

MEDIEN & INFORMATIK



**Umsetzungshilfe
Zyklus 1/2/3**

Kindergarten

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 1.1.a - Medien	Erfahrungen in unmittelbarer Umwelt, Medienerfahrungen und Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen, über Mediennutzung sprechen	-Kindersendungen, Radio, CD, DVD, Hörspiele, Bücher einsetzen -z.B.Rückblick Klassenexkursion -Inform@ KG/US 2 / S.5 "Wer bin ich?" -Inform@ KG/US * / S.21 "Softwerken"	<u>D.4.C.1.a</u>
MI 1.2.a - Medien	Beiträge aus Medien verstehen, darüber sprechen; Werbung erkennen und über die Ziele der Werbung sprechen	-Kindersendungen, Radio, CD, DVD, Hörspiele, Bücher, Zeitschriften	<u>D.2.B.1.a</u> <u>D.2.C.1.b</u> <u>NMG.2.5.a</u> <u>NMG.7.4.a</u>
MI 1.2.b - Medien	Emotionen benennen, welche die Mediennutzung auslöst	-Mediennutzung zu Hause besprechen, Emotionen bei Einschränkungen diskutieren	<u>NMG.9.4.b</u>
MI 1.3.a - Medien	Spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren	-Mit Computer/Tablet Zeichnungen erstellen (Any Paint) -Geschichten zeichnerisch festhalten (Paint / Any Paint) -Inform@ KG/US 1 / S.17 "Ausmalbilder" -Inform@ KG/US 2 / S.9 "Bildergeschichten" -Inform@ KG/US 3 / S.3 "Musik sehen" -Inform@ KG/US 3 / S.13 "Von GROSS zu klein" -Inform@ KG/US 3 / S.17 "Streng geheim"	
MI 1.3.b – Medien	Einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren	-Ton- Videoaufnahmen mit Tablet machen (Geschichte erzählen) -Fotoaufnahmen machen	<u>MI</u> <u>NMG.2.1.a</u>

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 2.1.a - Informatik	Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen	-Gegenstände ordnen, Kategorien selber wählen -Inform@ KG/US 1 / S.21 "Mit Formen spielen" -Inform@ KG/US 3 / S.21 "Softwerken"	
MI 2.2.a - Informatik	Anleitungen erkennen und folgen	-Anleitungen folgen -Anleitungen selber herstellen (Fotos machen, Zeichnungen erstellen) -Inform@ KG/US 2 / S.17 "Würfelkästchen - Vorlagen"	
MI 2.3.a - Informatik	Computer/Tablet ein- und ausschalten, Programme starten und beenden, einfache Funktionen nutzen	-Gerät selbstständig ein- und ausschalten können -Lernsoftware selber starten, bedienen und beenden -Mausbedienung -Schlaumäuse -Inform@ KG/US 1/ S.13 "Weg finden" -Inform@ KG/US 1 / S.21 "Mit Formen spielen" -Inform@ KG/US 3 / S.3 "Musik sehen" -Inform@ KG/US 2 / S.21 "PC - Profi"	MI

1.Klasse

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 1.1.a - Medien	Erfahrungen in unmittelbarer Umwelt, Medienerfahrungen und Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen, über Mediennutzung sprechen	-Erfahrungen mit Medien austauschen (z.B. Fernsehkonsum, Computer-, Tabletnutzung, Zeitschriften, ...) -Kindersendungen, Radio, CD, DVD, Hörspiele, Bücher, Lernsoftware (Leseschlau, logisch 1, Blitzrechnen 1) einsetzen und reflektieren	<u>D.4.C.1.a</u>
MI 1.2.a - Medien	Beiträge aus Medien verstehen, darüber sprechen; Werbung erkennen und über die Ziele der Werbung sprechen	-Kindersendungen, Radio, CD, DVD, Hörspiele, Bücher -Werbung in Zeitschriften und Zeitungen suchen und über sprechen -Inform@ KG/US 1/ S.37-40 "Geschichten schreiben" -Inform@ KG/US 2/ S.33-36 "Internet Schnitzeljagd" -Inform@ KG/US 3/ S.25-28 "Bildsprache"	<u>D.2.B.1.a</u> <u>D.2.C.1.b</u> <u>NMG.2.5.a</u> <u>NMG.7.4.a</u>
MI 1.2.b - Medien	Emotionen benennen, welche die Mediennutzung auslöst	-Mediennutzung zu Hause besprechen, Emotionen bei Einschränkungen diskutieren	<u>NMG.9.4.b</u>
MI 1.2.c - Medien	Lernen mit vorgegebenen Medien, Informationsbeschaffung mit Medien	-Lernsoftware (Leseschlau, logisch 1, Blitzrechnen 1, Budenberg) -iPad: Appolino, Multidingsda -Bücher aus der Bibliothek oder Bücherkiste (zu bestimmtem Thema) von bibliomedia.ch ausleihen -DVD zeigen oder Youtube als Videoquelle benutzen -Inform@ KG/US 3/ S.33-36 "Wir gratulieren"	<u>MI</u> <u>NMG.9.3.d</u>

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 1.3.a - Medien	Spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren	<ul style="list-style-type: none"> -Mit Computer/Tablet Zeichnungen erstellen (Paint, Any Paint) -Sätze zeichnerisch festhalten -Inform@ KG/US 3/ S41-44 "Leiterlenspiel" -Inform@ KG/US 3/ S.25-28 "Bildsprache" -Inform@ KG/US 1/ S.29-32 "Gemeinschaftsbild" -Inform@ KG/US 2/ S.37-40 "Konfettitexte" 	
MI 1.3.b - Medien	Einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> -Ton- Videoaufnahmen herstellen, z.B. Tierrätsel, Geschichte erfinden und erzählen, Geschichten nachspielen -Zeichnen am Computer/Tablet -Inform@ KG/US 3/ S.25-28 "Bildsprache" -Inform@ KG/US 1/ S.33-36 "Hinweis-Tafeln gestalten" -Inform@ KG/US 1/ S.37-40 "Geschichten schreiben" -Word kennen lernen (einzelne Wörter/Sätze auf dem Computer schreiben) 	MI NMG.2.1.a

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 2.1.a - Informatik	Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen	-Gegenstände ordnen, Kategorien selber wählen -Inform@ KG/US 2/ S.29-32 "Geschichten schreiben" -Inform@ KG/US 2/ S.17-20 "Würfelkästchen - Vorlagen"	
MI 2.2.a - Informatik	Anleitungen erkennen und folgen	-Fotoanleitungen folgen, Anleitungen aus Zeichnungen folgen -Lego Bauanleitung -Entsprechende Anleitungen herstellen -Anleitungen lesen und verstehen -Inform@ KG/US 3/ S.17-20 "Streng geheim" -Inform@ KG/US 3/ S.21-24 "Softwerken"	
MI 2.3.a – Informatik	Computer/Tablet ein- und ausschalten, Programme starten und beenden, einfache Funktionen nutzen	-Umgang mit der Maus und Tastatur spielerisch lernen -Gerät selbstständig ein- und ausschalten können -Lernsoftware selber starten, bedienen und beenden	<u>MI</u>
MI 2.3.b - Informatik	Mit eigenem Login im Netzwerk oder Lernplattform anmelden	-selber am Computer anmelden können (Tastenkombination lernen, Zugangsdaten eingeben können)	<u>MI</u>

