

7. Anhang

Produkt

Medien und Informatik in der 5. und 6. Klasse

Jahresplanung und dazugehörige detaillierte Unterrichtsplanungen

Michèle Höpli
18.1.2019

JAHRESPLANUNG

Jahresplanung Medien und Informatik – 5. und 6.Klasse

In der fünften und sechsten Klasse findet je eine Wochenlektion vom Fach 'Medien und Informatik statt.

In der Jahresplanung ist der Unterricht nur grob beschrieben. Das Material beziehungsweise die Quelle ist ebenfalls grob angegeben und jeweils *kursiv* beschrieben. Beim Material '*Dokument*' sind die detaillierten Lektionsplanungen gemeint.

1.Quartal: Medien im Alltag, Informationen beschaffen (M), Suchmaschinen (I)

2.Quartal: Arbeiten erstellen und präsentieren (M), Darstellungsformen und Speicherung (I)

3.Quartal: persönliche Daten (M), Datenverlust (I)

4.Quartal: Kommunikation (M), Programmieren (I)

M=Medien, I=Informatik

Während den individuellen Arbeitsphasen: fördern und beurteilen!!

Woche	Einheit	Inhalt		Kompetenzbezug	
		5.Klasse	6.Klasse	5.Klasse	6.Klasse
33	Medien und Medienbeiträge verstehen, Informatiksysteme Leben in der Mediengesellschaft, Informatiksysteme	Medien im Alltag Bedeutung (Was sind Medien? Botschaft mit Medien), Funktion (Wozu benutzt du Medien?, Mischformen: Edutainment/Infotainment) <i>connected, Internet</i>	Vor- und Nachteile der Medien (Beispiele: Roboter, Handy, Computerspiele, TV, Möglichkeiten und Gefahren der Medien) <i>inform@21, Arbeitsblätter</i>	MI 1.2.d	MI 1.1.b
34		Mediennutzung (Medientagebuch, Mediennutzungsregeln) <i>connected, Internet</i>	Folgen der Medien (Geschichten aus dem Internet) <i>http://www.thewebsters.ch/de/</i>	MI 1.2.d	MI 1.1.c
35		Grundelemente der Bedienoberfläche (Dateiablage), Betriebs- und Anwendungssoftware (Unterschied) <i>Arbeitsblatt</i>	Folgen der Medien (Datensammler – Tracking) <i>inform@21, Film</i>	MI 2.3.d MI 2.3.e	MI 1.1.c
36		Informationen beschaffen (Fragen mittels Internetsuche beantworten) <i>inform@21, connected</i>	Suchmaschinen (verschiedene Suchstrategien) <i>inform@21</i>	MI 1.2.c MI 1.2.e	MI 2.3.i
37		Informationen beschaffen (Tipps und Tricks zum Suchen, Schwierigkeit der Suche einschätzen) <i>connected</i>	Suchmaschinen (Wie funktionieren Suchmaschinen?) <i>connected</i>	MI 1.2.c MI 1.2.e	MI 2.3.i
38		Informationen beschaffen (Steckbrief erstellen) <i>inform@21</i>	Suchmaschinen (Werbung gestalten) <i>Dokument</i>	MI 1.3.c	MI 1.2.c MI 1.2.e MI 1.3.c
39		Informationen beschaffen (Steckbrief abschliessen) <i>inform@21</i>	Suchmaschinen (Werbung abschliessen) <i>Dokument</i>	MI 1.3.c	MI 1.2.c MI 1.2.e MI 1.3.c
40 – 42		HERBSTFERIEN			

43	Darstellungsformen, Arbeiten erstellen, Speicherung Baum- und Netzstrukturen, Arbeiten präsentieren, Datei- /Dokumententyp	Darstellungsformen (verschiedene Darstellungsformen kennenlernen, Vor- und Nachteile) <i>connected</i>	Baum- und Netzstrukturen (Stammbaum, verschiedene Baum- und Netzstrukturen) <i>Dokument</i>	MI 2.1.b	MI 2.1.f
44		Darstellungsformen (Experimentieren mit der Darstellung von Diagrammen) <i>Dokument</i>	Baum- und Netzstrukturen (selbst Baumstruktur zeichnen) <i>Dokument</i>	MI 2.1.b	MI 2.1.f
45		1. November			
45		Darstellungsformen (eigener Medienkonsum mithilfe vom Medientagebuch in Diagrammen darstellen, Funktionen der Diagramme) <i>Dokument</i>	Baum- und Netzstrukturen (selbst Netzstruktur zeichnen, Mindmap) <i>Dokument</i>	MI 2.1.b	MI 2.1.f
46		Arbeiten erstellen (Einführung in die Textverarbeitung) <i>Internet</i>	Arbeiten präsentieren (erfolgreich präsentieren, Einführung in die Präsentation) <i>connected, Internet</i>	MI 1.3.c	MI 1.3.c
47		Arbeiten erstellen (Übungen zur Textverarbeitung, Texte gestalten, Bildergeschichte) <i>Internet – Arbeitsblatt</i>	Arbeiten präsentieren (eigene Präsentation) <i>Dokument</i>	MI 1.3.c	MI 1.3.c
48		Arbeiten erstellen (Rätseltext) <i>Internet</i>	Arbeiten präsentieren (eigene Präsentation) <i>Dokument</i>	MI 1.2.e	MI 1.3.c
49		Speicherarten, Speicherorte, Speichermedien (Computer Grundlagen) <i>Internet - Arbeitsblatt</i>	Arbeiten präsentieren (Präsentieren) <i>Dokument</i>	MI 2.3.g	MI 1.3.c
50		Speicherarten, Speicherorte (sichern und speichern) <i>Internet - Arbeitsblatt</i>	Dateityp, Dokumententyp (Dateiendungen) <i>Internet – Arbeitsblatt</i>	MI 2.3.f MI 2.3.j	MI 2.1.d MI 2.1.e
51		Speicherarten, Speicherorte (Geschichte der Speichermedien) <i>Internet – Arbeitsblatt</i>	Dateityp, Dokumententyp (Bilddateien) <i>inform@21</i>	MI 2.3.f MI 2.3.j	MI 2.1.d MI 2.1.e
52 – 1		WEIHNACHTSFERIEN			

2	Persönliche Daten, Datenschutz Bilder, Quellen	Persönliche Daten (Meine persönlichen Daten, privat/öffentlich) <i>inform@21</i>	Bilder (Bilder und deren Wirkung) <i>inform@21, Internet</i>	MI 1.3.d	MI 1.2.a
3		Persönliche Daten (Sicher im Netz, Profile) <i>connected, Internet</i>	Bilder (Bilder und deren Wirkung, Kameraeinstellungen) <i>connected</i>	MI 1.3.d	MI 1.2.a
4		Persönliche Daten (Passwort) <i>Internet – Arbeitsblatt</i>	Bilder (Rasterbilder, Pixel) <i>Internet – Arbeitsblatt, connected</i>	MI 1.3.d	MI 2.1.d
5		SPORTFERIEN			
6		Persönliche Daten (Sicherheitsregeln) <i>Internet – PDF</i>	Bilder (Rasterbilder, Komprimieren) <i>connected</i>	MI 1.3.d	MI 2.1.d
7		Cybermobbing (Was ist Cybermobbing?) <i>Internet – Arbeitsblatt</i>	Bildmanipulation (Malroboter) <i>connected, Internet – Arbeitsblatt</i>	MI 1.1.c	MI 1.2.e
8		Cybermobbing (Cybermobbing und seine Folgen) <i>Internet – Arbeitsblatt, connected</i>	Bildmanipulation (Wie wird ein Bild manipuliert?) <i>Internet – Arbeitsblatt</i>	MI 1.1.c	MI 1.2.e
9		Cybermobbing (Fallbeispiele analysieren) <i>Internet – Arbeitsblatt</i>	Bildmanipulation (Bildbearbeitung) <i>inform@21</i>	MI 1.1.c	MI 1.2.e
10		Datenschutz/-verlust (Surfen, aber sicher) <i>inform@21, Internet</i>	Bildmanipulation (Bildbearbeitung) <i>inform@21</i>	MI 2.3.h	MI 1.2.e
11		Datenschutz (Sicherheit in sozialen Netzwerken, Privatsphäre- Einstellungen) <i>Internet – Prezi-Präsentation (klicksafe.de)</i>	Medieninhalte weiterverwenden, Medien veröffentlichen (Quellen) <i>inform@21</i>	MI 2.3.h	MI 1.2.e MI 1.3.e
12		Datenschutz (Sicherheit in sozialen Netzwerken, Privatsphäre- Einstellungen) <i>Internet – Prezi-Präsentation (klicksafe.de), Kahoot</i>	Medieninhalte weiterverwenden, Medien veröffentlichen (Quellen) <i>Internet</i>	MI 2.3.h	MI 1.2.e MI 1.3.e
13		Medienbeiträge kritisch betrachten (Wahrheit oder Lüge?) <i>Internet – Arbeitsblatt, Videos</i>	Medieninhalte weiterverwenden, Medien veröffentlichen (Recht am eigenen Bild) <i>Internet</i>	MI 1.1.c	MI 1.2.e MI 1.3.e
14		Internetsicherheit (Brettspiel) <i>Internet – Klicksafe.de</i>	Internetsicherheit (Brettspiel) <i>Internet – Klicksafe.de</i>	MI 1.3.d	MI 1.3.d
15- 16		FRÜHLINGSFERIEN			

17	Kommunikation, Geschichten schreiben Programmieren, Video erstellen	Ostermontag		MI 1.4.b MI 1.4.c	MI 2.3.k
		Mit Medien kommunizieren (sicher kommunizieren, Sicherheitsregeln in sozialen Netzwerken) <i>Internet – Arbeitsblätter</i>	Leistungseinheiten (Vergleiche, Dateigrößen) <i>connected, inform@21</i>		
18		Mit Medien kommunizieren (sicher kommunizieren) <i>Internet, Video</i>	Programmieren (Einführung) <i>inform@21</i>	MI 1.4.b MI 1.4.c	MI 2.2. b-f
19		Mit Medien kommunizieren (Codes im Alltag) <i>connected, Internet - Arbeitsblatt</i>	Programmieren (Scratch) <i>inform@21</i>	MI 2.1.g	MI 2.2. b-f
20		Mit Medien kommunizieren (Codes, Binärsystem) <i>Internet – Arbeitsblatt, connected</i>	Programmieren (Scratch) <i>Internet – Aufgabenkarten</i>	MI 2.1.g	MI 2.2. b-f
21		Mit Medien kommunizieren (Geheimschrift) <i>Internet – Arbeitsblatt</i>	Programmieren (Scratch) <i>Internet – Aufgabenkarten</i>	MI 2.1.c	MI 2.2. b-f
22		Mit Medien kommunizieren (verschlüsselte Botschaften) <i>Internet – Mini-Biber</i>	Programmieren (Scratch) <i>Internet – Aufgabenkarten</i>	MI 2.1.c	MI 2.2. b-f
		Auffahrt			
23		Geschichte erfinden (Book Creator) <i>BookCreator</i>	Video erstellen (StopMotion) <i>App</i>	MI 1.3.c MI 1.3.e	MI 1.3.c
24		Pfingstmontag		MI 1.3.c MI 1.3.e	MI 1.3.c
		Geschichte erfinden <i>BookCreator</i>	Video erstellen <i>App</i>		
25		Geschichte erfinden <i>BookCreator</i>	Video erstellen <i>App</i>	MI 1.3.c MI 1.3.e	MI 1.3.c
26		Geschichte erfinden <i>BookCreator</i>	Video erstellen <i>App</i>	MI 1.3.c MI 1.3.e	MI 1.3.c
27	Geschichte präsentieren <i>BookCreator</i>	Video präsentieren <i>App</i>	MI 1.3.c MI 1.3.e	MI 1.3.c	
28-32		SOMMERFERIEN			

DETAILLIERTE LEKTIONSPLANUNGEN

1.QUARTAL

5.Klasse

- Medien im Alltag
- Mediennutzung
- Grundelemente der Bedienoberfläche, Betriebs- und Anwendungssoftware
- Informationen beschaffen

6.Klasse

- Vorteile und Nachteile der Medien
- Folgen der Medien
- Suchmaschinen

Woche 33

Klasse: 5

Titel:

Medien im Alltag

Kompetenzen:

MI 1.2.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).

