte. . .			
	<u>NZZ Format</u>			
<b>4661355</b>	<b>Digital Asia - Die Filme</b>			
	<i>Virtuelle Welt Korea, Chinas digitale Revolution</i>			
	S	70 min, f	2006	A(9-13);
	<p>VIRTUELLE WELT KOREA: Kontaktpflege in Korea: Jedem seine eigene Webseite; Fernsehen in Korea: Alle Inhalte überall und jederzeit; Wohnen in Korea: Die total vernetzte digitale Wohnung; Freizeit in Korea: 24 Stunden gamen am PC bis zum Umfallen.</p> <p>CHINAS DIGITALE REVOLUTION: Landwirtschaft in China: 800 Millionen Bauern werden vernetzt; Mobiltelefonie in China: Jeden Tag werden 1 Million Handys gekauft; Microsoft in China: Auf der Suche nach den hellsten Köpfen; Ali Baba in China: Die größte Internethandelsplattform der Welt. Zusatzmaterial: Interviews in deutsch mit Andreas Weigend (ca. 38 min) und in englisch mit Jack Ma (ca. 17 min).</p>			
<b>4663006</b>	<b>Sichere Netzwelten</b>			
	<i>Podcasts zum Thema Internetkriminalität</i>			
	S	28 min, f	2012	A(7-13);
	<p>Filme des Landespräventionsrats des Landes Nordrhein-Westfalen zum Thema Internet-Kriminalität. Der Landespräventionsrat berät als unabhängiges Gremium die Landesregierung in übergreifenden Fragen der Kriminalprävention.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Film: Netzwerkattacke Der Film zeigt, wie Sie sich vor Angriffen aus dem Netz schützen können.</li> <li>2. Film: Passwort Phishing Der Film zeigt, wie Sie mit richtig gewählten Passwörtern sicher durch das Netz surfen können.</li> <li>3. Film: Smartphone-Spion (Apps) Der Film zeigt, wie vorsichtig man sein muss, beim Herunterladen von Apps auf das Smartphone.</li> <li>4. Film: E-Mail-Sicherheit - Online-Betrug Welche Folgen können gefälschte E-Mails haben?</li> <li>5. Film: falscher Hotspot Ist der Anbieter eines Hotspots seriös? Wie sicher ist die Verbindung?</li> <li>6. Film: Mobiles Internet - alles klar? Ist der Anbieter einer App seriös? Wie ist die App bewertet?</li> <li>7. Film: Making Of Wie ist die Filmreihe entstanden und mit welcher Intention?</li> </ol>			
	<u>Schau dich schlau</u>			
<b>4663080</b>	<b>Privatsphäre</b>			
	<i>Im digitalen Zeitalter</i>			
	S	47 min, f	2012	A(5-10);