2.Klasse

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 1.1.a - Medien	Erfahrungen in unmittelbarer Umwelt, Mediene Erfahrungen und Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen, über Mediennutzung sprechen	<p>-Erfahrungen mit Medien austauschen (z.B. Fernsehkonsum, Computernutzung, Zeitschriften, ...)</p> <p>- Klassenrat</p> <p>-Kindersendungen, Radio, CD, DVD, Hörspiele, Bücher, Lernsoftware (Leseschlau, logisch 2, Blitzrechnen 2) einsetzen und reflektieren</p>	D.4.C.1.a
MI 1.2.a - Medien	Beiträge aus Medien verstehen; Werbung in Medienbeiträgen erkennen und über die Ziele der Werbung sprechen	<p>-Kindersendungen, Radio, CD, DVD, Hörspiele, Bücher</p> <p>-Werbung in Zeitschriften und Zeitungen suchen und besprechen</p> <p>-Inform@ KG/US 1/ S.37-40 "Geschichten schreiben"</p> <p>-Inform@ KG/US 2/ S.33-36 "Internet Schnitzeljagd"</p> <p>-Inform@ KG/US 3/ S.33-36 "Wir gratulieren"</p>	<p>D.2.B.1.a</p> <p>D.2.C.1.b</p> <p>NMG.2.5.a</p> <p>NMG.7.4.a</p>
MI 1.2.b - Medien	Emotionen benennen, welche die Mediennutzung auslöst	-Mediennutzung zu Hause besprechen, Emotionen bei Einschränkungen diskutieren	NMG.9.4.b
MI 1.2.c - Medien	Lernen mit Medien, Informationsbeschaffung mit Medien	<p>-Lernsoftware (logisch 2, Blitzrechnen 2, Budenberg)</p> <p>-Lernplattform einführen (Antolin)</p> <p>-iPad: Appolino, Multidingsda</p> <p>-Bücher aus der Bibliothek oder Bücherkiste (zu bestimmtem Thema) von bibliomedia.ch ausleihen</p> <p>-DVD zeigen oder Youtube als Videoquelle benutzen (evt. SuS selber schauen lassen)</p> <p>-Inform@ KG/US 3/ S.21-24 "Softwerken"</p>	<p>MI</p> <p>NMG.9.3.d</p>

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 1.3.a - Medien	Spielegerisch und kreativ mit Medien experimentieren	-Mit dem Computer Zeichnungen erstellen (Paint, Any Paint) -Sätze zeichnerisch festhalten (Paint, Any Paint) -Geschichten in Bildern festhalten (ganz einfacher Comic mit Software „Paint“) -iPad: mit Zeichnungsapp eine Zeichnung erstellen -Mit dem Word spielen (einzelne Sätze eingeben und Farbe/Schriftart verändern, Geschichte gestalten) -Inform@ KG/US 3/ S41-44 “Leiterlispiel” -Inform@ KG/US 3/ S.25-28 “Bildsprache” -Inform@ KG/US 1/ S.29-32 “Gemeinschaftsbild” -Inform@ KG/US 2/ S.37-40 “Konfettitexte” -Inform@ KG/US 3/ S.37-40 “Schatzsuche”	
MI 1.3.b - Medien	Einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren	-Ton- Video Aufnahmen herstellen, z.B. Tierrätsel, Geschichte erfinden und erzählen -Zeichnen am Computer -Word kennen lernen: einzelne Wörter/Sätze auf dem Computer schreiben, verändern des Textes (fett, Farbe, Schriftart, Grösse) -Inform@ KG/US 3/ S.25-28 “Bildsprache” -Inform@ KG/US 1/ S.33-36 “Hinweis-Tafeln gestalten” -Inform@ KG/US 1/ S.37-40 “Geschichten schreiben”	MI NMG.2.1.a
MI 1.4.a - Medien	Mittels Medien Kontakte pflegen	-Brief schreiben -Telefongespräch simulieren -Inform@ KG/US 2/ S.25-28 “E - Mail - Kontakt”	D.3.C.1.c MI

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 2.1.a - Informatik	Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen	-Gegenstände ordnen, Kategorien selber wählen -Inform@ KG/US 2/ S.29-32 "Geschichten schreiben"	
MI 2.2.a - Informatik	Anleitungen erkennen und folgen	-Fotoanleitungen folgen -Entsprechende Anleitungen selber herstellen -Anleitungen lesen und verstehen	
MI 2.3.a - Informatik	Computer/Tablet ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden, einfache Funktionen nutzen	-Gerät selbstständig ein- und ausschalten können -selbstständiges Drucken lernen -Grossbuchstaben eingeben können (mit Word trainieren) -Inform@ KG/US 2/ S.21-24 "PC - Profi"	MI
MI 2.3.b - Informatik	Mit eigenem Login im Netzwerk oder Lernplattform anmelden	-selber am Computer anmelden können (Tastenkombination lernen, Zugangsdaten eingeben können) -Inform@ KG/US 1/ S.41-44 "Tastatur kennenlernen"	MI
MI 2.3.c - Informatik	Dokumente ablegen und wieder finden	-Worddokumente selbstständig am richtigen Ort abspeichern -Dokumente öffnen; im Explorer wieder finden	MI
MI 2.3.d - Informatik	Grundlegende Elemente der Bedienoberfläche beherrschen	-können zwischen Programmen hin und her schalten -können im Explorer ihre Datei wiederfinden	MI

3.Klasse

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 1.1.b - Medien 3.-4. Kl.	Vor- und Nachteile eigener Erfahrungen mit Medien benennen, persönliche Mediennutzung begründen	-Erfahrungen mit Medien austauschen (z.B. Fernsehkonsum, Computernutzung, Zeitschriften, ...) -Fernsehkonsum/Computernutzung schriftlich erfassen, diskutieren -nach Nutzung von Medien reflektieren -Lernkarten Facebook	
MI. 1.1.c - Medien 3.-5. Kl.	Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Beziehungspflege, Identitätsbildung, Cybermobbing)	-Filme -Swisscom-Kurs, wird jeweils in der 5. Klasse durchgeführt	NMG.7.1.e
MI. 1.2.c - Medien 3.-4. Kl.	Lernen mit Medien, Informationsbeschaffung mit Medien	-Lernsoftware (logisch3, Young World 1, Tastaturschreiben) -Lernplattform (Antolin, Profax, Schulhomepage-Links, Moodle) -Informationen beschaffen aus Büchern, Zeitschriften, Internet, ...	MI NMG.9.3.d
MI. 1.2.d - Medien 3.-4. Kl.	Grundfunktionen der Medien benennen, Mischformen kennen und Beispiele aufzählen	-Grundfunktionen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation) suchen und diskutieren -Infotainment, Edutainment	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 1.2.e - Medien 3.-6. Kl.	Informationen aus verschiedenen Quellen beschaffen und bewerten	-Internet (Google nur bedingt einsetzen) -kindgerechte Seiten (Swisscows / Geolino / Kindersuchmaschine / Blinde Kuh / Kindernetz / Kinder-Wiki / Tierlexikon / Was ist was / Helles Köpfchen / Frag Finn) -evtl. Wikipedia	D.3.B.1.g MI NMG.1.5.g NMG.1.6.d NMG.2.5.d NMG.3.3.e NMG.7.1.e NMG.7.2.e NMG.8.2.e NMG.9.3.e
MI. 1.3.c - Medien 3.-4. Kl.	Medien zum Erstellen und Präsentieren von Arbeiten einsetzen	-Klassenzeitung, Schulhauszeitung -Klassenblog (z.B. im Lager führen) -Hörspiel (Radiosendung, Radiowerbung) -Videoclip (Werbung, Informationsfilm) -Fotostory erstellen (iMovie / bookcreator) -Hobby-Präsentation inform@ 1 S. 19	D.3.B.1.d MI MU.4.B.1.2a MU.4.B.1.2b
MI. 1.3.d - Medien 3.-4. Kl.	Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten bei Medienbeiträgen beachten	-Umgang mit Passwörtern, Zugängen besprechen (☞Medienkompass 1 – Thema 13: Sicher ist sicher (Passwörter) -Internetvereinbarung MS	
MI. 1.3.e - Medien 3.-6. Kl.	Medieninhalte weiterverwenden, integrieren unter Angabe der Quelle	-Informationen aus Texten in Word-Dokument einarbeiten, Quelle angeben -Bilder in Word-Dokument einfügen, Quelle angeben -Personalblatt gestalten inform@ 1 S. 5	NMG.12.1.c NMG.2.5.c NMG.5.3.d NMG.7.2.f
MI. 1.4.b - Medien 3.-4. Kl.	Medien für gemeinsames Arbeiten und den Meinungsaustausch einsetzen, dabei Sicherheitsregeln beachten	-Email -Klassenhpage (wordpress) -googledocs	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.1.c - Informatik 3.-6. Kl.	Daten mittels selbst entwickelten Geheimschriften verschlüsseln	-eigene Geheimschriften entwickeln, Botschaften schreiben	
MI. 2.2.b - Informatik 3.-6. Kl.	Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und überprüfen, Lösungen vergleichen	-einfache Programmieraufgaben (Dash / Ozobot / Pro-Bot)	
MI. 2.2.c - Informatik 3.-6. Kl.	Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben, darstellen	-Abläufe aus eigenem Leben festhalten (Mittagessen, ins Bett gehen, Aufstehen, Prüfungen in der Schule, Hausaufgaben) -Wenn-Dann-Formulierungen festhalten (Unterschiede zu Wochenende, Ferien)	
MI 2.3.d- Informatik 3.-4. Kl.	Grundlegende Elemente der Bedienoberfläche beherrschen	-können zwischen Programmen hin und her schalten -können im Explorer ihre Datei wiederfinden	MI
3.-6. Kl.		-Tastaturschreiben üben mit Typewriter	D