Ziele:

SuS kennen den Begriff 'Medien' und können sie kategorisieren. SuS kennen die vier Hauptfunktionen der Medien. SuS wissen, was man unter Edutainment bzw. Infotainment versteht.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Annäherung/ Aufbau	-Mit den Kindern den Begriff 'Medien' besprechen: Was sind Medien? Kennt ihr Beispiele? Welche Arten von Medien gibt es? -Sobald die Schüler bestimmte Medien genannt haben, legt die LP diese auf den Boden: Ipod, Ipad, Zeitung, Bücher, Radio, DVD. Zeitgleich schreibt die LP die Medien an die Wandtafel. -Schliesslich werden die Medien von den SuS kategorisiert.	Im Plenum	Verschiedene Medien mitbringen
5'	Durcharbeiten	Arbeitsauftrag: Im Lehrmittel werden verschiedene Gegenstände genannt und die Kinder müssen bestimmen, ob es sich um Medien handelt oder nicht. Auf der nächsten Seite geht es darum, die Medien dem entsprechenden Medienformat (Text, Ton, Bild) zuzuordnen.	EA	Connected (S.14/15)

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Durcharbeiten	Arbeitsauftrag: Die SuS arbeiten gleich weiter. Nun geht es darum, verschiedene Vorhaben mit einem passenden Medium zu begründen. (Welche Medien braucht man für welche Botschaft?)	EA	Connected (S.16/17)
10	Durcharbeiten	Welche Funktionen haben Medien? Die bereits am Boden gelegenen Medien werden nun den vier Hauptfunktionen mit Begründung zugeordnet. Natürlich können/sollen mehr Medien genannt werden weder nur diese am Boden. (Dabei muss sich die LP bewusst sein, dass ein Medium mehrere Funktionen einnehmen kann.)	Im Plenum	Verschiedene Medien mitbringen, Hauptfunktionen auf Papier drucken (Medienfunktionen)
5'	Aufbau	Was bedeutet Edutainment bzw. Infotainment? Zuerst wird geratet, was die beiden Begriffe bedeuten könnten. Anschliessend erläutert die LP kurz die Definition der beiden Fremdwörter. (Edutainment=Mischung aus Entertainment und Education, spielend lernen, Lernmotivation steigern, eher für Kinder, Infotainment= Information und Entertainment, trockener Inhalt interessant vermitteln, oft komplexe Sachverhalte aus Wissenschaft, Wirtschaft und Politik)	Im Plenum	-
10'	Durcharbeiten	Je ein Beispiel zu Edu- und Infotainment durchführen (Lernfilm schauen)	Im Plenum	Edutainment: die Sendung mit der Maus Infotainment: Rätsel, Quiz

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Medienfunktionen: Schrackmann, I. (2017). Medien und deren Grundfunktionen. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/medien-und-deren-grundfunktionen> (22.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Übungen im Lehrmittel und mündlich bei den Funktionen.

Klasse: 6**Titel:**

Vorteile und Nachteile der Medien

Kompetenzen:

MI 1.1.b) Die SuS können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.

Ziel:

SuS wissen, was für Vor- und Nachteile digitale Medien mit sich bringen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Annäherung/ Aufbau	SuS erhalten eine kurze Einführung von der Lehrerin über die zur Verfügung gestellten Themen (Roboter, Computerspiele, TV, Handy).	Im Plenum	inform@21 (Programmieren – Programmierte Welten), Material für Themen (Computerspiele, TV, Handy)
5'	Durcharbeiten	Kinder wählen in Kleingruppen ein Medium, welches sie interessiert. SuS dürfen auch eigene Ideen einbringen, welche sie interessieren würden. Die zu Beginn genannten Medien sind bloss Beispiele.	GA	-
15'	Durcharbeiten	In der Kleingruppe wird nach Vor- und Nachteilen vom gewählten Medium im Internet recherchiert. Innerhalb der Gruppe gibt es verschiedene Aufgaben: Zeitwächter, Schreiber, Leitender, Forscher	GA	ein Computer pro Gruppe
10'	Evaluation	Die Ergebnisse werden nun den anderen SuS mitgeteilt und anschliessend diskutiert.	Im Plenum	-
10'	Üben	Arbeitsauftrag: Abschliessend wird ein Arbeitsblatt gelöst, worin alles noch einmal wiederholt wird. Dies dient als kurze Repetition.	EA	Arbeitsblatt (Möglichkeiten und Gefahren von Medien)

→ Hausaufgabe: Während einer Woche lang führen die SuS ein Medientagebuch (Material: connected S.10/11). Darin wird festgehalten, welches Medium sie wann und wie lange benutzt haben. Es dient dazu, dass die SuS anschliessend ihren Medienkonsum reflektieren können.

Quellen:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Computerspiele faszinieren: Präventionsfachstellen der Kantone Appenzell Ausserrhoden, Graubünden, Nidwalden, St.Gallen, Schaffhausen, Thurgau, Zug, Zürich und dem Fürstentum Liechtenstein. (2018). Gamen. Haupteinheit Gamen 1. Computerspiele faszinieren. Online unter: <http://www.be-freelance.net/de/unterrichtsmodule/digitale-medien/gamen> (22.10.18).

TV: Schrackmann, I. (2017). Vergleich Fussballmatch Live oder am Fernsehen. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/vergleich-fussballmatch-live-oder-am-fernsehen> (22.10.18).

Vor- und Nachteile des Handys: Wüest, O. (2016). Vor- und Nachteile des Handys. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/vor-und-nachteile-des-handys> (22.10.18).

Möglichkeiten und Gefahren von Medien: Schrackmann, I. (2016). Medienverhalten in der Freizeit? (Medientagebuch führen). Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/medienverhalten-der-freizeit-medientagebuch-fuehren> (22.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form einer Diskussion.

Woche 34

Klasse: 5

Titel:

Mediennutzung

Kompetenzen:

MI 1.4.b) Die SuS können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungs austausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.

Ziele:

SuS können ihren eigenen Medienkonsum reflektieren und daraus Schlüsse ziehen. SuS kennen wichtige Regeln zur Mediennutzung und können sechs eigene erfinden.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Annäherung/ Aufbau	Medientagebuch auswerten: Jeder rechnet für sich das Total der Stunden seiner Mediennutzung in einer Woche aus. Zusätzlich muss festgehalten werden, welches Medium am häufigsten und welches am wenigsten benutzt wurde.	EA	Connected (S.10/11)
5'	Durcharbeiten	Nun findet eine kleine Diskussion mit dem Banknachbar statt: Was wurde wie häufig genutzt? Warum? Was in der Freizeit/Schule? Das häufigste Medium wird direkt in answergarden.ch eingetragen.	PA	Connected (S.10/11), Computer/ iPad/ Handy für alle
5'	Durcharbeiten	Dank answergarden.ch sehen nun alle, welches das am häufigsten genutzte Medium der Klasse ist. Nach einer kurzen Diskussion, evt. auch noch über das am wenigsten genutzte Medium, wechselt man zum nächsten Thema, den Mediennutzungsregeln.	Im Plenum	Connected (S.10/11), Computer/ iPad/Handy für alle

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Durcharbeiten	Besprechung: In der Klasse werden folgende Fragen diskutiert: Welche Mediennutzungsregeln gelten zu Hause? Was würdest du verändern, wenn du deine Eltern wärst?	Im Plenum	-
15'	Anwenden	In Gruppen erfinden die SuS sechs eigene Regeln und notieren sie auf ein A3-Blatt. Die Regeln, die sie festlegen, müssen von ihnen selbst eingehalten werden können. Sobald die SuS die Regeln notiert haben, hängen sie ihr Plakat im Schulzimmer auf.	GA	A3-Papier
5'	Auswertung	Die Schüler überlegen sich, welche drei Regeln ihnen am besten zusprechen. Danach dürfen sie drei Striche verteilen, welche drei Regeln sie persönlich am besten finden. Schliesslich können die drei besten Regeln der Klasse ausgewertet werden.	EA Im Plenum	Plakate
5'	Anwenden	Als Abschluss präsentiert die LP noch allgemeine Regeln, welche im Umgang mit Medien wichtig sind.	Im Plenum	Arbeitsblatt (Mediennutzungsregeln)

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Mediennutzungsregeln: Schrackmann, I. (2017). Der Mediennutzungsvertrag. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/der-mediennutzungsvertrag> (22.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von selbst erstellten Plakaten.

Klasse: 6**Titel:**

Folgen der Medien

Kompetenzen:

MI 1.1.c) Die SuS können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).

Ziel:

Die SuS wissen, was das Internet für negative Auswirkungen haben kann und wie in einem Ernstfall reagiert werden muss.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Annäherung/ Aufbau	Die LP führt ins Thema ein und erteilt den Auftrag.	Im Plenum	thewebsters.ch
15'	Durcharbeiten	In Kleingruppen wird eine Geschichte lesen und anschliessend in Form eines Theaters präsentiert. Die Gruppe soll sich bereits die Moral der Geschichte überlegen.	GA	Thewebsters.ch, Computer für jede Gruppe
25'	Anwenden	Nun trägt eine Gruppe nach der anderen ihre Geschichte vor. Die anderen SuS überlegen sich, um welche Gefahr es sich handeln könnte und teilen ihre Vermutungen der Gruppe mit. Die Kleingruppe, welche das Theater gespielt hat, sagt ihr Thema und was sie daraus gelernt haben. Im Plenum wird nach jedem Theater kurz besprochen, wie in bestimmten Situationen adäquat reagiert wird.	Im Plenum	-

Quellen:

Thewebsters: Leutwyler, M. (o.J.). Alle Geschichten aus dem Internet. Online unter: <http://www.thewebsters.ch/de/> (22.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Theaters und einer anschliessenden Diskussion.

Woche 35

Klasse: 5

Titel:

Grundelemente der Bedienoberfläche, Betriebs- und Anwendungssoftware

Kompetenzen:

MI 2.3.d) Die SuS können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).

MI 2.3.e) Die SuS können Betriebssystem und Anwendungssoftware unterscheiden.

Ziele:

SuS kennen die wichtigsten Bestandteile des Desktops. SuS wissen, wie ein Dokument geöffnet und gespeichert wird. SuS kennen den Unterschied zwischen einem Betriebssystem und einer Anwendungssoftware.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Aufbau	Die LP bespricht mit den Schülern die wichtigsten Begriffe der Desktop-Startseite. (Papierkorb, Computer, Ordner, Textverarbeitungsprogramm, Desktop, Browser, Windows-Symbol/Startmenü, Taskleiste, zusätzliche Infos, Netzwerkverbindung, Datum und Uhrzeit, Lautstärke, Infocenter, Taskansicht)	Im Plenum	-
20'	Durcharbeiten	SuS erarbeiten sich das Dokument 'Dateiablage' selbst → Gruppenpuzzle (1. Gruppe: Datenmenge, 2. Gruppe: Ordnung in Papierform/digitaler Form, 3. Gruppe: Explorer, 4. Gruppe: Datei speichern, 5. Gruppe: Datei öffnen) Zuerst liest jedes Kind den Text für sich und anschliessend besprechen sie das Gelesene in der Expertengruppe.	EA, GA	Computer für alle, Dokument für Gruppenpuzzle (Dateiablage)

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Durcharbeiten	Von jeder Expertengruppe erzählt ein Kind in wenigen Sätzen das Wichtigste den Kindern, die einen anderen Text gelesen haben.	Im Plenum	-
10'	Aufbau	Abschliessend erklärt die LP den Unterschied zwischen einem Betriebssystem und einer Anwendungssoftware. (Die LP soll den SuS zuerst den Unterschied von Hardware und Software erklären und anschliessend genauer auf die Software eingehen. Dabei vermittelt sie Begriffe wie Betriebssystem und Anwendungssoftware.)	Im Plenum	Erklärung (Software, Hardware)

Quellen:

Dateiablage: Wüthrich, P. (2016). Dateiablage mit Explorer. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/dateiablage-mit-explorer> (22.10.18).