	<p>Die rasend schnelle Entwicklung der Technik ermöglicht Überwachung und Spionage zu jeder Zeit und an jedem Ort. Jedoch birgt diese transparente Welt jede Menge Gefahren. Der Film versucht herauszufinden, wie es möglich ist, seine Spuren im Alltag zu verwischen. Ob Facebook oder Twitter – es wird gepostet, gebloggt, kommentiert und dabei oft viel zu viel preisgegeben. Die Moderatoren Joey Grit Winkler und Fero Andersen sollen den genauen Tagesablauf des jeweils anderen an einem ihnen nicht bekannten Tag des Monats wiedergeben. Wer mehr Infos zusammenträgt, gewinnt das Duell. Außerdem in der Sendung: Ohne Bedenken telefonieren – das dürfte doch wohl möglich sein. Oder stimmt es wirklich, dass unsere Gespräche am Telefon bei Wörtern wie "Drogen" oder "Bombe" abgehört werden? "Schau dich schlau!" tritt an zum großen Test.</p> <p>Zusatzmaterial ROM-Teil: 5 Arbeitsblätter; 5 interaktive Arbeitsblätter.</p>			
<b>4663155</b>	<b>Schütze deine Daten</b>			
	S	14 min, f	2013	A(7-10);
	<p>Im Zeitalter von sozialen Netzwerken, Twitter, Blogs, Fotos und Videos auf fast jedem privaten Handy machen sich viele Jugendliche zu gläsernen Nutzerinnen und Nutzern der digitalen Vernetzung – mit wenig Bewusstsein für den Schutz ihrer Daten und Privatsphäre. Zwar sind die Zeiten eines massenhaften Volkszählung-Boykotts längst vorbei, doch ist auch heute ein sorgsamer Umgang mit persönlichen Daten, Inhalten und Bildern unerlässlich. Der Film stellt typische Szenen aus der Alltagswelt von Jugendlichen dar und zeigt, wo überall Datenspuren hinterlassen werden und wie rasend schnell und unkontrolliert sich Texte, Bilder und Videos im Netz verbreiten. Es wird veranschaulicht, wie Firmen regelrechte Profile von jugendlichen Internet-Usern anlegen, um gezielt Werbemails zu versenden und wie Anzeigen auf Profil- oder Internetseiten platziert werden, die zum Kauf von Produkten bei bestimmten Anbietern animieren sollen.</p> <p>Zusatzmaterial: 8 Bilder. ROM-Teil: Lernmodule; 8 Bilder; Internet-Links; 5 Arbeitsblätter; Sprechertext; Glossar.</p> <p>Weiterführende Informationen:  Kapitel:  DATENSCHUTZ IST SCHUTZ DER PERSÖNLICHKEIT (2:51 min)  DEINE DATEN IM NETZ (2:46 min)  DU HINTERLÄSST DATEN-SPUREN (3:15 min)  GLÄSERNER NUTZER (2:40 min)  SO SCHÜTZT DU DEINE DATEN (1:47 min)</p>			
<b>4663572</b>	<b>Who am I</b>			
	<i>Kein System ist sicher</i>			
	S	102 min, f	2014	A(8-13);
	<p>Benjamin ist ein introvertierter junger Mann, der davon überzeugt ist, dass ihn in der realen Welt niemand wahrnimmt. Also verbringt er die Zeit im Internet und feiert kleine Erfolgserlebnisse als Hacker. Als Benjamin den charismatischen Max trifft, der ebenfalls am Hacken interessiert ist, eröffnet sich eine neue Welt für den Außenseiter. Gemeinsam mit dem impulsiven Stephan und dem paranoiden Paul gründen die beiden das Hacker-Kollektiv CLAY und machen fortan mit harmlosen Cyber-Attacken auf einen rechten Parteitag oder einen Pharmakonzern von sich reden. Um in die oberste Liga der Hacker-Szene aufzusteigen, knackt die Gruppe schließlich die Server des BND ? und bringt sich damit in höchste Gefahr.</p>			
<b>4663650</b>	<b>Meine Daten und ich</b>			
	<i>Wenn die Sicherheit die Bürgerrechte bedroht</i>			
	S	97 min, f	2008	A(10-13); Q;
	<p>Immer mehr Menschen unseres demokratischen Staates sehen eben diesen zu einem Überwachungsstaat heranwachsen. Gesetze zur Terrorbekämpfung werden verabschiedet, um uns zu schützen. Wie weit aber darf dieser Schutz gehen? Ist im Namen der Terrorbekämpfung alles erlaubt? Onlinedurchsuchungen, Vorratsdatenspeicherung von Telefon- und Internetverbindungen, Scoring-Punkte im Bankensystem, Überwachungskameras und -mikrofone auf öffentlichen Plätzen und in Kaufhallen und allen voran das neue BKA-Gesetz, angestoßen vom damaligen Innenminister Wolfgang Schäuble, lassen uns nachdenklich werden, was mit unseren Daten wirklich passiert. Denn nicht nur die Daten terrorverdächtiger Personen werden gespeichert, sondern Informationen über jeden von uns.</p> <p>Mit diesem Film wird die brisante Problematik erstmals filmisch thematisiert. Der fiktive Filmemacher Axel Ranisch sucht nach Antworten bei unterschiedlichen Politikern (Wolfgang Bosbach, Wolfgang Wieland) und Gruppierungen und stößt mehr und mehr beruflich wie privat an seine Grenzen. Ein witzige und geistreiche Untersuchung über schleichende Veränderungen in unserer Gesellschaft, über hilflos hingegenommene Skandale und über die Frage: Wie weit darf der Staat eigentlich gehen?</p>			