4.Klasse

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 1.1.b - Medien 3.-5. Kl.	Vor- und Nachteile eigener Erfahrungen mit Medien benennen, persönliche Mediennutzung begründen	-Erfahrungen mit Medien austauschen (z.B. Fernsehkonsum, Computernutzung, Zeitschriften, ...) -Fernsehkonsum/Computernutzung schriftlich erfassen, diskutieren -nach Nutzung von Medien reflektieren -Lernkarten Faceboom	
MI. 1.1.c - Medien 3.-5. Kl.	Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Beziehungspflege, Identitätsbildung, Cybermobbing)	-Swisscom-Kurs, wird jeweils in der 5. Klasse durchgeführt -Klassenregeln, Netiquette, Chatiquette -Bilder hochladen: Wirkung diskutieren -Verstecken im Chat inform@ 3 S. 9 -Filme	NMG.7.1.e
MI. 1.2.c - Medien 3.-4. Kl.	Lernen mit Medien, Informationsbeschaffung mit Medien	-Lernsoftware (logisch4, Young World 2) -Lernplattform (Antolin, Profax, Schulhomepage, Moodle) -Informationen beschaffen aus Büchern, Zeitschriften, Internet, ...	MI NMG.9.3.d
MI. 1.2.d - Medien	Grundfunktionen der Medien benennen, Mischformen kennen und Beispiele aufzählen	-Grundfunktionen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation) suchen und diskutieren -Infotainment, Edutainment	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 1.2.e - Medien 3.-4. Kl.	Informationen aus verschiedenen Quellen beschaffen und bewerten	-Internet (Google nur bedingt einsetzen) -kindgerechte Seiten (Swisscows / Geolino / Kindersuchmaschine / Blinde Kuh / Kindernetz / Kinder-Wiki / Tierlexikon / Was ist was / Helles Köpfchen / Frag Finn) -evtl. Wikipedia	D.3.B.1.g MI NMG.1.5.g NMG.1.6.d NMG.2.5.d NMG.3.3.e NMG.7.1.e NMG.7.2.e NMG.8.2.e NMG.9.3.e
MI. 1.3.c - Medien 3.-4. Kl.	Medien zum Erstellen und Präsentieren von Arbeiten einsetzen	-Klassenzeitung, Schulhauszeitung oder -Klassenblog (z.B. im Lager führen) oder -Hörspiel (Radiosendung, Radiowerbung) oder -Videoclip (Werbung, Informationsfilm) -ein Hörspiel entsteht inform@ 2 S. 5	D.3.B.1.d MI MU.4.B.1.2a MU.4.B.1.2b
MI. 1.3.d - Medien 3.-4. Kl.	Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten bei Medienbeiträgen beachten	-Medienkompass 1 – Thema 13: Sicher ist sicher (Passwörter) -Nicknames diskutieren -Angaben zur Person in Chats, Internetforen usw.	
MI. 1.3.e - Medien 3.-6. Kl.	Medieninhalte weiterverwenden, integrieren unter Angabe der Quelle	-Informationen aus Texten in Word-Dokument einarbeiten, Quelle angeben -Bilder in Word-Dokument einfügen, Quelle angeben -Powerpoint erstellen, Quellen angeben Medienkompass 1 – Thema 16: Mein Werk, dein Werk	NMG.12.1.c NMG.2.5.c NMG.5.3.d NMG.7.2.f

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 1.3.f - Medien 4.-6. Kl.	Medien für Präsentationen nutzen, Wirkung einschätzen und bei Produktionen berücksichtigen	-erstellen von Präsentationen, Wirkung diskutieren Medienkompass 1 – Thema 4: Reichhaltige Menüs und Tasten -Text mit Word schreiben und gestalten, Text formatieren können (Schrift, Schriftart, Schriftgrösse) -Rechtschreibprüfung in Word kennen lernen (rechte Maustaste auf rot- gewelltes Wort) -Text am korrekten Ort abspeichern lernen	<u>D.3.B.1.f</u> <u>MI</u> <u>MI</u> <u>NMG.4.5.f</u> <u>RZG.5.1.d</u>
MI. 1.4.b - Medien 3.-4. Kl.	Medien für gemeinsames Arbeiten und den Meinungsaustausch einsetzen, dabei Sicherheitsregeln beachten	-gemeinsame Arbeit an Dokumenten (Office 365) -Mindmap gemeinsam gestalten -Dateien (Fotos, Tonaufnahmen) austauschen, versenden	
MI. 1.4.c - Medien 4.-6. Kl.	Medien für Kommunikation einsetzen, unter Beachtung von Sicherheits- und Verhaltensregeln	-Email schreiben und versenden -Klassenchat, Regeln festlegen (Netiquette, Chatiquette) -Klassenrunde elektronisch abhalten	<u>MI</u>

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.1.b - Informatik 4.-6. Kl.	Daten in unterschiedlichen Darstellungsformen präsentieren	-eigene Symbole entwerfen -Grafiken erstellen -Tabellen erstellen (Excel) -Diagramme erstellen (Excel)	
MI. 2.1.c - Informatik 3.-6. Kl.	Daten mittels selbst entwickelten Geheimschriften verschlüsseln	-eigene Geheimschriften entwickeln, Botschaften schreiben -Tabellen mit Code schreiben (Word, Excel)	
MI. 2.1.d - Informatik 4.-6. Kl.	Analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild, Ton), Dateitypen zuordnen	-Darstellungen analog und digital vergleichen (Diagramme, Zeichnungen/Fotos, Krokis/Karten) -Dateitypen kennen lernen (Dateiendungen, Symbole: docx, xlsx, pptx, mp3, jpg, png, mp4, ...)	
MI. 2.1.e - Informatik 4.-6. Kl.	Bezeichnungen von Dokumententypen kennen	-Dateitypen kennen lernen (Dateiendungen, Symbole)	
MI. 2.1.g - Informatik 4.-6. Kl.	Funktionsweise von fehlererkennenden und – korrigierenden Codes kennen		
MI. 2.2.b - Informatik 3.-6. Kl.	Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und überprüfen, Lösungen vergleichen	-einfache Programmieraufgaben (Pro-Bot, Dash, Ozobot)	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.2.c - Informatik 3.-6. Kl.	Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben, darstellen	-Abläufe aus eigenem Leben festhalten (Mittagessen, ins Bett gehen, Aufstehen, Prüfungen in der Schule, Hausaufgaben) -Wenn-Dann-Formulierungen festhalten (Unterschiede zu Wochenende, Ferien)	
MI 2.3.d- Informatik 3.-4. Kl.	Grundlegende Elemente der Bedienoberfläche beherrschen	-können zwischen Programmen hin und her schalten -können im Explorer ihre Datei wiederfinden -Tabs im Internetexplorer kennen und nutzen	MI
MI. 2.3.e - Informatik 4.-6. Kl.	Betriebssysteme und Anwendungssoftware unterscheiden	-Tabelle erstellen mit Betriebssystemen (Windows, Apple, Linux), im Internet recherchieren -Anwendungssoftware sammeln, aufzeigen wofür diese gebraucht wird	
MI. 2.3.f - Informatik 4.-6. Kl.	Speicherarten kennen, Vor- und Nachteile benennen, Grösseneinheiten verstehen	-verschiedene Speicherarten anschauen (Festplatte, Flashspeicher, Hauptspeicher RAM) -Vor-/Nachteile recherchieren -Grösseneinheiten kennen lernen (Bit, Byte, Kilobyte, Megabyte, Gigabyte, Terabyte)	MA.3.A.1.h
MI. 2.3.g - Informatik 4.-6. Kl.	Lösungsstrategien für Probleme bei Geräten und Programmen anwenden	-bei Störungen mit der Klasse Lösungen suchen -bei BYOD-Geräten selber Lösungen suchen	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.3.h - Informatik 4.-6. Kl.	Datenverlust erklären können, Massnahmen gegen Datenverlust kennen	-verschiedene Möglichkeiten für Datenverlust sammeln -Möglichkeiten testen (Nässe, Magnetismus, ...) -Gegenmassnahmen beschreiben -speichern	
3.-6. Kl.		- Tastaturschreiben üben mit Typewriter	D