Hardware, Software: Frischherz, U. (2017). Computer-Grundlagen 5./6. Klasse. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/computer-grundlagen-56-klasse> (22.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Gruppenpuzzles.

Klasse: 6**Titel:**

Folgen der Medien

Kompetenzen:

MI 1.1.c) Die SuS können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).

Ziel:

Die SuS wissen, was Tracking bedeutet und wer alle Daten sammelt.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Aufbau	Als Einstieg der Lektion wird ein Kurzfilm gezeigt, welcher das Thema 'Big Data' kurz und bündig erklärt.	Im Plenum	Film
25'	Durcharbeiten	SuS erarbeiten sich das Dokument mittels Gruppenpuzzles. Dabei handelt es sich um das Thema 'Tracking'	GA	Dokument online unter inform21.ch (So funktioniert Tracking)
5'	Üben	Ein Kind der Expertengruppe fasst für alle in wenigen Sätzen das Wichtigste des Textes zusammen.	Im Plenum	-
10'	Üben	Abschliessend füllen sie eine Tabelle aus, in der alles noch einmal erwähnt wird. (Wer sammelt wann welche Daten?)	EA	inform@21 (Big Data – Datensammler), Lösung (Datensammler Lösungen)

Quellen:

Film: explain-it Erklärvideos (2014). Big Data in 3 Minuten erklärt. Online unter: https://www.youtube.com/watch?v=uH813u7_b0s (23.10.18).

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Gruppenpuzzles und einer ausgefüllten Tabelle.

Woche 36

Klasse: 5

Titel:

Informationen beschaffen

Kompetenzen:

MI 1.2.c) Die SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Ziel:

SuS wissen, wie sie im Internet suchen müssen und kennen verschiedene Suchmaschinen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Aufbau	Die SuS werden von der LP ins Thema 'Suchen im Internet' eingeführt. Dabei erhalten sie Tipps und Tricks zum Suchen im Netz und lernen verschiedene Suchmaschinen kennen (Google, Wikipedia, Blinde Kuh, Helles Köpfchen, Frag Finn).	Im Plenum	inform@21 (sich zu helfen wissen – So suchen Suchmaschinen), Connected (S.48/49), verschiedene Suchmaschinen auf dem PC zeigen
10'	Durcharbeiten	Danach beantworten die SuS verschiedene Fragen zum Suchen mit Ja/Nein. Bei den Fragen geht es um Inhalte, welche zu Beginn der Lektion erwähnt wurden.	EA	inform@21 (sich zu helfen wissen – Alles wahr?)
20'	Üben	Abschliessend ergänzen die SuS Steckbriefe, die nur teilweise ausgefüllt sind. Mit dem Internet wird nach den fehlenden Angaben geforscht.	EA	Connected (S.34/35), Computer für alle

Quellen:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Beurteilung:

Sie ist formativ, indem die SuS lückenhafte Steckbriefe ergänzen.

Klasse: 6*Titel:*

Suchmaschinen

Kompetenzen:

MI 2.3.i) Die SuS verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen.

Ziel:

SuS kennen die drei Suchstrategien linear, binär und Hashing-Suche und wissen, wie sie funktionieren.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Aufbau	Die LP führt die SuS ins Thema 'Suchstrategien' ein anhand einer Präsentation (S.1-5).	Im Plenum	inform@21 Präsentation (So funktionieren Suchmaschinen)

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Durcharbeiten	Bonbon-Spiel: Mithilfe eines Spieles wird die binäre und lineare Suche den Kindern nähergebracht. Nach dem Spiel wird kurz diskutiert, welche Suche für was geeignet ist.	GA	Dokumente online unter inform21.ch Anleitung zum Spiel (Bonbon Spiel), Bonbons, kleine Box, Vorlage der Karten (Karten Suchstrategie Vorlage)
25'	Durcharbeiten	Mit einem neuen Spiel werden drei Suchstrategien (linear, binär, Hashing) den Kindern auf eine spielerische Art und Weise vermittelt. Es wird immer eine Runde gespielt und nach jedem Spiel fährt die LP mit der Präsentation weiter. Ablauf: 1.Spiel – Präsentation (S.6-12) – 2.Spiel – Präsentation (S.13-22) – 3.Spiel – Präsentation (S.23-26)	PA Im Plenum	Dokumente online unter inform21.ch Präsentation vom Anfang, Anleitung zum Spiel (Schatzsuche Anleitung), Vorlagen (Schatzsuche Vorlagen)
5'	Evaluation	Nachdem alle SuS die drei Suchstrategien kennengelernt haben, findet noch eine kurze Diskussion zu den einzelnen Suchstrategien statt. Für was wird welche Strategie gebraucht? Was sind Vor- und Nachteile der Strategien?	Im Plenum	-

Quellen:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form einer abschliessenden Diskussion.

Woche 37

Klasse: 5

Titel:

Informationen beschaffen

Kompetenzen:

MI 1.2.c) Die SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Ziele:

SuS wissen, wie ein Suchergebnis am schnellsten gefunden wird. SuS können die Schwierigkeit der Suche einschätzen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Üben	Als Einführung wird kurz die letzte Lektion zusammengefasst mit einigen Fragen bezüglich der Suche im Internet. Die Fragen könnten lauten: Worauf achtet ihr beim Suchen im Internet? Was kennt ihr für Suchmaschinen? Wo sucht ihr was?	Im Plenum	-
20'	Üben	Als nächstes findet ein Wettbewerb statt. Die SuS haben ein Text von einem Märchen und müssen herausfinden, um was für ein Märchen es sich handelt. Der, der das richtige Märchen zuerst gefunden hat, hat gewonnen. Schnelle: SuS erfinden eigene Rätsel, welche sie danach mit einem Klassenkameraden austauschen dürfen.	EA	Connected (S.48/49), Computer für alle

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Üben	Abschliessend sollen die SuS die Schwierigkeit der Suche einschätzen. Es werden Fragen an die Kinder gestellt und sie müssen herausfinden, wie schwierig/einfach es ist, mit dem Internet die Frage zu beantworten. Schnelle: Falls jemand früher fertig ist, kann er eigene Fragen erfinden und bestimmen, ob diese mit dem Internet einfach/schwierig zu beantworten sind.	EA	Connected (S.50/51)

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Beurteilung:

Sie ist formativ, indem SuS Antworten auf bestimmte Fragen finden.

Klasse: 6*Titel:*

Suchmaschinen

Kompetenzen:

MI 2.3.i) Die SuS verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen.

Ziel:

SuS wissen was unter einem Index einer Suchmaschine verstanden wird und was es bezüglich der Rangliste einer Suchmaschine zu beachten gibt.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Durcharbeiten	Puzzlespiel als Einführung: SuS lernen noch eine weitere Suche, die Puzzle-Suchmaschine kennen mittels eines Spieles.	Im Plenum	Connected (S.43)
15'	Durcharbeiten	Mit einem Auftrag wird der Index einer Suchmaschine nochmals repetiert und somit gefestigt.	EA	Connected (S.44/45)
15'	Durcharbeiten	Auch die Rangliste einer Suchmaschine wird nochmals behandelt, sodass es längerfristig im Gehirn verarbeitet wird.	EA	Connected (S.46/47)

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Aufgaben im Lehrmittel.

Woche 38+39

Klasse: 5

Titel:

Informationen beschaffen

Kompetenzen:

MI 1.2.c) Die SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS wissen, was ein Steckbrief enthält und wie er erstellt wird.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Die LP macht eine Einführung zum Erstellen eines Steckbriefes. Sie teilt den SuS anhand eines Beispiels von einem Steckbrief die nötigen formalen Aspekte mit und wie die Handhabung der Quellen funktioniert. (Layout eines Steckbriefes und Bilder einfügen) Nach der Auftragserteilung gibt die LP die Kriterien bekannt, nach denen am Schluss eine summative Bewertung vorgenommen wird.	Im Plenum	Beispiel eines Steckbriefes, inform@21 (sich zu helfen wissen – Alles wahr?), Kriterien
10'	Anwenden	SuS wählen etwas aus, worüber sie einen Steckbrief erstellen möchten und beginnen danach mit der Informationssuche. Unterstützend schlägt die LP einige Beispiele vor (Vorbild, Lieblingstier, Lieblingsstadt/-land...).	EA	Computer für alle
70'	Anwenden	Während der Informationssuche können die nötigen Angaben fortlaufend im Steckbrief festgehalten werden. Wichtig ist, dass die Quellen korrekt angegeben werden.	EA	Computer für alle

Quelle:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

Sie ist summativ mit vorgegebenen Kriterien:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Die Informationen sind...	relevant.	teilweise relevant.	nicht relevant.
Die Rechtschreibung...	ist korrekt.	weist einige Fehler auf.	ist mehrheitlich falsch.
Der Inhalt...	ist wahr und passend.	ist teilweise wahr.	ist falsch.
Die Gestaltung ist...	übersichtlich und schön.	einigermassen übersichtlich.	unübersichtlich/ chaotisch.
Die Bilder sind...	frei verfügbar.	teilweise frei verfügbar.	nicht verfügbar.
Der Steckbrief hat...	mehr als sechs Angaben.	sechs Angaben.	weniger als sechs Angaben.

Klasse: 6**Titel:**

Suchmaschinen

Kompetenzen:

MI 1.2.c) Die SuS können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS wissen, was eine Werbung enthält und wie sie erstellt wird.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Die LP macht eine Einführung zur Erstellung einer Werbung. Sie vermittelt den SuS die formalen Aspekte einer Werbung und auch wie spezielle Effekte gestaltet werden können. Danach werden den SuS die Kriterien bekanntgegeben, welche die LP nutzt, um schliesslich eine summative Bewertung vorzunehmen.	Im Plenum	Beispiel einer Werbung, Kriterien
10'	Anwenden	SuS wählen ein Produkt, für welches sie werben möchten und teilen die Idee der LP mit. Unterstützend schlägt die LP einige Beispiele vor (Nahrungsmittel, Kleider, Events, ...).	EA	Computer für alle Schüler
70'	Anwenden	Nun wird die Werbung für das Produkt gestaltet. Auch hier dürfen die Quellenangaben nicht vergessen werden.	EA	Computer für alle Schüler

Quellen:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mit vorgegebenen Kriterien:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Das Produkt überzeugt mich...	sehr.	einigermassen.	nicht.
Der Spruch ist...	ansprechend.	gut.	nicht ansprechend.
Die Informationen sind...	knapp und relevant.	teilweise relevant.	nicht relevant und es ist zu viel.
Die Rechtschreibung...	ist korrekt.	weist einige Fehler auf.	ist mehrheitlich falsch.
Der Inhalt...	ist wahr.	ist teilweise wahr.	ist falsch.
Die Bilder sind...	frei verfügbar.	teilweise frei verfügbar.	nicht verfügbar.
Die Gestaltung ist...	übersichtlich und ansprechend.	einigermassen übersichtlich.	unübersichtlich.

2.QUARTAL

5.Klasse

- Darstellungsformen
- Arbeiten erstellen
- Speicherarten, Speicherorte

6.Klasse

- Baumstrukturen und Netzstrukturen
- Arbeiten präsentieren
- Dateityp, Dokumententyp

Woche 43

Klasse: 5

Titel:

Darstellungsformen

Kompetenzen:

MI 2.1.b) Die SuS können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z.B. Symbole, Tabellen, Grafiken).