<b>4663707</b>	<b>Smartphone und Internet</b>			
	<i>Die neue Sucht</i>			
	S	17 min, f	2016	A(7-9);
	<p>Darf ein Kind ins Internet wann und wie es will? Laut einer neuen Studie, stellt die Hälfte der Eltern dem Nachwuchs keinerlei Regeln auf, was das Surfen betrifft. Wenn Kinder und Jugendliche auf sich allein gestellt sind, folgen sie immer ihren Impulsen. Das ist das große Dilemma bei einer Suchtentwicklung. Doch die wenigsten Eltern wissen das. Der Untersuchung zufolge geben 70 % der Eltern nicht vor, wo Kinder surfen und spielen dürfen, 50 % setzen kein zeitliches Limit und 30 % kontrollieren nicht, was die Kinder im Netz treiben. Häufig bekommt das Handy den Vorzug vor dem echten Leben.</p> <p>Zusatzmaterial: 16 Arbeitsblätter in Schüler- und Lehrerfassung; 18 Testaufgaben; Ergänzendes Unterrichtsmaterial in Schüler und Lehrerfassung; 5 interaktive Arbeitsblätter; 5 MasterTool-Folien.</p>			
<b>4663743</b>	<b>Invention of Trust</b>			
	<i>Film in 6 Kapiteln</i>			
	S	30 min, f	2016	A(8-13);
	<p>Der junge Gymnasiallehrer Michael Gewa bekommt eine rätselhafte Nachricht – Das Unternehmen "b. good" hat seine Internet- und Handydaten gekauft und stellt ihm aufgrund seines digitalen Fußabdrucks ein Rating aus. Über seine persönlichen und beruflichen Fähigkeiten, über seine Beziehung. Nachdem er das Angebot ausschlägt das Rating gegen einen monatlichen Beitrag privat zu halten, entsteht schnell ein Flächenbrand. Er findet sich in der Situation wieder, bei Freunden, Kollegen und Schülern, um seinen Ruf und das beschädigte Vertrauen in ihn zu kämpfen.</p>			
<b>4664047</b>	<b>Verletztes Online-Verhalten</b>			
	<i>Zusätzlich: Untertitel in Deutsch für Hörgeschädigte</i>			
	S	14 min, f	2019	A(7-9); J;
	<p>Der Film sensibilisiert für Verletzbarkeit und Respekt in der Community und im Netz. Er soll zum Erkennen der Rollen und Motive in einer Konfliktsituation befähigen und fördert Perspektivwechsel, Empathie und Netzcourage. Er regt zur Reflexion von Verantwortung, Fürsorge und Achtsamkeit an. Handlungsoptionen wie das Aushandeln von Regeln werden aufgezeigt. Ziel ist der Erwerb einer digitalen Konfliktkompetenz. Das Medium benennt anhand von Beispielen wie Jugendliche im Netz von anderen bloßgestellt und an einen "digitalen Pranger" gestellt werden und fragt nach Motivation und Gründen der Täterinnen und Täter. Es zeigt soziale und gesundheitliche Auswirkungen und Folgen für die Betroffenen auf. Weitere Kapitel appellieren zu "Mitfühlen statt Mitmachen" und zu "Verantwortung für sich und andere übernehmen" oder zeigen Handlungsalternativen und ein Ausbrechen aus dem Rollenverhalten in der Gruppe und im Täter-Opfer-Verhältnis auf. Am Ende motiviert der Film Regeln oder einen gemeinsamen Verhaltenskodex aufzustellen, um sich auch im unpersönlichen Online-Kontakt mit Respekt und Achtsamkeit sowie fair zu begegnen.</p>			
<b>Informatik</b>				
<b>4611478</b>	<b>Künstliche Intelligenz</b>			
	S	23 min, f	2020	A(10-13);
	<p>Künstliche Intelligenz (KI) zählt zu den spannendsten Herausforderungen der Gegenwart und wird bereits unsere nahe Zukunft entscheidend prägen. Doch welche Folgen hat dies? Ist KI eine Chance, eine Bedrohung - oder beides zugleich? Wird digitalen Wesen bald ein menschenähnliches Bewusstsein, vielleicht sogar "Menschenwürde" zugesprochen werden? Die Produktion geht diesen Fragen nach und thematisiert ihre ethischen Konsequenzen.</p>			
	<u>Digitalkunde</u>			
<b>4668323</b>	<b>Was ist ein Algorithmus?</b>			
	S	10 min, f	2020	A(7);