Medienkompass Reihenfolge 4. Klasse:

1)	Thema 16: Mein Werk, dein Werk	4)	Thema 5: Vernetzt und verlinkt
2)	Thema 4: Reichhaltige Menüs und Tasten	5)	Thema 11: Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen
3)	Thema 13: Sicher ist sicher	6)	Thema 9: Postverkehr und Anschlagbrett im Internet (E-Mail und Foren) ➔ freiwilliges Thema

5.Klasse

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 1.1.b - Medien 3.-5. Kl.	Vor- und Nachteile eigener Erfahrungen mit Medien benennen, persönliche Mediennutzung begründen	-Erfahrungen mit Medien austauschen (z.B. Fernsehkonsum, Computernutzung, Zeitschriften, ...) -Fernsehkonsum/Computernutzung schriftlich erfassen, diskutieren -nach Nutzung von Medien reflektieren -Lernkarten Faceboom	
MI. 1.1.c - Medien 3.-5. Kl.	Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Beziehungspflege, Identitätsbildung, Cybermobbing)	-Swisscom-Kurs, wird jeweils in der 5. Klasse durchgeführt -Klassenregeln, Netiquette, Chatiquette -Bilder hochladen: Wirkung diskutieren -inform@ 3 MS/OS: Verstecken im Chat -Filme / Mediobaar	NMG.7.1.e
MI. 1.2.e - Medien 3.-6. Kl.	Informationen aus verschiedenen Quellen beschaffen und bewerten	-Internet (kindgerechte Seiten (Swisscows / Geolino / Kindersuchmaschine / Blinde Kuh / Kindernetz / Kinder-Wiki / Tierlexikon / Was ist was / Helles Köpfchen / Frag Finn) evt. auch Google benutzen -Swisscom-Kurs, wird jeweils in der 5. Klasse durchgeführt	D.3.B.1.g MI NMG.1.5.g NMG.1.6.d NMG.2.5.d NMG.3.3.e NMG.7.1.e NMG.7.2.e NMG.8.2.e NMG.9.3.e

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 1.3.e - Medien 3.-6. Kl.	Medieninhalte weiterverwenden, integrieren unter Angabe der Quelle	-Informationen aus Texten in Word-Dokument einarbeiten, Quelle angeben -Bilder in Word-Dokument einfügen, Quelle angeben -Rechtschreibprüfung in Word kennen lernen (rechte Maustaste auf rot-gewelltes Wort) -Powerpoint erstellen, Quellen angeben -Swisscom-Kurs, wird jeweils in der 5. Klasse durchgeführt	<u>NMG.12.1.c</u> <u>NMG.2.5.c</u> <u>NMG.5.3.d</u> <u>NMG.7.2.f</u>
MI. 1.3.f - Medien 4.-6. Kl.	Medien für Präsentationen nutzen, Wirkung einschätzen und bei Produktionen berücksichtigen	-erstellen von Präsentationen, Wirkung diskutieren -Text mit Word schreiben und gestalten, Text formatieren können (Schrift, Schriftart, Schriftgrösse, Wordart kennen lernen, Grafiken einfügen) Medienkompass 1 – Thema 1: Was sind Medien?	<u>D.3.B.1.f</u> <u>MI</u> <u>MI</u> <u>NMG.4.5.f</u> <u>RZG.5.1.d</u>
MI. 1.4.c - Medien 5.-6. Kl.	Medien für Kommunikation einsetzen, unter Beachtung von Sicherheits- und Verhaltensregeln	-Email schreiben und versenden -Klassenchat, Regeln festlegen (Netiquette, Chatiquette) -Klassenrunde elektronisch abhalten -Chat Medienkompass 1 – Thema 15: Chat – Geplauder im Internet -Chat ausprobieren in separatem Chatraum auf Educanet2 -Swisscom-Kurs, wird jeweils in der 5. Klasse durchgeführt	<u>MI</u>

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.1.b - Informatik 3.-6. Kl.	Daten in unterschiedlichen Darstellungsformen präsentieren	-eigene Symbole entwerfen -Grafiken erstellen -Tabellen erstellen (Excel) -Diagramme erstellen (Excel) -inform@1 S. 9 Diagramme sprechen lassen	
MI. 2.1.c - Informatik 3.-6. Kl.	Daten mittels selbst entwickelten Geheimschriften verschlüsseln	-eigene Geheimschriften entwickeln, Botschaften schreiben -Tabellen mit Code schreiben (Word, Excel)	
MI. 2.1.d - Informatik 4.-6. Kl.	Analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild, Ton), Dateitypen zuordnen	-Darstellungen analog und digital vergleichen (Diagramme, Zeichnungen/Fotos, Krokis/Karten) -Dateitypen kennen lernen (Dateiendungen, Symbole: docx, xlsx, pptx, mp3, jpg, png, mp4, ...) -Medienkompass 1 – Thema 2: Punkt für Punkt ein Bild	
MI. 2.1.e - Informatik 4.-6. Kl.	Bezeichnungen von Dokumententypen kennen	-Dateitypen kennen lernen (Dateiendungen, Symbole)	
MI. 2.1.f - Informatik 5.-6. Kl.	Baum- und Netzstrukturen erkennen und verwenden (Mindmap, Ordnerstruktur, Website, ...)	-Mindmap erstellen (analog/digital) -Bedienung Explorer kennen lernen (Ordnerstruktur, Speicherorte)	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.1.g - Informatik 5.-6. Kl.	Funktionsweise von fehlererkennenden und – korrigierenden Codes kennen		
MI. 2.2.b - Informatik 3.-6. Kl.	Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und überprüfen, Lösungen vergleichen	-einfache Programmieraufgaben (Pro-Bot, Dash, Ozobot)	
MI. 2.2.c - Informatik 3.-6. Kl.	Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben, darstellen	-Abläufe aus eigenem Leben festhalten (Mittagessen, ins Bett gehen, Aufstehen, Prüfungen in der Schule, Hausaufgaben) -Wenn-Dann-Formulierungen festhalten (Unterschiede zu Wochenende, Ferien) -inform21 (Kreis spiel Bereich Programmieren)	
MI. 2.2.d - Informatik 5.-6. Kl.	Abläufe mit Schleifen, Anweisungen, Parametern lesen und manuell ausführen	-einfache Programmieraufgaben (Bausteinprogrammierung mit Scratch, Legoroboter Roberta)	
MI. 2.2.e - Informatik 5.-6. Kl.	Computer führt nur Anweisungen aus, Programm ist Abfolge von Anweisungen	-Quellcode von Homepage anschauen -Programmcode anschauen	
MI. 2.2.f - Informatik 5.-6. Kl.	Programme mit Schleifen, Anweisungen und Parametern schreiben und testen	-Programmieren (Scratch, Bee Bot, Pro Bot, Lego, Logo) -inform21 (Bereich Programmieren)	MA.2.C.2.g MI