Ziele:

SuS kennen verschiedene Darstellungsformen, können sie interpretieren und teilweise selbst darstellen. SuS kennen Vor- und Nachteile zu bestimmten Darstellungsformen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
25'	Annäherung/ Aufbau	Die SuS lernen verschiedene Darstellungsformen kennen. Einige kennen sie schon und einige sind neu. Die LP zeigt, wie alltägliche Sachen anders dargestellt werden könnten. Beispiele im Lehrmittel: Schulweg beschreiben im Text oder Zeichnung Ortsplan, Zooplan, Höhenmeter, Navigationssystem, Einkaufsliste, Kassenzettel, Wunschliste, Bilder lesen, Piktogramme SuS sollen nach einer kurzen Einführung Aufgaben alleine lösen.	EA	Connected (S.60-65, 68/69)
10'	Durcharbeiten	Zu drei Darstellungsformen werden je zwei Vor- und Nachteile notiert. Diesen Auftrag dürfen die SuS mit dem Banknachbarn lösen.	PA	A4-Blatt
10'	Evaluation	Anschliessend wird das Erarbeitete noch mit der ganzen Klasse diskutiert. Dabei werden ganz am Schluss nochmals die wichtigsten Fakten zu jeder Darstellungsform zusammengefasst.	Im Plenum	-

→HA: SuS sollen zur nächsten MI-Lektion Tabellen und Grafiken aus Zeitungen/Broschüren mitbringen.

Quelle:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Beurteilung:

Sie ist formativ mittels Arbeitsaufträge im Lehrmittel und einer Diskussion.

Klasse: 6**Titel:**

Baum- und Netzstrukturen

Kompetenzen:

MI 2.1.f) Die SuS erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).

Ziel:

SuS kennen Baum- und Netzstrukturen und können den eigenen Stammbaum auf ein Blatt zeichnen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Annäherung/ Aufbau	Zuerst fragt die LP die SuS, ob sie bereits bestimmte Baum- und Netzstrukturen kennen/ ob sie wissen, was das ist oder ob sie wissen, für was diese wohl nützlich sind. Die LP erwähnt noch neue Baum- und Netzstrukturen, sodass die Kinder ein möglichst breites Repertoire haben. Dabei können alltagsnahe Beispiele genannt werden (Stammbaum, Mindmap, Mathematikbeispiele, Netzdiagramm).	Im Plenum	Beispiele von Baum- und Netzstrukturen
30'	Durcharbeiten	Nun sollen die SuS ihre erste Baumstruktur selbst erstellen, indem sie auf einem A4-Blatt den eigenen Stammbaum von Hand zeichnen.	EA	A4-Blatt

Quellen:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist formativ anhand eines selbst erstellten Stammbaumes.

Woche 44

Klasse: 5

Titel:

Darstellungsformen

Kompetenzen:

MI 2.1.b) Die SuS können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z.B. Symbole, Tabellen, Grafiken).

Ziel:

SuS kennen die Begriffe der verschiedenen Diagramme und können sie selbst am Computer darstellen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Die gesammelten Tabellen und Grafiken aus Zeitungen werden auf den Boden gelegt und diskutiert. Die LP zeigt noch einige Beispiele ihrerseits (z.B. aus dem MT-Buch). Die SuS sollen die Tabellen und Grafiken kategorisieren. Darüber hinaus wird die Funktion der Tabellen und Grafiken besprochen (Sortierfunktion).	Im Plenum	Beispiele von Tabellen und Grafiken
5'	Aufbau	Die LP führt die Kinder kurz ein ins Thema 'Tabellen/Diagramme im Word' (Word – Einfügen – Tabelle/Diagramm). Allerdings sollen die SuS so schnell wie möglich selbst ausprobieren und damit arbeiten. Für die Herstellung der Tabellen und Diagramme gibt die LP den SuS einige Ideenvorschläge, welche gut geeignet sind, um eine Tabelle/ein Diagramm herstellen zu können. Die LP soll noch erwähnen, dass die SuS zu Beginn noch nicht zu viele Daten nehmen sollen, also lieber ein kleines Diagramm herstellen mit wenig Zahlen. Ideenvorschläge: Körpergrösse, Temperaturen, Schuhgrösse, Lieblingstier, Lieblingsessen	Im Plenum	Alltagsbeispiele
5'	Durcharbeiten	Nun müssen die SuS sich für eine Idee entscheiden.	EA	-
20'	Anwenden	Sobald sie sich entschieden haben, beginnen sie mit der Erstellung einer Tabelle und eines Diagramms.	EA	Computer für alle

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Evaluation	Zum Schluss werden die Diagramme aller SuS noch kurz der Klasse präsentiert.	Im Plenum	Erstellte Tabellen/Diagramme

→HA: Die SuS müssen ihr Medientagebuch in die nächste MI-Lektion mitbringen.

Quellen:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist formativ anhand einer selbst erstellten Tabelle/eines selbsterstellten Diagramms.

Klasse: 6

Titel:

Baum- und Netzstrukturen

Kompetenzen:

MI 2.1.f) Die SuS erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).

Ziel:

SuS wissen, wie sie einen Stammbaum auf dem Computer erstellen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Aufbau	Zu Beginn gibt es eine kurze Einführung bezüglich 'Stammbaum erstellen auf dem PC'. (Word – Einfügen – SmartArt – Hierarchie)	Im Plenum	-
30'	Anwenden	Nach der Einführung wird der von Hand gezeichnete Stammbaum auf dem PC gestaltet.	EA	Computer für alle, gezeichneter Stammbaum
10'	Aufbau	Sobald die SuS ihren Stammbaum auf dem Computer erstellt haben, fährt die LP weiter mit der Einführung der Mindmaps. (Word – Einfügen – SmartArt – Zyklus – einfaches Radial)	Im Plenum	-

Quellen:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist formativ anhand eines selbstgezeichneten Stammbaumes auf dem Computer.

Woche 45

Klasse: 5

Titel:

Darstellungsformen

Kompetenzen:

MI 2.1.b) Die SuS können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z.B. Symbole, Tabellen, Grafiken).

Ziel:

SuS wissen, welche Diagramme sich für was eignen. SuS wissen, wie Diagramme im Word erstellt werden.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Aufbau	Als Einstieg der Lektion findet eine kleine Besprechung statt und zwar geht es dabei um folgende Frage: Welches Diagramm ist für was nützlich? Was sind die Vor- und Nachteile der einzelnen Diagramme? Es werden vor allem die Hauptdiagramme besprochen (Kreis-, Balken-, Säulen-, Liniendiagramm).	Im Plenum	Beispiele der verschiedenen Diagramme
5'	Aufbau	Das zu Beginn erstellte Medientagebuch wird analysiert. Denn diese Zahlen können sehr gut in ein Diagramm integriert werden.	Im Plenum	Medientagebücher
10'	Durcharbeiten	Die Zahlen werden herausgeschrieben und daraus wird eine Tabelle auf dem Computer erstellt.	EA	Computer für alle, evt. A4-Blatt zur Planung
25'	Anwenden	Die Daten werden auf dem PC in ein passendes Diagramm umgewandelt. Schnelle: Die SuS, die früher fertig sind, erstellen zusätzlich noch andere Diagramme.	EA	Computer für alle

Quellen:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Das Diagramm wurde... benannt.	-	korrekt	falsch
Das Diagramm ist...	sehr passend.	einsetzbar, aber nicht die beste Wahl.	unpassend.
Der Inhalt/die Zahlen ist/sind...	korrekt.	teilweise korrekt.	falsch.
Eine Legende ist...	korrekt vorhanden.	nicht vollständig vorhanden.	nicht vorhanden.
Die Beschreibung am Schluss ist...	gut, passend zum Diagramm und verständlich.	teilweise gut, passend zum Diagramm und einigermaßen verständlich.	unverständlich und unpassend.
Das Diagramm hat...	mehr als drei Angaben.	drei Angaben.	weniger als drei Angaben.

Klasse: 6**Titel:**

Baum- und Netzstrukturen

Kompetenzen:

MI 2.1.f) Die SuS erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).

Ziel:

SuS können ein Mindmap zu einem bestimmten Thema auf dem Computer gestalten.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Anwenden	Zuerst muss ein Thema gewählt werden, über welches ein Mindmap gestaltet wird. Dass sich die SuS schneller entscheiden können, gibt die LP einige Ideenvorschläge vor (z.B. Säugetiere, Bauernhof, Berufe, Länder, ...). Idealerweise bietet sich das NMG-Thema der Klasse an.	EA	Ideenvorschläge
10'	Anwenden	Anschliessend müssen die SuS das Mindmap grob auf einem Blatt Papier planen mit 3-5 Übertitel.	EA	A4-Papier
30'	Anwenden	Danach geht es an die Recherche im Internet; Informationen zum gewählten Thema sollen beschaffen werden. Die gefundenen, relevanten Informationen können fortlaufend im Mindmap am Computer eingetragen werden.	EA	Computer für alle

Quellen:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Das Mind-Map hat...	mehr als drei Übertitel.	drei Übertitel.	weniger als drei Übertitel.
Die Informationen sind...	relevant.	teilweise relevant.	nicht relevant.
Die Struktur eines Mind-Maps ist...	klar ersichtlich und wurde verstanden.	teilweise ersichtlich.	nicht ersichtlich und wurde nicht verstanden.
Die Rechtschreibung...	ist korrekt.	weist einige Fehler auf.	ist mehrheitlich falsch.
Der Inhalt...	ist wahr.	ist teilweise wahr.	ist falsch.

Woche 46

Klasse: 5

Titel:

Arbeiten erstellen

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziele:

SuS kommen mit Word zurecht. SuS kommen mit dem Tabellenlayout zurecht.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Aufbau	Mit einer kurzen Einführung ins Word beginnt die LP die Lektion.	Im Plenum	Dokument (Textgestaltung)
10'	Durcharbeiten	Auftrag: Die SuS sollen einen Text wieder in Ordnung bringen, bei dem bezüglich des Layouts Einiges schiefgelaufen ist.	EA	Dokument (Text formatieren)
5'	Aufbau	Mit einer kurzen Einführung ins Tabellenlayout wird das nächste Thema behandelt.	Im Plenum	Dokument (Tabellenlayout)
25'	Durcharbeiten	Auftrag: Die SuS stellen ihren eigenen Stundenplan her.	EA	Dokument (Tabellenlayout)

Quellen:

Text formatieren, Tabellenlayout: Schrackmann, I. (2017). Einführung in die Textverarbeitung. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/einfuehrung-die-textverarbeitung> (25.10.18).

Textgestaltung: Schrackmann, I. (2016). Texte gestalten. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/texte-gestalten> (25.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Stundenplans.

Klasse: 6**Titel:**

Arbeiten präsentieren

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS wissen, worauf sie beim Präsentieren achten müssen. SuS wissen, was Power-Point ist.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Als Einführung ins Thema 'Präsentieren' gibt die LP Tipps und Tricks dazu. SuS lernen wichtige Punkte, die zu berücksichtigen sind bei einer Präsentation. Die LP bespricht mit ihnen die zwei Doppelseiten vom Lehrmittel und die SuS füllen aus, was es auszufüllen gibt.	Im Plenum EA	Connected (S.74-77)
5'	Aufbau	Danach führt die LP die SuS in das Power-Point-Programm ein. Die SuS lernen das Wichtigste vom Programm kennen; Das Wichtigste, was es braucht, um damit eine Power-Point-Präsentation zu erstellen.	Im Plenum	Dokument (Powerpoint Einführung)
30'	Anwenden	Nun geht es darum, dass die SuS sich selbständig mit dem Programm befassen. Als Erstes müssen sie ein Thema wählen, welches sie anschliessend präsentieren möchten (Buch, Beruf, Vorbild, ...).	EA	Computer für alle

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Powerpoint Einführung: Stouffer, N. (2017). Einführung ins Präsentieren mit PowerPoint. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/einfuehrung-ins-praesentieren-mit-powerpoint> (25.10.18).

