| **Thema** | **Lehrplan** | **Umsetzung** | **Erl.** |
| --- | --- | --- | --- |
| MI.1.1.a - Medien | Erfahrungen in unmittelbarer Umwelt, Medienerfahrungen und Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen, über Mediennutzung sprechen | Deutsch (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 | Deutsch (D.2.B.1.a, D.2.C.1.b)Natur, Mensch und Gesellschaft (NMG.2.5.a, NMG.7.4.a) |  |
| MI.1.2.b - Medien | Emotionen benennen, welche die Mediennutzung auslöst | Natur, Mensch und Gesellschaft (NMG.9.4.b) |  |
| *MI.1.2.c -Medien* | *Lernen mit Medien, Informationsbeschaffung mit Medien* | *Natur, Mensch und Gesellschaft (NMG.9.3.d)* |  |
| MI.1.3.a - Medien | Spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren |  |  |
| MI.1.3.b - Medien | Einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren | Natur, Mensch und Gesellschaft (NMG.2.1.a) |  |
| MI.1.4.a - Medien | Mittels Medien Kontakte pflegen | Deutsch (D.3.C.1.c) |  |
| MI.2.1.a - Informatik | Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen |  |  |
| MI.2.2.a - Informatik | Anleitungen erkennen und folgen |  |  |
| MI.2.3.a - Informatik | Computer/Tablet ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden, einfache Funktionen nutzen |  |  |
| MI.2.3.b - Informatik | Mit eigenem Login im Netzwerk oder Lernplattform anmelden |  |  |
| MI.2.3.c - Informatik | Dokumente ablegen und wieder finden |  |  |
| *MI.2.3.d- Informatik* | *Grundlegende Elemente der Bedienoberfläche beherrschen* |  |  |

| **Thema** | **Lehrplan** | **Umsetzung** | **Erl.** |
| --- | --- | --- | --- |
| MI.1.1.b - Medien | Vor- und Nachteile eigener Erfahrungen mit Medien benennen, persönliche Mediennutzung begründen |  |  |
| MI.1.1.c - Medien | Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Beziehungspflege, Identitätsbildung, Cybermobbing) | Natur, Mensch und Gesellschaft (NMG.7.1.e) |  |
| MI.1.2.c - Medien | Lernen mit Medien, Informationsbeschaffung mit Medien | Natur, Mensch und Gesellschaft (NMG.9.3.d) |  |
| MI.1.2.d -Medien | Grundfunktionen der Medien benennen, Mischformen kennen und Beispiele aufzählen |  |  |
| MI.1.2.e -Medien | Informationen aus verschiedenen Quellen beschaffen und bewerten | Deutsch (D.3.B.1.g)Natur, Mensch und Gesellschaft (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 | Medien zum Erstellen und Präsentieren von Arbeiten einsetzen | Deutsch (D.3.B.1.d)Musik (MU.4.B.1.2.a, MU.4.B.1.2.b) |  |
| MI.1.3.d -Medien | Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten bei Medienbeiträgen beachten |  |  |
| MI.1.3.e -Medien | Medieninhalte weiterverwenden, integrieren unter Angabe der Quelle | Natur, Mensch und Gesellschaft (NMG, 12.1.c, NMG.2.5.c, NMG.5.3.d, NMG.7.2.f) |  |
| *MI.1.3.f -Medien* | *Medien für Präsentationen nutzen, Wirkung einschätzen und bei Produktionen berücksichtigen* | *Deutsch (D.3.B.1.f)**Natur, Mensch und Gesellschaft (NMG.4.5.f)* |  |
| MI.1.4.b -Medien | Medien für gemeinsames Arbeiten und den Meinungsaustausch einsetzen, dabei Sicherheitsregeln beachten |  |  |
| *MI.1.4.c -Medien* | *Medien für Kommunikation einsetzen, unter Beachtung von Sicherheits- und Verhaltensregeln* |  |  |
| MI.2.1.b - Informatik | Daten in unterschiedlichen Darstellungsformen präsentieren |  |  |
| MI.2.1.c - Informatik | Daten mittels selbst entwickelten Geheimschriften verschlüsseln |  |  |
| MI.2.1.d - Informatik | Analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild, Ton), Dateitypen zuordnen |  |  |
| MI.2.1.e - Informatik  | Bezeichnungen von Dokumententypen kennen |  |  |
| *MI.2.1.f - Informatik* | *Baum- und Netzstrukturen erkennen und verwenden (Mindmap, Ordnerstruktur, Website, …)* |  |  |
| *MI.2.1.g - Informatik*  | *Funktionsweise von fehlererkennenden und –korrigierenden Codes kennen* |  |  |
| MI.2.2.b - Informatik | Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und überprüfen, Lösungen vergleichen |  |  |
| MI.2.2.c - Informatik | Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben, darstellen |  |  |
| MI.2.2.d - Informatik  | Abläufe mit Schleifen, Anweisungen, Parametern lesen und manuell ausführen |  |  |
| MI.2.2.e - Informatik | Computer führt nur Anweisungen aus, Programm ist Abfolge von Anweisungen |  |  |
| MI.2.2.f - Informatik | Programme mit Schleifen, Anweisungen und Parametern schreiben und testen | Mathematik (MA.2.C.2.g) |  |
| MI.2.3.d- Informatik | Grundlegende Elemente der Bedienoberfläche beherrschen |  |  |
| MI.2.3.e - Informatik | Betriebssysteme und Anwendungssoftware unterscheiden |  |  |
| MI.2.3.f - Informatik | Speicherarten kennen, Vor- und Nachteile benennen, Grösseneinheiten verstehen | Mathematik (MA3.A.1.h) |  |
| MI.2.3.g - Informatik | Lösungsstrategien für Probleme bei Geräten und Programmen anwenden |  |  |
| MI.2.3.h - Informatik | Datenverlust erklären können, Massnahmen gegen Datenverlust kennen |  |  |
| *MI.2.3.i - Informatik* | *Funktionsweise von Suchmaschinen grundsätzlich verstehen* |  |  |
| *MI.2.3.j - Informatik* | *Unterschiede der verschiedenen Speicherorte für private und öffentliche Daten kennen (lokal, Netzwerk, Internet)* |  |  |
| *MI.2.3.k - Informatik* | *Vorstellung für die Leistungseinheiten von Computern haben, Relevanz für bestimmte Anwendungen einschätzen* |  |  |