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.3.e - Informatik 4.-6. Kl.	Betriebssysteme und Anwendungssoftware unterscheiden	-Tabelle erstellen mit Betriebssystemen (Windows, Apple, Linux), im Internet recherchieren -Anwendungssoftware sammeln, aufzeigen wofür diese gebraucht wird	
MI. 2.3.f - Informatik 4.-6. Kl.	Speicherarten kennen, Vor- und Nachteile benennen, Grösseneinheiten verstehen	-verschiedene Speicherarten anschauen (Festplatte, Flashspeicher, Hauptspeicher RAM) -Vor-/Nachteile recherchieren -Grösseneinheiten kennen lernen (Bit, Byte, Kilobyte, Megabyte, Terabyte)	MA.3.A.1.h
MI. 2.3.g - Informatik 4.-6. Kl.	Lösungsstrategien für Probleme bei Geräten und Programmen anwenden	-bei Störungen mit der Klasse Lösungen suchen -bei BYOD-Geräten selber Lösungen suchen	
MI. 2.3.h - Informatik 4.-6. Kl.	Datenverlust erklären können, Massnahmen gegen Datenverlust kennen	-verschiedene Möglichkeiten für Datenverlust sammeln -Möglichkeiten testen (Nässe, Magnetismus, ...) -Gegenmassnahmen beschreiben	
MI. 2.3.i - Informatik 5.-6. Kl.	Funktionsweise von Suchmaschinen grundsätzlich verstehen	-Suchen und Finden im Netz (lernen wie Suchmaschinen funktionieren) (siehe Link) -Medienkompass 1 S. 48 (Thema 11 Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen)	
MI. 2.3.j - Informatik 5.-6. Kl.	Unterschiede der verschiedenen Speicherorte für private und öffentliche Daten kennen (lokal, Netzwerk, Internet)	-mögliche Speicherorte sammeln -verschiedene Speicherorte nutzen (Server, Cloud) -Clouddienste besprechen (Vor-/Nachteile, Gefahren) -Speicherung auf Homepage besprechen	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.3.k - Informatik 5.-6. Kl.	Vorstellung für die Leistungseinheiten von Computern haben, Relevanz für bestimmte Anwendungen einschätzen		
3.-6. Kl.		-Tastaturschreiben üben mit Typewriter	D

Medienkompass Reihenfolge 5. Klasse:

1)	Thema 1: Was sind Medien?	4)	Thema 2: Punkt für Punkt ein Bild
2)	Thema 8: Lass hören?	5)	Thema 15: Chat – Geplauder im Internet
3)	Thema 10: Bilder und Texte erzählen Geschichten	6)	Thema 14: Ausgeschnüffelt und durchschaut
7)	Thema 11: Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen		

6.Klasse

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 1.2.e - Medien 3.-6. Kl.	Informationen aus verschiedenen Quellen beschaffen und bewerten	-Internet (-kindgerechte Seiten (Swisscows / Geolino / Kindersuchmaschine / Blinde Kuh / Kindernetz / Kinder-Wiki / Tierlexikon / Was ist was / Helles Köpfchen / Frag Finn), evt. auch Google benutzen	D.3.B.1.g MI NMG.1.5.g NMG.1.6.d NMG.2.5.d NMG.3.3.e NMG.7.1.e NMG.7.2.e NMG.8.2.e NMG.9.3.e
MI. 1.3.e - Medien 3.-6. Kl.	Medieninhalte weiterverwenden, integrieren unter Angabe der Quelle	-Informationen aus Texten in Word-Dokument einarbeiten, Quelle angeben -Bilder in Word-Dokument einfügen, Quelle angeben -Grafiken in Word einfügen und verschieben können -Powerpoint erstellen, Quellen angeben	NMG.12.1.c NMG.2.5.c NMG.5.3.d NMG.7.2.f
MI. 1.3.f - Medien 4.-6. Kl.	Medien für Präsentationen nutzen, Wirkung einschätzen und bei Produktionen berücksichtigen	-erstellen von Präsentationen, Wirkung diskutieren -Text mit Word schreiben und gestalten, Text formatieren können (Schrift, Schriftart, Schriftgrösse, Wordart kennen lernen, Grafiken einfügen) -Rechtschreibprüfung in Word kennen lernen (rechte Maustaste auf rot- gewelltes Wort) Medienkompass 1 – Thema 7: Das Auge isst mit (Gestaltungsregeln für Dokumente/Plakate kennen lernen, evt. zu einem Thema eines herstellen) -PowerPoint-Präsentation gestalten (Gestaltungsregeln beachten, wie z.B. nicht zu viele verschiedene Schriftarten/ -grössen verwenden) -PowerPoint-Präsentation gestalten -inform@ 1 S. 13 Titelblatt zum Thema Schweiz	D.3.B.1.f MI MI NMG.4.5.f RZG.5.1.d

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 1.4.c - Medien 4.-6. Kl.	Medien für Kommunikation einsetzen, unter Beachtung von Sicherheits- und Verhaltensregeln	-Email schreiben und versenden -Klassenchat, Regeln festlegen (Netiquette, Chatiquette) -Klassenrunde elektronisch abhalten	MI

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.1.b - Informatik 3.-6. Kl.	Daten in unterschiedlichen Darstellungsformen präsentieren	-eigene Symbole entwerfen -Grafiken erstellen -Tabellen erstellen (Excel) -Diagramme erstellen (Excel) ➤Medienkompass 1 – Thema 12: Zelle an Zelle (Listen im Word machen, Tabellen einfügen im Word, Excel als Zusatz)	
MI. 2.1.c - Informatik 3.-6. Kl.	Daten mittels selbst entwickelten Geheimschriften verschlüsseln	-eigene Geheimschriften entwickeln, Botschaften schreiben -Tabellen mit Code schreiben (Word, Excel) ➤Medienkompass 1 – Thema 6: Verschlüsselte Botschaften	
MI. 2.1.d - Informatik 4.-6. Kl.	Analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild, Ton), Dateitypen zuordnen	-Darstellungen analog und digital vergleichen (Diagramme, Zeichnungen/Fotos, Krokis/Karten) -Dateitypen kennen lernen (Dateiendungen, Symbole: docx, xlsx, pptx, mp3, jpg, png, mp4, ...)	
MI. 2.1.e - Informatik 4.-6. Kl.	Bezeichnungen von Dokumententypen kennen	-Dateitypen kennen lernen (Dateiendungen, Symbole)	
MI. 2.1.f - Informatik 5.-6. Kl.	Baum- und Netzstrukturen erkennen und verwenden (Mindmap, Ordnerstruktur, Website, ...)	-Mindmap erstellen (analog/digital) -Bedienung Explorer kennen lernen (Ordnerstruktur, Speicherorte)	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.1.g - Informatik 5.-6. Kl.	Funktionsweise von fehlererkennenden und – korrigierenden Codes kennen		
MI. 2.2.b - Informatik 3.-6. Kl.	Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und überprüfen, Lösungen vergleichen	-einfache Programmieraufgaben (Pro-Bot, Dash, Ozobot)	
MI. 2.2.c - Informatik 3.-6. Kl.	Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben, darstellen	-Abläufe aus eigenem Leben festhalten (Mittagessen, ins Bett gehen, Aufstehen, Prüfungen in der Schule, Hausaufgaben) -Wenn-Dann-Formulierungen festhalten (Unterschiede zu Wochenende, Ferien)	
MI. 2.2.d - Informatik 5.-6. Kl.	Abläufe mit Schleifen, Anweisungen, Parametern lesen und manuell ausführen	-einfache Programmieraufgaben (Bausteinprogrammierung mit Scratch, Legoroboter Roberta)	
MI. 2.2.e - Informatik 5.-6. Kl.	Computer führt nur Anweisungen aus, Programm ist Abfolge von Anweisungen	-Quellcode von Homepage anschauen -Programmcode anschauen	
MI. 2.2.f - Informatik 5.-6. Kl.	Programme mit Schleifen, Anweisungen und Parametern schreiben und testen	-Programmieren (Scratch, Pro-Bot, Dash, Ozobot, Lego, Logo)	MA.2.C.2.g MI