Beurteilung:

-

Woche 47

Klasse: 5

Titel:

Arbeiten erstellen

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS sind im Stande, mit Word eine kurze Bildergeschichte zu gestalten.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Üben	Zuerst gibt es eine kleine Repetition mittels eines Arbeitsblattes. Dies gilt als Auffrischung der vergangenen Lektion und als Vorbereitung für die folgenden Aufträge.	EA	AB (Kennst du dich im Word aus)
35'	Üben	Nun wissen die SuS bereits viel im Word. Sie gestalten eine Bildergeschichte.	GA	Computer für alle, Dokument (Bildergeschichten gestalten)

Quellen:

Bildergeschichten gestalten, Kennst du dich im Word aus: Schrackmann, I. (2016). Texte gestalten. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/texte-gestalten> (25.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form einer Bildergeschichte.

Klasse: 6**Titel:**

Arbeiten präsentieren

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS können eine Präsentation erstellen und Informationen dazu beschaffen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Anwenden	Bevor die SuS ohne zu Überlegen beginnen, werden zuerst Übertitel geplant. Es soll ein Thema sein, welches viel hergibt. Idealerweise eignen sich hier Themen vom NMG-Unterricht.	EA	A4-Blatt
35'	Anwenden	Wenn sie nun eine grobe Planung haben, wovon sie später berichten möchten, können sie mit der Informationsbeschaffung im Internet beginnen. Währenddessen werden die passenden, nötigen Informationen/Bilder laufend in die Präsentation eingefügt.	EA	Computer für alle

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

-

Woche 48

Klasse: 5

Titel:

Arbeiten erstellen

Kompetenzen:

MI.1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS können Rätseltexte mit dem Computer erstellen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Anwenden	Zu Beginn sollen die Kinder ein Thema wählen, über welches sie anschliessend einen Rätseltext erstellen möchten.	PA	Dokument (Rätseltexte)
15'	Anwenden	Anschliessend muss zum Thema Informationen beschaffen werden. Sobald jemand etwas gefunden hat, kann derjenige den Text kopieren. Wichtig dabei ist, dass die Kinder die Quelle angeben.	PA	Computer für alle
15'	Anwenden	Danach wird noch ein glaubwürdiges, passendes Bild hinzugefügt. Auch hier darf die Quellenangabe nicht fehlen.	PA	Computer für alle, Kriterien
10'	Anwenden	Nun werden die verschiedenen Rätseltexte ausgedruckt und die SuS können gegenseitig die Rätsel lösen. Sie sollen herausfinden, wo der Text verändert wurde bzw. was falsch ist. Mit dieser Aufgabe lernen die Kinder das Word noch einmal besser kennen und sie haben bereits das erste Mal Kontakt mit dem Thema 'Fake-News'.	PA	Rätseltexte

Quelle:

Rätseltexte: Schrackmann, I. (2017). Rätseltexte schreiben: Was ist falsch? Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/raetseltexteschreiben-was-ist-falsch> (25.10.18).

Beurteilung:

Die Rätseltexte werden mit Kriterien summativ beurteilt:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Der Rätseltext ist ... gestaltet.	originell und kreativ	originell oder kreativ	weder originell noch kreativ
Die Rechtschreibung...	ist korrekt.	weist einige Fehler auf.	ist mehrheitlich falsch.
Die Gestaltung ist...	übersichtlich.	einigermassen übersichtlich.	unübersichtlich.
Die Quellenangabe ist ...	korrekt mit URL und Datum.	nicht ganz korrekt, weil eine Angabe fehlt.	nicht korrekt, weil mehrere Angaben fehlen.

Klasse: 6*Titel:*

Arbeiten präsentieren

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS können mit Power-Point eine Präsentation erstellen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Weiterarbeit an der Präsentation	EA	Computer für alle

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

-

Woche 49

Klasse: 5

Titel:

Speicherarten, Speicherorte

Kompetenzen:

MI 2.3.g) Die SuS können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z.B. Hilfe-Funktion, Recherche).

Ziel:

SuS kennen Speicherarten, Speicherorte sowie auch Speichermedien.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Mit einem Arbeitsblatt wird zuerst eine Präkonzepterhebung durchgeführt. Anschliessend wird die Präkonzepterhebung im Plenum besprochen.	EA Im Plenum	AB (Was muss gespeichert werden)
5'	Aufbau	Danach findet eine Einführung der LP über Speicherarten und Speicherorte statt. (Die LP erklärt kurz, warum überhaupt gespeichert werden muss und nennt einige Speicherorte.) Nun erteilt sie den SuS den Auftrag.	Im Plenum	-
30'	Durcharbeiten	Anschliessend erarbeiten sich die SuS die Computer Grundlagen 'Speichermedien' selbst mittels eines Gruppenpuzzles.	GA	Dokument (Speichermedien)

Quellen:

Was muss gespeichert werden: Schrackmann, I. (2016). Sichern und Speichern. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/sichern-und-speichern> (26.10.18).

Speichermedien: Frischherz, U. (2017). Computer-Grundlagen 5./6.Klasse. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/computer-grundlagen-56-klasse> (26.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ mittels eines Gruppenpuzzles.

Klasse: 6**Titel:**

Arbeiten präsentieren

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS können ihre Arbeit präsentieren.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Evaluation	Präsentationen vorstellen	Im Plenum	Computer, Beamer, Präsentationen, Kriterien

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Die Power-Point-Präsentation wird summativ mit Kriterien beurteilt:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Das Thema ist ... gewählt.	gut und überlegt	zufriedenstellend	nicht gut
Die Informationen sind...	knapp und relevant.	teilweise relevant.	nicht relevant und es hat zu viel auf einer Folie.
Die Präsentation enthält ... Fakten/Übertitel zum Thema.	mehr als vier	vier	weniger als vier
Die Rechtschreibung...	ist korrekt.	weist einige Fehler auf.	ist mehrheitlich falsch.
Der Inhalt...	ist wahr.	ist teilweise wahr.	ist falsch.
Die Gestaltung ist...	übersichtlich und ansprechend.	etwas chaotisch.	unübersichtlich.
Der Vortrag ist...	vorbereitet und informativ.	genügend vorbereitet und gibt einige Informationen her.	nicht vorbereitet und nicht informativ.

Woche 50

Klasse: 5

Titel:

Speicherarten, Speicherorte

Kompetenzen:

MI 2.3.f) Die SuS kennen verschiedene Speicherarten (z.B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten.

MI 2.3.j) Die SuS können lokale Geräte, lokales Netzwerk und das Internet als Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden.

Ziel:

SuS können berechnen, wie viele Dateien auf einem USB-Stick Platz haben.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Üben	Zuerst wird mittels eines Arbeitsblattes geprüft, was die SuS noch wissen von der letzten Lektion.	EA	AB (Sichern und speichern)
15'	Üben	Danach werden die Speichergrössen und Masseinheiten repetiert. Erneut wird wieder das Vorwissen der Kinder aktiviert.	Im Plenum	Beispiele (Speichergrössen und Masseinheiten)
15	Üben	Zum Schluss wird das Gelernte formativ überprüft, indem die SuS Beispiele berechnen, was alles auf einem USB-Stick Platz hat.	EA	AB (Berechnungen, siehe Anhang)

Quelle:

Sichern und speichern: Schrackmann, I. (2016). Sichern und Speichern. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/sichern-und-speichern> (26.10.18).

Berechnungen: Michèle Höpli (2018). Rechnen mit Speichergrössen. Rorschach: Bachelorarbeit

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Klasse: 6**Titel:**

Dateityp, Dokumententyp

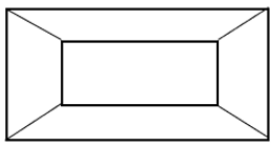
Kompetenzen:

MI 2.1.d) Die SuS kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.

MI 2.1.e) Die SuS kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen.

Ziel:

SuS kennen verschiedene Dateieindungen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Aufbau	Zuerst aktiviert die LP das Vorwissen der SuS, indem sie ihnen folgende Frage stellt: Was wisst ihr über Dateieindungen und Dokumententypen? Diese Aktivierung geschieht mit einem Placemat. Zuerst gibt es eine kurze, ruhige Phase, bei der jedes Kind selbst aufschreibt, was es über dieses Thema weiss (in die äusseren Felder des Blattes). Danach besprechen die Kinder zu viert, was sie alles aufgeschrieben haben und schreiben dies in die Mitte des Blattes. Abschliessend gibt es eine Diskussion im Plenum über das Wichtigste.	EA/GA/Im Plenum	A3-Blatt  Quelle: Michèle Höpli (2018)

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Aufbau	Die LP macht eine Einführung zu den Dateieendungen, damit Präkonzepte der SuS bestätigt oder korrigiert werden. Dabei zeigt die LP verschiedene Beispiele von verschiedenen Dateitypen und was für eine Endung sie haben, wenn sie abgespeichert werden.	Im Plenum	-
15'	Durcharbeiten	Damit die SuS den Stoff festigen, wird ein AB gelöst.	EA	AB (verschiedene Dateieendungen)

Quelle:

verschiedene Dateieendungen: Schrackmann, I. (2016). Verschiedene Dateien. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/verschiedene-dateien> (26.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Woche 51

Klasse: 5

Titel:

Speicherarten, Speicherorte

Kompetenzen:

MI 2.3.f) Die SuS kennen verschiedene Speicherarten (z.B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten.

MI 2.3.j) Die SuS können lokale Geräte, lokales Netzwerk und das Internet als Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden.

Ziel:

SuS kennen die Geschichte der Speichermedien.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
30'	Durcharbeiten	Das Wissen über die Geschichte der Speichermedien erarbeiten sich die SuS zu zweit mithilfe eines Arbeitsblattes.	PA	AB (Geschichte der Speichermedien)
15'	Evaluation	Die Geschichte der Speichermedien wird abgeschlossen, indem die Lösungen gemeinsam besprochen werden.	Im Plenum	-

Quelle:

Geschichte der Speichermedien: Schrackmann, I. (2016). Sichern und Speichern. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/sichern-und-speichern> (26.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Klasse: 6**Titel:**

Dateityp, Dokumententyp

Kompetenzen:

MI 2.1.d) Die SuS kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.

MI 2.1.e) Die SuS kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen.

Ziel:

SuS kennen verschiedene Dateitypen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Aufbau	Zuerst macht die LP eine Einführung zu den verschiedenen Bilddateien.	Im Plenum	inform@21 (Bilder – vom Pixel zum Bild)
30'	Durcharbeiten	Danach suchen die SuS bestimmte Eigenschaften zu verschiedenen Bildern und ordnen sie einem Dateityp zu.	EA	inform@21 (Bilder – vom Pixel zum Bilde), Computer für alle

Quelle:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

3.QUARTAL

5.Klasse

- persönliche Daten
- Cybermobbing
- Datenschutz, Datenverlust
- Medienbeiträge kritisch betrachten
- Internetsicherheit

6.Klasse

- Bilder
- Bildmanipulation
- Medieninhalte weiterverwenden, Medien
veröffentlichen

Woche 2

Klasse: 5

Titel:

persönliche Daten

Kompetenzen:

MI 1.3.d) Die SuS können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).

Ziel:

SuS können zwischen privat, halböffentlich und öffentlich unterscheiden.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	SuS schreiben auf kleine Zettel, was für sie persönliche Daten sind und was sie darunter verstehen.	Im Plenum	Post-it's
10'	Durcharbeiten	Danach wird besprochen, wo sie ihre Beispiele von vorhin zuordnen können. Ob die genannten Beispiele privat, halböffentlich oder öffentlich sind. Zusätzlich werden noch mehr Beispiele für die drei Sparten gesammelt.	Im Plenum	inform@21 (Ich im Netz – Meine persönlichen Daten)
10'	Durcharbeiten	Die LP bringt ausgedruckte Begriffe mit und die Klasse diskutiert, um welche Sparte es sich handelt und sammelt noch weitere Beispiele.	GA	inform@21 (Ich im Netz – Meine persönlichen Daten), Dokument (Privatsphäre im Internet)
15'	Durcharbeiten	Mit den genannten Beispielen entscheiden die SuS, wem sie was (welche Begriffe) anvertrauen. Dies wird zuerst in Kleingruppen diskutiert und anschliessend noch im Plenum.	GA/im Plenum	inform@21 (Ich im Netz – Meine persönlichen Daten)

Quelle:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form einer Zuordnung der Beispiele.

