

Medien

Kompetenzstufe

Kapitel

Thema

Anwendung

MI.1.1 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.

Zyklus 2	b	Die SuS können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.	Programmieren Big Data	Programmierte Umwelt Mein Medienkonsum	
	c	Die SuS können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z. B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).	Ich im Netz Big Data	Meine persönlichen Daten Datensammler	

MI.1.2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.




Zyklus 2	c	Die SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).			
	d	Die SuS können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation). Die SuS kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).	Big Data	Mein Medienkonsum	
	e	Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.	Sich zu helfen wissen Big Data	Alles wahr? Datensammler	Recherche und Lernunterstützung

MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.

Zyklus 2	c	Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z. B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).	Sich zu helfen wissen Bilder Ich im Netz	Mein eigener Lernfilm Bildbearbeitung Unsere Netiquette	Produktion und Präsentation
	d	Die SuS können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z. B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).	Ich im Netz Big Data	Meine persönlichen Daten Datensammler	
	e	Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z. B. Vortrag, Blog/Klassenblog).	Bilder	Bilder und deren Wirkung	
Zyklus 3	f	Die SuS können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. Die SuS können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.	Bilder	Bilder und deren Wirkung Bildbearbeitung	Produktion und Präsentation

MI.1.4 Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

Zyklus 2	b	Die SuS können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.	Ich im Netz	Unsere Netiquette	
	c	Die SuS können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen.	Ich im Netz	Unsere Netiquette	Produktion und Präsentation

 Zyklus 1: Kindergarten bis 2. Klasse	 Zyklus 2: 3. bis 6. Klasse
 Zyklus 3: 7. bis 9. Klasse	 Grundanspruch

Informatik

Kompetenzstufe

Kapitel

Thema

Anwendung

MI.2.1 Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.

Zyklus 2	b	Die SuS können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z. B. Symbole, Tabellen, Grafiken).	Big Data	Mein Medienkonsum	Produktion und Präsentation
	c	Die SuS können Daten mittels selbst entwickelter Geheimschriften verschlüsseln.	Ich im Netz	Codiert – gehackt	
	d	Die SuS kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.	Bilder Ich im Netz	Vom Pixel zum Bild Codiert – gehackt	
	e	Die SuS kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen.	Bilder	Vom Pixel zum Bild	
Zyklus 3	f	Die SuS erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z. B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).	Sich zu helfen wissen	So suchen Suchmaschinen	
	g	Die SuS verstehen die Funktionsweise von fehlererkennenden und -korrigierenden Codes.			

MI.2.2 Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.

Zyklus 2	b	Die SuS können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z. B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln). Sie können verschiedene Lösungswege vergleichen.	Programmieren	Programmierte Welten	
	c	Die SuS können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z. B. mittels Flussdiagrammen).	Programmieren	Programmierte Welten	
	d	Die SuS können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.	Programmieren	Programmierte Welten	
	e	Die SuS verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist.	Programmieren	Programmierte Welten	
	f	Die SuS können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.	Programmieren	Programmierte Welten	Produktion und Präsentation

MI.2.3 Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.

Zyklus 2	d	Die SuS können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menü, mehrere geöffnete Programme).			
	e	Die SuS können Betriebssystem und Anwendungssoftware unterscheiden.			
	f	Die SuS kennen verschiedene Speicherarten (z. B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten.	Big Data	Speichern von Daten	
	g	Die SuS können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z. B. Hilfe-Funktion, Recherche).	Sich zu helfen wissen	So suchen Suchmaschinen	
	h	Die SuS können erklären, wie Daten verloren gehen können und kennen die wichtigsten Massnahmen, sich davor zu schützen.	Ich im Netz Big Data	Codiert – gehackt Speichern von Daten	
Zyklus 3	i	Die SuS verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen.	Sich zu helfen wissen	So suchen Suchmaschinen	
	j	Die SuS können lokale Geräte, lokales Netzwerk und das Internet als Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden.	Big Data	Speichern von Daten	
	k	Die SuS haben eine Vorstellung von den Leistungseinheiten informationsverarbeitender Systeme und können deren Relevanz für konkrete Anwendungen einschätzen (z. B. Speicherkapazität, Bildauflösung, Rechenkapazität, Datenübertragungsrate).			