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.3.e - Informatik 4.-6. Kl.	Betriebssysteme und Anwendungssoftware unterscheiden	-Tabelle erstellen mit Betriebssystemen (Windows, Apple, Linux), im Internet recherchieren -Anwendungssoftware sammeln, aufzeigen wofür diese gebraucht wird	
MI. 2.3.f - Informatik 4.-6. Kl.	Speicherarten kennen, Vor- und Nachteile benennen, Grösseneinheiten verstehen	-verschiedene Speicherarten anschauen (Festplatte, Flashspeicher, Hauptspeicher RAM) -Vor-/Nachteile recherchieren -Grösseneinheiten kennen lernen (Bit, Byte, Kilobyte, Megabyte, Terabyte)	
MI. 2.3.g - Informatik 4.-6. Kl.	Lösungsstrategien für Probleme bei Geräten und Programmen anwenden	-bei Störungen mit der Klasse Lösungen suchen -bei BYOD-Geräten selber Lösungen suchen	
MI. 2.3.h - Informatik 4.-6. Kl.	Datenverlust erklären können, Massnahmen gegen Datenverlust kennen	-verschiedene Möglichkeiten für Datenverlust sammeln -Möglichkeiten testen (Nässe, Magnetismus, ...) -Gegenmassnahmen beschreiben	
MI. 2.3.i - Informatik 5.-6. Kl.	Funktionsweise von Suchmaschinen grundsätzlich verstehen	-Suchen und Finden im Netz (lernen wie Suchmaschinen funktionieren) (siehe Link)	
MI. 2.3.j - Informatik 5.-6. Kl.	Unterschiede der verschiedenen Speicherorte für private und öffentliche Daten kennen (lokal, Netzwerk, Internet)	-mögliche Speicherorte sammeln -verschiedene Speicherorte nutzen (Server, Cloud) -Clouddienste besprechen (Vor-/Nachteile, Gefahren) -Speicherung auf Homepage besprechen	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI. 2.3.k - Informatik 5.-6. Kl.	Vorstellung für die Leistungseinheiten von Computern haben, Relevanz für bestimmte Anwendungen einschätzen		
3.-6. Kl.		-Tastaturschreiben üben mit Typewriter	D

Medienkompass Reihenfolge 6. Klasse:

1)	Thema 7: Das Auge isst mit	4)	Thema 17: Superfrau und Superman ☞ freiwilliges Thema
2)	Thema 12: Zelle an Zelle	5)	Thema 3: Welten hinter dem Bildschirm
3)	Thema 18: Medien überall	6)	Thema 6: Verschlüsselte Botschaften

Oberstufe

ANWENDUNGSKOMPETENZEN

Handhabung

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
	Ausreichend automatisiert mit der Tastatur schreiben	Deutsch <ul style="list-style-type: none">• Texte schreiben http://sg.typewriter.ch/	D.4.A.1.i
	Dokumente so ablegen, dass auch andere sie wiederfinden	Medien und Informatik <ul style="list-style-type: none">• Medienkompass 2, Kapitel 12• Netla – Meine Daten gehören mir (Anleitung)	MI.2.1.h

Recherche und Lernunterstützung

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
	Mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Webseite)	<p>Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> Vorträge / Aktualitätsbezüge - Blogbeitrag verfassen Schülerzeitung (Zyklus 3) Medienkompass Kapitel 7 <p>Räume und Zeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> Mindmap zu einem Thema erstellen https://www.text2mindmap.com/ Learning Apps: Vorhandene gebrauchen oder mit den SuS selber erstellen (http://learningapps.org) 	<p>D.3.B.1.g D.4.C.1.b MI.1.2.c NMG.6.2.b RZG.4.2.b</p>
	können Medien und Daten auswählen, auswerten und als Informationsquelle für ihr Lernen nutzen (z.B. Lexikon, Suchmaschine, Schulfernsehen, Wetterkarte, geografische Daten, technische Anleitungen).	<p>Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> Meinungsbildung anhand verschiedener Medien https://www.saferinternet.at/news/news-detail/article/fake-news-bingo-was-ist-wahr-und-was-ist-ein-fake-638/ https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/bildmanipulationen Medienkompass Kapitel 11 - den Informationen auf den Puls gefühlt <p>Fremdsprachen</p> <ul style="list-style-type: none"> Quizlet: Vokabeltraining – Online-Übungen und Spiele per Mausclick erzeugen Revoca <p>Natur, Mensch und Gesellschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> Actionbound mit Koordinaten erstellen <p>Wirtschaft, Arbeit, Haushalt</p>	<p>D.2.B.1.f D.4.C.1.e MI.1.2.e</p> <p>FS1E.5.B.2.b FS2F.5.B.2.b</p> <p>RZG.4.3.b</p> <p>WAH.1.1.b</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ● 1.3 Güter und Dienstleistungen; Industrialisierung: Film modern times https://www.youtube.com/watch?v=DfGs2Y5WJ14 ● 2.1 Prinzipien der Marktwirtschaft <ul style="list-style-type: none"> ● Heroes - Finanzkompetenz spielend lernen https://financemission.ch/ ● Pitgame (Iconomix) ● Money Fit (https://moneyfit.postfinance.ch/de/) ● Homo oeconomicus https://www.youtube.com/watch?v=TRMEZcBzWHQ ● Bundesamt für Statistik https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home.html ● Medienkompass 2 Kapitel 11 - den Informationen auf den Puls gefühlt <p>Themenübergreifend:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Einen Kahoot zu einem Thema (gelernte Wörter, grammatisches Thema, gelesenes Buch, zum Buchvortrag, zu einem MNG-Vortrag, Redewendungen...) erstellen und evt. sogar mit der Klasse durchführen. (getkahoot.com / www.kahoot.it) -> LP unterstützt! 	<p>TTG.3.B.4.b TTG.3.B.4.c NMG.2.5.d NMG.4.4.1f NMG.5.3.g NMG.7.3.e NMG.8.5.h NMG.8.5.i</p>
	<p>Sachtexte im Rahmen einer Recherche beschaffen (z.B. im Internet, in der Bibliothek) und die darin enthaltenen Informationen mithilfe von Leitfragen für weitere Arbeiten nutzen (z.B. Referat)</p>	<p>Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Medienkompass Kapitel 11 und 12 	<p>D.2.B.1.g</p>

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
	Medien für den eigenen Lernprozess selbstständig auswählen und einsetzen (z.B. Sachbuch, Zeitschrift, RSS-Feed, soziale Netzwerke, E-Book, fachbezogene Software)	<p>Mathematik</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formelsammlung des mathbuch.ch nutzen https://www.mathbuch.info/lexikon ; https://www.mathbuch.info/lexikon ● Geogebra Anwendungen: https://www.geogebra.org/materials/ <p>Wirtschaft, Arbeit, Haushalt</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Handel und Güter; Fair Fashion; Handy App Markenkraken ● Globale Herausforderung der Ernährung, Fakten zur Welternährung, was stimmt https://www.youtube.com/watch?v=UrnVppbNblQ ● Umweltbelastungspunkte CO2- Rechner http://www.swissclimate.ch/d/co2-management/co2-bilanz.php ● Globale Herausforderung der Ernährung; Der kluge Einkaufswagen (Buwa) http://www.clever-konsumieren.ch/home/ ● Medienkompass 2 Kapitel 11 	<p>MA.1.B.3.g MA.2.B.1.i MA.2.B.1.j</p> <p>WAH.3.2.a WAH.3.3.c WAH.2.2., WAH.4.5</p> <p>FS1E.4.B.1.d FS1E.5.B.2.d FS2F.4.B.1.d FS2F.5.B.2.d MU.4.B.1.2f NT.1.3.c NT.3.3.d NT.9.1.c NT.9.2.c RZG.4.1.a RZG.4.2.b RZG.4.3.b RZG.5.3.d RZG.6.2.b RZG.6.2.d</p>