Klasse: 6**Titel:**

Bilder

Kompetenzen:

MI 1.2.a) Die SuS verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film). Die SuS können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.

Ziele:

SuS wissen, was ein Bild bewirken kann. SuS können manipulierte von nicht-manipulierten Bildern unterscheiden. SuS wissen, warum Bilder manipuliert werden.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Aufbau	Am Boden liegen viele verschiedene Bilder von Produktwerbungen. SuS sollen diese nun zuerst in Kleingruppen begutachten, beurteilen und folgende Fragen beantworten: -Was siehst du auf dem Bild? Was steht im Mittelpunkt? Was wird beworben und woran erkennst du das? -In welche Richtung blicken die Personen? Sind sie fröhlich, traurig, zufrieden, wütend...? Woran erkennst du das? -Welche Farben dominieren? Wie fühlst du dich, wenn du das Bild betrachtest? -Interessiert dich das Produkt? Welche Unterschiede/Gemeinsamkeiten kannst du zwischen den Werbeanzeigen erkennen?	GA/Im Plenum	inform@21 (Bilder – Bilder und deren Wirkung)

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Durcharbeiten	Anschliessend werden die Bilder in zwei Kategorien eingeteilt, nämlich in manipulierte und nicht-manipulierte Bilder. SuS sollen zudem noch herausfinden, an welcher Stelle die Bilder manipuliert worden sind.	Im Plenum	Beispiele von manipulierten und nicht-manipulierten
10'	Durcharbeiten	Danach werden in Gruppen Gründe gesucht, warum Bilder manipuliert werden.	GA	-
15'	Durcharbeiten	Die wichtigsten Gründe werden im Plenum besprochen.	Im Plenum	-
	Üben	Falls noch Zeit: Quiz	EA	Saferinternet.at

Quellen:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Quiz: Broding, I & Winter J. (o.J.). Werbung im Netz. Online unter: <https://www.saferinternet.at/quiz/> (29.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form einer Besprechung im Plenum.

Woche 3

Klasse: 5

Titel:

persönliche Daten

Kompetenzen:

MI 1.3.d) Die SuS können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).

Ziele:

SuS können Profile kritisch beurteilen. SuS wissen, was es zu beachten gibt bei der Kommunikation im Internet.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Üben	Zuerst beurteilen die SuS Profile. Dabei bestimmen sie, ob diejenige Person zu viel von sich Preis gibt oder ob es ein gutes Profil ist.	EA	Connected (S.28-31)
10'	Durcharbeiten	In einer anschliessenden Diskussion werden folgende Fragen besprochen: Was kann man veröffentlichen? Was warum nicht?	Im Plenum	-
20'	Üben	Als Repetition und Festigung des erworbenen Wissens lösen die SuS ein Arbeitsblatt.	EA	AB (cool und sicher kommunizieren)

Quellen:

Cool und sicher kommunizieren: Demiéville, J. & Schlegel, S. & Büeler, P. (2018). Cool und sicher kommunizieren (Wie verhalte ich mich bei öffentlichen Beiträgen im Internet?). Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/cool-und-sicher-kommunizieren-wie-verhalte-ich-mich-bei-oeffentlichen-beitraegen> (29.10.18).

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Klasse: 6*Titel:*

Bilder

Kompetenzen:

MI 1.2.a) Die SuS verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film). Die SuS können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.

Ziel:

SuS kennen verschiedene Kameraeinstellungen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Nun geht es darum, von verschiedenen Perspektiven her zu denken. Als Hilfestellung dafür wird eine Weltkarte von verschiedenen Perspektiven betrachtet.	Im Plenum	Connected (S.122)
10'	Durcharbeiten	Bei einer weiteren Aufgabe wird auf die Kameraperspektiven (Augenhöhe, Vogelperspektive, Froschperspektive) eingegangen. Um diese Perspektiven zu verankern, ordnen die SuS die passende Perspektive den verschiedenen Situationen zu.	EA	Connected (S.123)
15'	Üben	Bei der nächsten Aufgabe bleibt man bei der Kamera; nämlich geht es jetzt um die Einstellungsgrössen (Totale, weite Totale, Detail, Gross, Nah). SuS sollen die Grössen den passenden Bildern zuordnen. Schnelle: Zeichnen selbst ein Bild und stellen es mit den Einstellungsgrössen verschieden dar.	EA	Connected (S.124) Connected (S.125)

Quelle:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Aufgaben im Lehrmittel.

Woche 4

Klasse: 5

Titel:

persönliche Daten

Kompetenzen:

MI 1.3.d) Die SuS können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).

Ziel:

SuS wissen, was ein sicheres Passwort auszeichnet.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Aufbau	Zu Beginn wird ein Einstiegsvideo gezeigt, welcher informative Tipps zum Thema 'Passwörter' gibt.	Im Plenum	Video
20'	Durcharbeiten	Nach diesem Einstiegsvideo sind die SuS schon im Stande, Passwörter zu beurteilen. Sie bestimmen zu zweit, ob vorgegebene Passwörter sicher sind oder nicht. Schnelle: Entwickeln eigene, sichere Passwörter	GA	PDF (Passwort-Regeln)
20'	Üben	Mithilfe eines Arbeitsblattes wird das Erlernte formativ überprüft und tief verankert. Für Schnelle: Lückentext oder Fragen zum Thema	EA	AB (Was ist ein gutes Passwort) AB (Passwort Tipps und Regeln oder Passwort)

Quellen:

Einstiegsvideo: Rösch, E. (2015). Passwörter einfach erklärt. Online unter: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2015/09/24/passwoerter-einfach-erklart/> (29.10.18).

Passwort-Regeln: Seeholzer, M. (2017). Passwort-Regeln. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/passwort-regeln> (29.10.18).

Was ist ein gutes Passwort, Passwort Tipps und Regeln, Passwort: Schrackmann, I. (2016). Was ist ein gutes Passwort? Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/was-ist-ein-gutes-passwort> (29.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Arbeitsblättern.

Klasse: 6

Titel:

Bilder

Kompetenzen:

MI 2.1.d) Die SuS kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.

Ziel:

SuS wissen, was man unter 'Pixel' versteht.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Als erstes gibt es eine offene Lernaufgabe. Die SuS sollen vermuten, was passiert, wenn ein Bild vergrössert bzw. verkleinert wird. Die LP löst es nachher auf und zeigt den SuS vor, was geschieht. Danach lösen die SuS Aufgaben dazu.	Im Plenum/EA	Connected (S.104/105)
20'	Durcharbeiten	Anschliessend geht es um eine weitere Einzelarbeit, in welcher die SuS noch mehr über Pixel erfahren. Dies ist für eine tiefe Verankerung des Themas.	EA	AB (Ein Pixel kommt selten allein)
15'	Üben	Zum Schluss dürfen die SuS wählen zwischen einem Lückentext oder einer Fermi-Aufgabe.	EA	AB (Pixel Pixel Pixel) AB (Pixel auf Pixel Fermi-Aufgabe)

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Arbeitsblätter zu dem Pixel: Pfenniger, N. (2016). Punkt für Punkt ein Bild. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/punkt-fuer-punkt-ein-bild> (29.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Arbeitsblättern.

Woche 6

Klasse: 5

Titel:

persönliche Daten

Kompetenzen:

MI 1.3.d) Die SuS können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).

Ziel:

SuS können 10 Sicherheitsregeln bestimmen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Üben	Mit Kahoot wird die letzte Lektion kurz repetiert.	Im Plenum	Kahoot
30'	Anwenden	Mithilfe eines Dokumentes erarbeiten sich die SuS 10 Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten, welche sie persönlich für nötig halten.	PA	Dokument (Sicherheitsregeln), Kriterien
10'	Evaluation	Jede Gruppe stellt zwei Sicherheitsregeln, die sie erfunden haben, vor.	Im Plenum	-

Kahoot: Höpli, M. (2018). Passwort. Online unter: <https://play.kahoot.it/#/k/b7d54b4d-2faf-4200-b6cc-a6ba906c70ac> (26.12.18).

Quelle:

Sicherheitsregeln: Schrackmann, I. (2016). Sicherheitsregeln in sozialen Netzwerken. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/sicherheitsregeln-sozialen-netzwerken> (29.10.18).

Beurteilung:

Die selbst erarbeiteten Sicherheitsregeln werden summativ mit Kriterien beurteilt:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Die Sicherheitsregeln sind ...	umsetzbar.	teilweise umsetzbar.	nicht umsetzbar.
Die Sicherheitsregeln sind...	sinnvoll.	teilweise sinnvoll.	nicht sinnvoll
Die Rechtschreibung...	ist korrekt.	weist einige Fehler auf.	ist mehrheitlich falsch.
Die Gestaltung ist...	übersichtlich und sorgfältig.	einigermassen übersichtlich.	unübersichtlich.
Es sind ... Sicherheitsregeln aufgeführt.	mehr als zehn	zehn	weniger als zehn

Klasse: 6*Titel:*

Bilder

Kompetenzen:

MI 2.1.d) Die SuS kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.

Ziel:

SuS vertiefen ihr Wissen über Bildpunkte und wissen, was 'Komprimieren' bedeutet.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Durcharbeiten	Als erstes sollen die SuS Rasterbilder mit bestimmter Farbe übermalen und Fragen dazu beantworten.	EA	Connected (S.106/107)
10'	Durcharbeiten	Danach werden Werte notiert und Rasterbilder gemalt.	EA	Connected (S.108)
10'	Durcharbeiten	In einer nächsten Übung lernen die SuS die Kurzschreibweise der Werte kennen.	EA	Connected (S.109)
15'	Durcharbeiten	Zum Schluss wird noch dargestellt, wie Bilder komprimiert werden.	EA	Connected (S.110/111)

Quelle:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Aufgaben im Lehrmittel.

Woche 7

Klasse: 5

Titel:

Cybermobbing

Kompetenzen:

MI 1.1.c) Die SuS können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).

Ziel:

SuS wissen, was Cybermobbing ist.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Der Begriff 'Cybermobbing' wird in die Runde geworfen und jeder sagt das, was er darüber weiss. Das Vorwissen der Kinder wird dadurch aktiviert.	Im Plenum	-
20'	Durcharbeiten	Nach der Diskussion im Plenum lösen die SuS ein Arbeitsblatt.	EA	AB (Was ist Cybermobbing)
15'	Durcharbeiten	Nun wird auf einem weiteren Arbeitsblatt der Unterschied zwischen Mobbing und Cybermobbing klar.	EA	AB (Cybermobbing Begriffsklärung)

Quellen:

Was ist Cybermobbing, Cybermobbing Begriffsklärung: Kälin, A. (2016). Cyber-Mobbing. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/cyber-mobbing> (29.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Klasse: 6**Titel:**

Bildmanipulation

Kompetenzen:

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Ziel:

SuS können Bildmanipulationen erkennen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Zuerst malen die SuS wie ein Roboter ein Bild.	EA	Connected (S.112/113)
5'	Aufbau	Das Vorwissen wird aktiviert, indem die LP die SuS folgende Frage stellt: Was wisst ihr bereits über Bildmanipulationen?	Im Plenum	-
10'	Durcharbeiten	Einige Bilder, die manipuliert wurden, liegen auf dem Boden und die SuS sollen erraten, wo sie manipuliert wurden.	EA	Beispiele von Bildmanipulationen
20'	Durcharbeiten	Mithilfe eines Arbeitsblattes wird nochmals beschrieben, womit Bilder manipuliert werden können.	EA	AB (Manipulationen erkennen)

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Manipulationen erkennen: Schrackmann, I. (2016). Bildmanipulationen. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/bildmanipulationen> (29.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Aufträgen im Lehrmittel und eines Arbeitsblattes.