	Nerdie ist ungeduldig: Sein Modellauto lässt sich nicht zusammensetzen - da wird wohl die Bauanleitung falsch sein. Bytie unterbricht ihn und erklärt, dass der Bauplan nichts anderes ist als ein Algorithmus. Er lässt sich den Plan zeigen und findet schnell heraus, dass ein Nerdie einen Konstruktionsfehler gemacht hat - der Plan ist in Ordnung. Algorithmen werden unter anderem im Computer verwendet: Sie sagen dem Rechner genau, welche Aufgaben er Schritt für Schritt erledigen muss. Dabei sind sie immer eindeutig, determiniert, ausführbar und endlich und ergeben unter gleichen Voraussetzungen auch stets das gleiche Ergebnis. Bytie gibt diverse Alltagsbeispiele für die Verwendung von Algorithmen und erklärt Nerdie nebenbei noch, was er gegen die Personalisierung seiner Filterblase machen kann.
--	---

## Angewandte Informatik

<b>4611354</b>	<b>Big Data</b>			
	S	19 min, f	2018	A(10-13);
	"Big Data" ist eines der großen Schlagwörter unserer Zeit. Das Medium bietet einen adressatengerechten Einblick in dieses zukunftsweisende Themenfeld und definiert dabei neben "Big Data" auch Begriffe wie "Algorithmus" und "Korrelation". Es zeigt anhand von vier Beispielen aus ganz unterschiedlichen Bereichen (Sport, Gesundheitswesen, Verkehr und Journalismus), wo Datenmengen anfallen, von wem, wie und zu welchem Zweck sie ausgewertet werden, wo Chancen und Risiken von Big Data bzw. Big-Data-Analysen liegen und wie jeder von uns ein bewussterer Datenerzeuger sein kann.			
<b>4611441</b>	<b>Hightech-Standort Deutschland</b>			
	S	23 Min.	2020	A(8-13);
	Fast 750.000 Menschen arbeiten in Deutschland in der innovativen Forschungs- sowie Entwicklungsbranche und die Investitionen hierfür steigen jedes Jahr. Die Hightech-Industrie ist ein wichtiger Baustein, um den Standort Deutschland zukunftsfähig auszubauen. Anhand verschiedener Beispiele wird erklärt, was man unter "Hightech" versteht und warum sich Hightech-Unternehmen bevorzugt an bestimmten Standorten ansiedeln.			
<b>4611467</b>	<b>Datenschutz - Regeln und Rechte in der Onlinewelt</b>			
	S	19 Min.	2020	A(8-13);
	Die umfassende Nutzung digitaler Kommunikation ist für Jugendliche selbstverständlicher Alltag. Auch das Wissen über Sicherheitsprobleme ist durchaus geläufig, wird aber mit-unter als lästig und schwierig eingeschätzt. Hier setzen der Film und das begleitende Unterrichtsmaterial an: Auf Augenhöhe der Schülerinnen und Schüler werden Themen des Datenschutzes praxisnah vermittelt. Sie lernen, wie sie ihre eigenen Daten schützen können und worauf es im digitalen Alltag zu achten gilt.			

## Berufsbezogene informationstechnische Bildung

### Technische Kommunikation

	<u>Was ist was TV</u>			
<b>4661222</b>	<b>Computer und Roboter</b>			
	S	25 min, f	2002	A(4-6);
	Erfahren wird, wie es im Inneren eines Computers aussieht, wie Mikrochips hergestellt werden und wie die Maschinen rechnen und Befehle verstehen. Folgende Fragen werden beantwortet: Wie arbeitet ein Computer? Was ist ein Mikrochip? Wann wurde der erste Computer gebaut? Was ist der Unterschied zwischen Hardware und Software? Wie versteht ein Computer einen Befehl? Was bedeutet künstliche Intelligenz? Wo helfen Roboter bei der Arbeit? Was ist ein Roboter? Seit wann gibt es Roboter?			