Produktion und Präsentation

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
	<p>Grundfunktion von Geräten und Programmen zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten, Tabellen, Präsentationen, Diagrammen, Bildern, Tönen, Videos und Algorithmen anwenden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Auswertung von Umfragen in Tabellenform / Diagramm ● Word/PowerPoint für Vorträge (z.B. Sinnesorgane) ● Bilder/Filmdateien in PPP einbauen (Office Mix) ● Ausschnitte aus Filmdateien erstellen 	<p><u>MA.1.B.3.f</u> <u>MA.3.C.1.g</u> <u>D.4.D.1.c</u> <u>D.4.D.1.d</u> <u>MA.1.B.3.e</u> <u>NMG.4.4.1e</u></p>
	<p>Aktuelle Medien nutzen, um sich auszutauschen und um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren oder einer Öffentlichkeit verfügbar machen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Digital gestaltete Arbeiten auf eine Homepage stellen. ● Projekte online stellen ● Website erstellen mit Blog (Wordpress.com) ● Kurzfilme und Fotodokumentationen für Homepage oder öffentliche Plattformen erstellen (Trailer von iMovie, Spark Video, Sway) ● freelance.ch → Umgang mit persönlichen Daten ● Medienkompass 2, Kapitel 14/15/16 ● Lebenslauf gestalten 	<p><u>MI.1.3.f</u> <u>MI.1.4.c</u> <u>BG.2.C.1.3d</u> <u>D.4.B.1.h</u></p>

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
	Geräte und Programme zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten, Tabellen, Präsentationen, Diagrammen, Bildern, Tönen, Videos und Algorithmen einsetzen	<p>Ideen Mathematik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • www.ardtbruenner.de/mathe/scripts/einheitenueben.htm • http://www.brinkmann-du.de/mathe/sonstiges/SEKI00.htm • http://www.lehrmittelverlag-zuerich.ch/Lehrmittel-Sites/MathematikSekundarstufe/Mathematik1/M1Kapitel1-9/tabid/521/language/de-CH/Default.aspx • Programmieren, z.B. mit Scratch <p>Englisch</p> <ul style="list-style-type: none"> • einen Video passend zur Unit aufnehmen und schneiden mit Movie-Maker <p>Sport</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsanalyse im Hochsprung: https://www.lehrer-online.de/unterricht/sekundarstufen/geisteswissenschaften/sport/unterrichtseinheit/ue/unterrichtsmaterial-bewegungsanalyse-im-hochsprung/ 	<p>MA.1.B.3.h MA.2.A.3.h MA.3.A.3.i MA.3.B.1.h</p> <p>MI.2.2.f</p> <p>FS1E.4.B.1.c FS2F.4.B.1.c</p> <p>BG.2.C.1.6d BG.2.C.1.6e D.4.B.1.h D.4.E.1.g MU.4.B.1.2d MU.4.B.1.2e RZG.4.1.a</p>

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
	Medien und Programmfunktionen zur inhaltlichen und formellen Überarbeitung von Texten nutzen (z.B. Wörterbuch, Korrektur- und Überarbeitungsfunktionen, Internet) können Medien und Programmfunktionen zur inhaltlichen und formellen Überarbeitung von Texten nutzen (z.B. Wörterbuch, Korrektur- und Überarbeitungsfunktionen, Internet).	<p>Französisch</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Online- Wörterbücher, Online -Übersetzung (z.B. www.leo.org; http://de.pons.com/übersetzung) <p>Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Korrekturprogramm anwenden und kritisch hinterfragen– bis Ende 1. OS 	<p><u>FS1E.5.E.2.c</u> <u>FS2F.5.E.2.c</u></p> <p><u>D.4.E.1.g</u> <u>D.4.F.1.e</u> <u>D.4.F.1.f</u> <u>D.4.F.1.g</u></p>
	können in Programmen Vorlagen anwenden (z.B. Textverarbeitung, Präsentationen, Tabellenkalkulation).	<p>Mathematik</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ? <p>Medien und Informatik</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Format übertragen (Pinsel-funktion), allenfalls Formatvorlagen anwenden 	<p><u>MA.1.B.3.g</u></p> <p><u>MI.1.3.f</u></p> <p><u>D.3.B.1.i</u> <u>D.4.D.1.f</u></p>
	können aktuelle Medien ziel- und zielgruppengerecht nutzen um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren oder einer Öffentlichkeit verfügbar zu machen (z.B. Präsentationen, Foto-, Video-, Audiobeitrag, Blog und Wiki).	<p>Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Zu Themen wie Werbung / Krimi / Gedichte / Fotostorys / Lernfilm (z.B. Grammatik) etc. einen Spot / Kurzfilm drehen, vertonen, hochladen <p>Natur und Technik</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Word/PowerPoint für Vorträge (z.B. Sinnesorgane) ● Bilder/Filmdateien in PPP einbauen ● Ausschnitte aus Filmdateien erstellen <p>Medien und Informatik</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Medienkompass 2, Kapitel 8/9 <p>Englisch</p> <ul style="list-style-type: none"> ● www.atavist.com 	<p><u>D.3.B.1.h</u> <u>D.3.B.1.i</u></p> <p><u>NT.1.3.c</u> <u>NT.3.3.a</u></p> <p><u>MI.1.3.f</u></p> <p><u>MU.5.A.1.f</u> <u>MU.5.A.1.g</u></p>

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
	<p>können Plattformen gestalten und anpassen und diese interaktiv für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Datenablage und -austausch, Blog, Cloudcomputing).</p>	<p>Medien und Informatik</p> <ul style="list-style-type: none"> ● OneDrive / OneNote ● www.edupad.ch <p>Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Klassenchat (z.B. Übermittlung HA) ● Ablage / Bearbeitung über OneDrive / OneNote ● Lagerblog (Datenschutz beachten) → Medienkompass 2, Kapitel 8/9 ● Gemeinsamen Bericht schreiben <p>http://www.mi4u.ch/kompetenzraster/unterrichtseinheit/thema-nutzung-von-kooperationswerkzeugen/arbeitssteilig-einen-bericht-erstellen-kollaboratives-schreiben/</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Umfragen mit «Forms» in Office 365 ● http://www.tricider.com/ 	<p><u>D.4.B.1.h</u></p> <p><u>MI.1.4.f</u></p>

MEDIEN

MI. 1.1 Leben in der Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 1.1 d	können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten).	Medienkompass 2: 3 Mehr als die Wirklichkeit Medienkompass 2: 15 Spass, Unfug und Verbrechen BO: Digitale Identitäten – Leben in virtuellen Welten	
MI 1.1 e	können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential). können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben).	Cyber-Mobbing – Unterrichtseinheit Freelance Jugendliche Bilderwelten im Internet – Mit Fotos & Videos im Netz kompetent umgehen	
MI 1.1 f	können Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik beschreiben (z.B. Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie).	Medienkompass 2: 1 Ein Ding für (fast)alle Fälle Medienkompass 2: 17 Information für alle	
MI 1.1 g	können Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und darlegen, wie gut einzelne Medien diese Funktion erfüllen (z.B. Manipulation, technische Abhängigkeit, Medien als vierte Gewalt).	Alles nur Lüge – Wie im Netz getäuscht wird	<u>D.5.B.1.d</u>