Woche 8

Klasse: 5

Titel:

Cybermobbing

Kompetenzen:

MI 1.1.c) Die SuS können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).

Ziele:

SuS kennen Folgen vom Cybermobbing. SuS wissen, wie sie bei einem Mobbingfall reagieren müssen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Üben	Die Lösungen der Arbeitsblätter von der letzten Lektion werden besprochen.	Im Plenum	Lösungen der AB
20'	Üben	In einem nächsten Auftrag lernen die SuS negative Folgen von Cybermobbing kennen.	EA	AB (Cybermobbing Niveau 1)
15'	Anwenden	SuS müssen auf angriffige Nachrichten passend antworten. Am Schluss dieser Übung werden die SuS nochmals an die Faustregel erinnert.	EA	Connected (S.23-25)

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Cybermobbing Niveau 1 : Kälin, A. (2016). Cyber-Mobbing. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/cyber-mobbing> (29.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Aufgaben im Lehrmittel und einem Arbeitsblatt.

Klasse: 6**Titel:**

Bildmanipulation

Kompetenzen:

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Ziel:

SuS können die aktive von der passiven Manipulation unterscheiden.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Üben	SuS lernen zwei verschiedene Arten der Bildmanipulation kennen.	EA	AB (Arten von Bildmanipulationen)
30'	Üben	SuS lernen Begriffe zur Bildmanipulation kennen und prüfen Bilder. Für Schnelle: virtuelle Wirklichkeit (AB)	EA	AB (Begriffe retuschen und virtuelle Wirklichkeit)

Quellen:

Arbeitsblätter: Schrackmann, I. (2016). Bildmanipulationen. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/bildmanipulationen> (29.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Woche 9

Klasse: 5

Titel:

Cybermobbing

Kompetenzen:

MI 1.1.c) Die SuS können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).

Ziel:

SuS können ein Fallbeispiel analysieren.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Üben	Nun wird die Rollenverteilung bei einem Cybermobbing Fall genauer angeschaut und wie sich diejenigen Personen fühlen.	EA	AB (Cybermobbing Fallbeispiele analysieren)
5'	Evaluation	Anschliessend wird das ausgefüllte Blatt diskutiert.	Im Plenum	-
15'	Üben	Die SuS wissen bereits viel über das Thema, weshalb sie nun selbständig ein Fallbeispiel analysieren.	EA	AB (Beleidigen und Blossstellen im Internet)
10'	Evaluation	Das Fallbeispiel wird anschliessend diskutiert.	Im Plenum	-

Quelle:

Arbeitsblätter: Kälin, A. (2016). Cyber-Mobbing. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/cyber-mobbing> (29.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form einer Analyse eines Fallbeispiels.

Klasse: 6**Titel:**

Bildmanipulation

Kompetenzen:

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Ziel:

SuS können ein Bild manipulieren.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Anwenden	SuS wählen ein passendes Bild und speichern es ab.	EA	Computer für alle, inform@21 (Bilder – Bildbearbeitung)
5'	Anwenden	Bei einem weiteren Schritt müssen sie das Bild duplizieren.	EA	inform@21 (Bilder – Bildbearbeitung)
35'	Anwenden	Danach gestalten sie einen Tagesablauf mit demselben Bild.	EA	inform@21 (Bilder – Bildbearbeitung)

Quelle:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterien.

Woche 10

Klasse: 5

Titel:

Datenschutz, Datenverlust

Kompetenzen:

MI 2.3.h) Die SuS können erklären, wie Daten verloren gehen können und kennen die wichtigsten Massnahmen, sich davor zu schützen.

Ziele:

SuS wissen, was wo gespeichert werden muss und kennen Ursachen von Datenverlusten. SuS wissen, wie man im Internet sicher surft.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Zuerst wird gefragt, was die SuS noch wissen bezüglich Datenschutzes oder Datenverlust. Sie hatten bereits einige Informationen dazu erhalten (Veröffentlichung, Passwort, Sicherheitsregeln).	Im Plenum	-
5'	Durcharbeiten	SuS diskutieren, was sie wo abspeichern würden. Hierbei wäre es sinnvoll, wenn nochmals kurz die verschiedenen möglichen Speicherorte genannt werden. Anschliessend sollen die Daten kategorisiert werden (besonders schützenswert, Personendaten, Daten ohne Personenbezug).	Im Plenum	inform@21 (Big Data – Speichern von Daten)
10'	Durcharbeiten	In einem Buchstabenrätsel werden Ursachen von Datenverlust aufgezeigt.	EA	inform@21 (Big Data – Speichern von Daten)
20'	Durcharbeiten	Die SuS erarbeiten sich mittels eines Gruppenpuzzles 10 Tipps für das Surfen im Internet.	GA	Dokument (surfen aber sicher)

Quellen:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Surfen aber sicher: Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (2016). Broschüre: Surfen, aber sicher! Online unter: https://www.bsi.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/BSIFB/Broschueren/Brosch_A6_Surfen_aber_sicher.html (30.10.18)

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Buchstabenrätsels und eines Gruppenpuzzles.

Klasse: 6*Titel:*

Bildmanipulation

Kompetenzen:

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Ziel:

SuS können ein Bild manipulieren.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Weiterarbeit Bildbearbeitung	EA	Computer für alle, Kriterien

Quelle:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterien:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Ein Tagesverlauf mit ... ist ersichtlich.	mehr als vier Bilder	vier Bilder	weniger als vier Bilder
Die Tagesstimmung ist ...	passend zur Tageszeit.	bei einigen Bilder passend.	nirgends passend.
Die Bildquellenangabe ist ...	korrekt mit URL und Datum.	nicht ganz korrekt, weil eine Angabe fehlt.	nicht korrekt, weil mehrere Angaben fehlern.

Woche 11

Klasse: 5

Titel:

Datenschutz

Kompetenzen:

MI 2.3.h) Die SuS können erklären, wie Daten verloren gehen können und kennen die wichtigsten Massnahmen, sich davor zu schützen.

Ziel:

SuS wissen, wie man sich in sozialen Netzwerken verhält. SuS können Privatsphäre-Einstellungen vornehmen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Annäherung	Zu Beginn der Lektion findet eine kurze Abfrage statt, in der die LP wissen will, was für soziale Medien die SuS benutzen. Dies könnte stattfinden mittels einer Strichliste (Wer von euch nutzt Facebook? WhatsApp? Instagram?). Wichtig ist dabei, dass sich die LP auf Dienste konzentriert, welche von den Schülern auch genutzt werden, sodass alle einen Profit daraus ziehen können.	Im Plenum	-
10'	Aufbau	SuS sollen aufschreiben, welche Informationen sie Facebook, Instagram, usw. innerhalb der letzten 24 Stunden gegeben haben (Fotos, Likes, Chats, ...).	EA	A4-Blatt
5'	Durcharbeiten	Danach teilt die LP Arbeitsblätter aus, welche die SuS in den nächsten Lektionen mithilfe einer Präsentation ausfüllen werden. Während dieser Unterrichtseinheit ist es sinnvoll, wenn die SuS ihr Handy bei sich haben dürfen und die Privatsphäre-Einstellungen gleich vornehmen können.	EA	Klicksafe.de → Durchs Jahr mit klicksafe – Einheit 12 – Sicherheit in sozialen Netzwerken

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
25'	Durcharbeiten	Die LP beginnt mit einer Prezi-Präsentation, welche über Facebook, Instagram und Whatsapp ist. Die SuS können immer gerade nach der Präsentation das entsprechende Arbeitsblatt ausfüllen.	GA	Prezi-Präsentation

Quellen:

Arbeitsblätter: Rack, S. (2016). Durchs Jahr mit klicksafe –12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule. Online unter: <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/durchs-jahr-mit-klicksafe/> (30.10.18).

Prezi-Präsentation: Rack, S. (2018). Lehrerprezi: Sicherheit in sozialen Netzwerken. Online unter: <https://prezi.com/gbnrt2voeyi-/lehrerprezi-sicherheit-in-sozialen-netzen/> (30.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von verschiedenen Arbeitsblättern.

Klasse: 6**Titel:**

Medieninhalte weiterverwenden, Medien veröffentlichen

Kompetenzen:

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

MI 1.3.e) Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).

Ziel:

SuS wissen, wie Quellen korrekt angegeben werden. SuS wissen, was man unter Creative Commons versteht.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Zuerst wird das Vorwissen aktiviert. Die LP fragt die SuS, was sie bezüglich Quellenangabe bereits wissen.	Im Plenum	-
10'	Durcharbeiten	Nun bespricht die LP mit den SuS die Online-Quellen-Checkliste und die Creative Commons. Dabei erklärt die LP den SuS, warum es wichtig ist, die Quellen anzugeben und wie die Quellen korrekt angegeben werden.	Im Plenum	inform@21 (sich zu helfen wissen – Alles wahr?)
25'	Durcharbeiten	Danach üben die SuS, die Quellen korrekt anzugeben, indem sie Bilder aus dem Internet kopieren.	Im Plenum	inform@21 (Bilder – Bilder und deren Wirkung), Computer für alle

Quelle:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

Sie ist formativ, indem Quellen von einem Bild angegeben werden müssen.

Woche 12

Klasse: 5

Titel:

Datenschutz

Kompetenzen:

MI 2.3.h) Die SuS können erklären, wie Daten verloren gehen können und kennen die wichtigsten Massnahmen, sich davor zu schützen.

Ziele:

SuS wissen, wie man sich in sozialen Netzwerken verhält. SuS können Privatsphäre-Einstellungen vornehmen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
35'	Durcharbeiten	Weiterarbeit an Prezi-Präsentation	GA	Prezi-Präsentation
5'	Üben	Als kurze Zusammenfassung schliesst die LP diese Unterrichtseinheit mit Kahoot ab.	Im Plenum	Kahoot
5'	Evaluation	Natürlich dürfen die SuS noch allfällige Fragen stellen.	Im Plenum	-

Kahoot: Höpli, M. (2018). Sicherheit in sozialen Netzwerken. Online unter: <https://play.kahoot.it/#/k/f2251653-4a6f-4e71-b39d-370b70be5a50> (27.12.18).

Quelle:

Prezi-Präsentation: Rack, S. (2018). Lehrerprezi: Sicherheit in sozialen Netzwerken. Online unter: <https://prezi.com/gbnrt2voeyi-/lehrerprezi-sicherheit-in-sozialen-netzen/> (30.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Quiz.

Klasse: 6**Titel:**

Medieninhalte weiterverwenden, Medien veröffentlichen

Kompetenzen:

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

MI 1.3.e) Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).

Ziel:

SuS können ein Bild bezüglich Urheberrechte beurteilen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Üben	Die LP fragt die SuS, was sie bezüglich Quellenangaben noch wissen. Es werden alle Fakten gesammelt. Die LP fasst das Wichtigste nochmals kurz zusammen.	Im Plenum	-
35'	Durcharbeiten	Da das Thema Quellenangabe sehr wichtig ist, wird es mit der 6.Klasse nochmals kurz behandelt, sodass es bei ihnen automatisiert ist. Sie sollen Bilder zu bekannten Schweizern finden und diese beurteilen, sprich entscheiden, ob sie das Bild benutzen dürfen oder nicht.	GA	Dokument – saferinternet.at (Darf ich dieses Bild verwenden)

Quelle:

Darf ich dieses Bild verwenden: Prock, A. (o.J.). Darf ich dieses Bild verwenden? Online unter: <https://www.oebv.at/flippingbook/9783209089397/index.html#60> (30.10.18).

Beurteilung:

-

Woche 13

Klasse: 5

Titel:

Medienbeiträge kritisch betrachten

Kompetenzen:

MI 1.1.c) Die SuS können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).

