

## Anhang 1

### 1 Medien

<b>Kompetenz</b>	<b>Kompetenzstufe</b> <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>
<p><b>MI.1.1: Leben in der Mediengesellschaft</b></p> <p>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.</p>	<p><i>... können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).</i></p>
<p><b>MI.1.2: Medien und Medienbeiträge verstehen</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.</p>	<p><i>... verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).</i></p> <p><i>... können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.</i></p> <p><i>... können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgesch., Website).</i></p>
<p><b>MI.1.3: Medien und Medienbeiträge produzieren</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.</p>	<p><i>... können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.</i></p> <p><i>... können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.</i></p>
<p><b>MI.1.4: Mit Medien kommunizieren und kooperieren</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.</p>	<p><i>... können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).</i></p>

## 2 Informatik

Kompetenz	Kompetenzstufe <i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i>
<p><b>MI.2.1: Datenstrukturen</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.</p>	<p><i>... können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse).</i></p>
<p><b>MI.2.2: Algorithmen</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.</p>	<p><i>... können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).</i></p>
<p><b>MI.2.3: Informatiksysteme</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.</p>	<p><i>... können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.</i></p> <p><i>... können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden.</i></p> <p><i>... können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.</i></p> <p><i>... können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).</i></p>

## 3 Anwendungskompetenzen

<p><b>Handhabung</b></p> <p><i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i></p>	<p><i>... können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten und beenden, einfache Funktionen nutzen, sich mit dem eigenen Login anmelden.</i></p> <p><i>... können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.</i></p> <p><i>... können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menüs, mehrere geöffnete Programme).</i></p> <p><i>... können mit der Tastatur Texte schreiben.</i></p>
---	---

<p><b>Recherche und Lernunterstützung</b></p> <p><i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i></p>	<p><i>... können mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Webseite).</i></p>
<p><b>Produktion und Präsentation</b></p> <p><i>Die Schülerinnen und Schüler ...</i></p>	<p><i>... können Medien zum gegenseitigen Austausch sowie zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Brief, E-Mail, Klassenzeitung, Klassenblog, gestalten von Text-, Bild-, Video- und Tondokumenten).</i></p>

Lyss, 4. Mai 2017

Quelle: Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (2016). *Lehrplan 21: Medien und Informatik*. Verfügbar unter:  
 ([<http://v-ef.lehrplan.ch/index.php?code=b%7C10%7C0&la=yes>], 27.12.2016)