MI. 1.2 Medien und Medienbeiträge verstehen

Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 1.2 f	erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken.	Medienkompass 2: 11 Den Informationen auf den Puls gefühlt	
MI 1.2 g	kennen grundlegende Elemente der Bild-, Film- und Fernsehsprache und können ihre Funktion und Bedeutung in einem Medienbeitrag reflektieren.	Medienkompass 2: 10 Wort und Bild im Dialog Bilder und ihre Wirkung	BG.3.B.1.1c
MI 1.2 h	können die Absicht hinter Medienbeiträgen einschätzen (z.B. Werbung, Zeitschrift, Parteizeitung).	Fake-News Bingo: Was ist wahr und was ist ein Fake? Medien und Politik	BG.3.B.1.1c BG.3.B.1.2c ERG.3.1.d ERG.5.2.b ERG.5.5.d NT.3.3.c RZG.3.3.a
MI 1.2 i	kennen Organisations- und Finanzierungsformen von Medienangeboten und deren Konsequenzen.	Erklärvideo Mit YouTube-Videos Geld verdienen – wie funktioniert das? Weltmacht Google	

MI. 1.3 Medien und Medienbeiträge produzieren

Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 1.3 f	können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.	Medienkompass 2: 7 Sehr verehrtes Publikum D: Buchtrailer: Anleitungen zur Trailerherstellung	
MI 1.3 g	können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln.	Medienkompass 2: 14 Spuren im Netz Medienkompass 2: 16 Der Urheber hat Recht «Geklaut oder gratis»	
MI 1.3 h	können allein und in Arbeitsteams mit medialen Möglichkeiten experimentieren und sich darüber austauschen.	Medienkompass 2: 9 Wiki - die gemeinschaftliche Webseite Mindmeister – Kollaboratives Mindmapping	

MI. 1.4 Mit Medien kommunizieren und kooperieren

Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 1.4 c	können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen.	Tricider – Online Brainstorming und Voting Der Chat unter der Lupe	<u>MI</u> Produktion und Präsentation
MI 1.4 d	können Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen.	Medienkompass 2: 8 Blog, das öffentliche Tagebuch Kahoot! – Quiz und Umfragen erstellen Arbeitsteilig einen Bericht erstellen: kollaboratives Schreiben LearningApps.org – muss man kennen! Multimediale interaktive Aufgaben online erstellen und nutzen	<u>D.4.D.1.f</u>
MI 1.4 e	können Medien zur Veröffentlichung eigener Ideen und Meinungen nutzen und das Zielpublikum zu Rückmeldungen motivieren.	Medienkompass 2: 5 Präsent im Web Concept-Maps – Wissensnetze konstruieren	
MI 1.4 f	können kooperative Werkzeuge anpassen und für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Blog, Wiki).	Einsatz von Foren – Upload von Schüler/innen- arbeiten und PeerReview, Hilfeforen – Rasch und unbürokratisch! Mindmaps, Concept Maps und Brainstorming – Deine Gedanken grafisch darstellen	<u>MI</u> Produktion und Präsentation

INFORMATIK

MI. 2.1 Datenstrukturen

Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 2.1 f	erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).	Medienkompass 2: 12 Informationen - aufgeräumt und übersichtlich Suchen & Sortieren – Warum lieben Computer Ordnung?	
MI 2.1 g	verstehen die Funktionsweise von fehlererkennenden und -korrigierenden Codes.	Medienkompass 2: 2 Von Bits und Bytes Codierung von Daten – Sprichst Du Computerisch?	
MI 2.1 h	können Dokumente so ablegen, dass auch andere sie wieder finden.	Easy4me – Grundlagen Dateimanagement – Gespeichertes wiederfinden, verschieben und kopieren	MI Handhabung
MI 2.1 i	können logische Operatoren verwenden (und, oder, nicht).	Datenstrukturen Datenbanken	
MI 2.1 j	können Daten in einer Datenbank strukturieren, erfassen, suchen und automatisiert auswerten.	BigData selbst analysiert Landkartendiagramm.pdf (1 MB)	
MI 2.1 k	können Methoden zur Datenreplikation unterscheiden und anwenden (Backup, Synchronisation, Versionierung).	Was ist eigentlich eine Datensicherung / ein Backup?	

MI. 2.2 Algorithmen

Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 2.2 g	können selbstentdeckte Lösungswege für einfache Probleme in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern formulieren.	AgentCubesOnline – Coding for Kids Code Studio – Die Hour of Code für jedes Alter	
MI 2.2 h	können selbstentwickelte Algorithmen in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Variablen und Unterprogrammen formulieren.	MaKey MaKey Makerspace – digitale Werkstatt Scratch	
MI 2.2 i	können verschiedene Algorithmen zur Lösung desselben Problems vergleichen und beurteilen (z.B. lineare und binäre Suche, Sortierverfahren).	micro:bit	

MI. 2.3 Informatiksysteme

Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 2.3 i	verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen.	Medienkompass 2: 11 Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen Das Internet – Die Macht der Suchmaschinen	
MI 2.3 j	können lokale Geräte, lokales Netzwerk und das Internet als Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden.	Es war so viel Arbeit – und nun ist alles weg! (Dateien sichern und wiederherstellen) Medienkompass 2: 1 Ein Ding für (fast) alle Fälle	
MI 2.3 k	haben eine Vorstellung von den Leistungseinheiten informationsverarbeitender Systeme und können deren Relevanz für konkrete Anwendungen einschätzen (z.B. Speicherkapazität, Bildauflösung, Rechenkapazität, Datenübertragungsrate).	Medienkompass 2: 2 Bilder aus Punkten, Bilder aus Elementen Analog und digital	
MI 2.3 l	kennen die wesentlichen Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabeelemente von Informatiksystemen und können diese mit den entsprechenden Funktionen von Lebewesen vergleichen (Sensor, Prozessor, Aktor und Speicher).	Medienkompass 2: 4 Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen Verhältnis Mensch-Maschine – Wer wird hier programmiert?	
MI 2.3 m	können das Internet als Infrastruktur von seinen Diensten unterscheiden (z.B. WWW, E-Mail, Internettelefonie, Soziale Netzwerke).	Easy4me: ECDL – Online-Grundlagen Das Internet in Echtzeit	
MI 2.3 n	können die Risiken unverschlüsselter Datenübermittlung und -speicherung abschätzen.	Medienkompass 2: 13 Hier steckt der Wurm drin Hacker – die Guten und die Bösen Verschlüsseln – Damit geheime Daten geheim bleiben Anonymisierte Daten? Von wegen!	

Kompetenz	Lehrplan	Umsetzung	Ort der Einarbeitung
MI 2.3 i	verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen.	Medienkompass 2: 11 Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen Das Internet – Die Macht der Suchmaschinen	
MI 2.3 j	können lokale Geräte, lokales Netzwerk und das Internet als Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden.	Es war so viel Arbeit – und nun ist alles weg! (Dateien sichern und wiederherstellen) Medienkompass 2: 1 Ein Ding für (fast) alle Fälle	
MI 2.3 k	haben eine Vorstellung von den Leistungseinheiten informationsverarbeitender Systeme und können deren Relevanz für konkrete Anwendungen einschätzen (z.B. Speicherkapazität, Bildauflösung, Rechenkapazität, Datenübertragungsrate).	Medienkompass 2: 2 Bilder aus Punkten, Bilder aus Elementen Analog und digital	
MI 2.3 l	kennen die wesentlichen Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabeelemente von Informatiksystemen und können diese mit den entsprechenden Funktionen von Lebewesen vergleichen (Sensor, Prozessor, Aktor und Speicher).	Medienkompass 2: 4 Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen Verhältnis Mensch-Maschine – Wer wird hier programmiert?	
MI 2.3 m	können das Internet als Infrastruktur von seinen Diensten unterscheiden (z.B. WWW, E-Mail, Internettelefonie, Soziale Netzwerke).	Easy4me: ECDL – Online-Grundlagen Das Internet in Echtzeit	
MI 2.3 n	können die Risiken unverschlüsselter Datenübermittlung und -speicherung abschätzen.	Medienkompass 2: 13 Hier steckt der Wurm drin Hacker – die Guten und die Bösen Verschlüsseln – Damit geheime Daten geheim bleiben Anonymisierte Daten? Von wegen!	