Ziel:

SuS wissen, dass Internetbeiträge kritisch betrachtet werden müssen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Die LP zeigt verschiedene Videos, die teilweise unwahrscheinlich erscheinen. SuS sollen beurteilen, ob es sich um ein echtes Video handelt oder ob er gefälscht ist.	Im Plenum	Videos (Einstiegsvideos und Texte dazu)
15'	Durcharbeiten	Die LP hält eine Power-Point-Präsentation über Fake-News. Dabei lernen die SuS, Beiträge im Internet kritisch zu betrachten.	Im Plenum	PPP (Input Wahrheit oder Lüge)
20'	Üben	Anschliessend verarbeiten sie das Erlernte mit einem Arbeitsblatt. Für Schnelle: Quiz	EA	AB (Was ist wahr) Quiz (Fake News, Online-Image, Hatespeech)

Quellen:

Videos, Arbeitsblätter und Power-Point-Präsentation: Shej, A. & Schleiss, F. & Ott, S. (2018). Wahrheit oder Lüge? (Lügen im Internet erkennen). Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/wahrheit-oder-luege-luegen-im-internet-erkennen> (30.10.18).

Quiz: Brodning, I. & Winter, J. (o.J.). Fake News, Online-Image, Hatespeech! Online unter: <https://www.saferinternet.at/quiz/> (30.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Klasse: 6**Titel:**

Medieninhalte weiterverwenden, Medien veröffentlichen

Kompetenzen:

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

MI 1.3.e) Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).

Ziel:

SuS wissen, wie sie vorgehen müssen, wenn sie ein Bild veröffentlichen wollen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Die LP stellt die SuS folgende Einstiegsfrage: Seid ihr schon mal auf einem Bild zu sehen gewesen, auf dem ihr euch gar nicht gefallen habt? Was wäre, wenn das Bild ins Internet gestellt werden würde?	Im Plenum	-
5'	Aufbau	Die LP erklärt mithilfe eines Beispiels, dass es für Veröffentlichungen von Bildern sehr wichtig ist, die betroffenen Personen um Erlaubnis zu fragen. Beispiel: Einverständniserklärung der Eltern für das Klassenfoto	Im Plenum	-
2'	Durcharbeiten	Die Arbeitsblätter werden ausgeteilt.	GA	Klicksafe.de → Durchs Jahr mit klicksafe – Einheit 7 – Recht am eigenen Bild

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Anwenden	Nun sollen die SuS zu zweit Wortschnipsel ausschneiden und korrekten Leerstellen auf dem Blatt zuordnen. Der Anfangssatz lautet: Ich habe ein Foto von meinem Freund/ meiner Freundin aufgenommen, das ich weitergeben möchte ... und was jetzt?	PA	Wortschnipsel (Wortschnipsel), Blatt (Blatt mit Leerstellen)
10'	Evaluation	Anschliessend wird das Blatt mit den richtigen Lösungen im Plenum besprochen.	Im Plenum	Lösungsblatt (Lösung)
3'	Evaluation	Sodass die SuS nicht gerade vergessen, was sie über 'das Recht am eigenen Bild' gelernt haben, werden die Blätter im Schulzimmer aufgehängt.	Im Plenum	Blätter

Quellen:

Arbeitsblätter: Rack, S. (2016). Durchs Jahr mit klicksafe –12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule. Online unter: <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/durchs-jahr-mit-klicksafe/> (30.10.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Woche 14

Klasse: 5

Titel:

Internetsicherheit

Kompetenzen:

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Ziel:

SuS kennen Grundlagen zum sicheren Umgang mit dem Internet.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Üben	Vor den Ferien wird auf eine spielerische Art und Weise die Internetsicherheit mittels Brettspiels vermittelt.	GA	Klicksafe.de → Durchs Jahr mit klicksafe – Zusatzmaterial – Sei schlau im Netz – Brettspiel 'Internetsicherheit' Spielfiguren, Würfel, Brettspiel

Quelle:

Arbeitsblätter: Rack, S. (2016). Durchs Jahr mit klicksafe – 12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule. Online unter: <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/durchs-jahr-mit-klicksafe/> (30.10.18).

Beurteilung:

-

Klasse: 6**Titel:**

Internetsicherheit

Kompetenzen:

MI 1.2.e) Die SuS können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.

Ziel:

SuS lernen Grundlagen zum sicheren Umgang mit dem Internet kennen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Üben	Vor den Ferien wird auf eine spielerische Art und Weise die Internetsicherheit mittels Brettspiels vermittelt.	GA	Klicksafe.de → Durchs Jahr mit klicksafe – Zusatzmaterial – Sei schlau im Netz – Brettspiel 'Internetsicherheit' Spielfiguren, Würfel, Brettspiel

Quelle:

Arbeitsblätter: Rack, S. (2016). Durchs Jahr mit klicksafe – 12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule. Online unter: <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/durchs-jahr-mit-klicksafe/> (30.10.18).

Beurteilung:

-

4.QUARTAL

5.Klasse:

- Mit Medien kommunizieren
- Geschichte erfinden
- Geschichte präsentieren

6.Klasse:

- Leistungseinheiten
- Programmieren
- Video erstellen
- Filme präsentieren

Woche 17

Klasse: 5

Titel:

Mit Medien kommunizieren

Kompetenzen:

MI 1.4.b) Die SuS können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungs austausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.

MI 1.4.c) Die SuS können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen.

Ziel:

SuS kennen die Sicherheitsregeln, welche sie in den sozialen Netzwerken befolgen müssen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Als Einstieg werden zwei Spiele gespielt, welche zeigen, dass Kommunikation nicht immer ganz einfach ist. (Büchsentelefon, Telefonspiel im Kreis) Anschliessend stellt die LP den Kindern folgende Frage: Was ist wichtig beim Kommunizieren? Warum benutzen wir soziale Netzwerke? Was ist wichtig, wenn man in den sozialen Netzwerken kommuniziert?	Im Plenum	Büchsentelefon
15'	Durcharbeiten	Als nächstes wird das Besprochene mittels eines Arbeitsblattes verschriftlicht. Dabei wird den SuS klar, warum im Internet kommuniziert wird und welche Funktionen soziale Netzwerke einnehmen. Am Ende des Blattes erhalten die SuS eine Profilcheckliste.	EA	AB (soziale Netzwerke Verhaltensregeln)

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
20'	Durcharbeiten	Danach lösen die SuS ein Arbeitsblatt, um das Erlernete zu verankern. Für Schnelle: Quiz/Kreuzworträtsel	EA	AB (Regeln im Umgang mit sozialen Medien) Quiz/Kreuzworträtsel (Sicherheitsregeln im Internet Quiz, soziale Netzwerke Kreuzworträtsel)

Quellen:

Arbeitsblätter: Schrackmann, I. (2016). Sicherheitsregeln in Sozialen Netzwerken. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/sicherheitsregeln-sozialen-netzwerken> (01.11.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Klasse: 6*Titel:*

Leistungseinheiten

Kompetenzen:

MI 2.3.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).

Ziel:

Die SuS können mit Dateigrößen rechnen und wissen, wie viel Platz bestimmte Medien haben.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Als Einstieg wird mittels eines Placemats das Vorwissen bezüglich Speicherkapazität, Bildauflösung, Rechenkapazität, Datenübertragungsrate, der SuS aktiviert.	Im Plenum	A3-Blatt
5'	Aufbau	Nun werden die Speichergrössen gemeinsam repetiert (Masseinheiten/Speichergrössen – 1 Byte= 8 Bit, 1kB= 1024 Bytes, usw.).	Im Plenum	inform@21 (Big Data – Speichern von Daten)
10'	Durcharbeiten	Sobald die SuS die Speichergrössen beherrschen, werden Medien mit Datengrössen verglichen. Dabei schätzen die SuS zuerst einmal, wieviel Platz verschiedene Medien haben, bzw. ihre Dateigrösse einschätzen. Schliesslich löst die LP die korrekten Antworten auf und verrät den SuS die Dateigrössen der Medien (Brief, Buch, Webseite, Foto, Bild, Song, Film).	EA	inform@21 (Big Data – Speichern von Daten)
10'	Durcharbeiten	Die SuS rechnen aus, wie viele Bytes Bücher, Bilder, Musik, Filme benötigen.	EA	Connected (S.96/97)
10'	Durcharbeiten	Abschliessend finden die SuS heraus, wie viel Platz ein Handy/Stick/Laptop hat.	EA	Connected (S.98)

Quellen:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Berechnungen.

Woche 18

Klasse: 5

Titel:

Mit Medien kommunizieren

Kompetenzen:

MI 1.4.b) Die SuS können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungs austausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.

MI 1.4.c) Die SuS können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen.

Ziel:

SuS kennen Gefahren und Selbstschutzmechanismen in der Online-Kommunikation.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Aufbau	Als Einstieg wird den SuS ein belehrendes Video gezeigt, der die SuS darauf gefasst macht, was im schlimmsten Fall passieren könnte, wenn sie im Internet naiv kommunizieren.	Im Plenum	Video
5'	Aufbau	Nach dem kurzen Video sollen die SuS den Titel erraten.	Im Plenum	-
10'	Durcharbeiten	Danach sagen die SuS, was es alles für Gefahren und Risiken gibt, wenn man im Internet kommuniziert. Dies wird mündlich besprochen.	Im Plenum	Klicksafe.de → Durchs Jahr mit klicksafe – Einheit 8 – sicher kommunizieren
15'	Durcharbeiten	SuS sollen Tipps auf Post-it's schreiben, welche sie ihren jüngeren Geschwistern geben würden bezüglich der Kommunikation im Internet. Diese Post-it's werden an die Wandtafel geklebt.	Im Plenum	Post-it's
10'	Evaluation	Abschliessend fasst die LP das Ganze nochmals zusammen mithilfe eines Plakats, welches sie danach im Schulzimmer aufhängt.	Im Plenum	Plakat (Dokument)

Quellen:

Video: Salvati Copiii Romania (2011). Sigur.info - Salvati Copiii Romania. Online unter: <https://www.klicksafe.de/spots/weitere-spots/rumaenien-prinzessin/#s|prinzessin> (01.11.18).

Dokument: Rack, S. (2016). Durchs Jahr mit klicksafe –12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule. Online unter: <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/durchs-jahr-mit-klicksafe/> (01.11.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form von Post-it's und eines Plakats.

Klasse: 6

Titel:

Programmieren

Kompetenzen:

MI 2.2.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.

MI 2.2.c) Die SuS können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagrammen).

MI 2.2.d) Die SuS können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.

MI 2.2.e) Die SuS verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist

MI 2.2.f) Die SuS können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.

Ziel:

SuS wissen, worauf bei Anweisungen geachtet werden muss. SuS wissen, was 'Scratch' ist.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Zuerst basteln die SuS ein Papierflugzeug nach Anleitung. Dies dient dazu, dass sie eine differenzierte Anweisung kennenlernen.	EA	inform@21 (Programmieren – Programmierte Welten)
10'	Aufbau	Um die SuS kinästhetisch zu aktivieren, wird ein Roboterspiel durchgeführt. Es wird zu zweit gespielt, Einer ist der Roboter und der Andere ist der Führer. Der Führer gibt dem Roboter ständig Anweisungen, wo er durchlaufen muss.	Im Plenum	Platz im Schulzimmer
10'	Durcharbeiten	Nach dem Spiel wird reflektiert und die LP stellt den SuS folgende Frage: Wie genau müssen Anweisungen sein? SuS sollen gute Beispiele für Anweisungen geben.	Im Plenum	-
10'	Durcharbeiten	Nun führt die LP die Kinder in 'Scratch' ein. Bei der ersten Lektion geht es vor allem darum, dass die SuS einen Überblick gewinnen. Sie lernen die Programmieroberfläche kennen und erste Bewegungsbefehle sollen ausgeführt werden. Zusätzlich dürfen sie stöbern, was das Programm für spannende Tipps hat. (Öffnen, Speichern, erste Bewegungsbefehle ausführen, Programmablauf erstellen, im Menü unter 'Tipps' stöbern gehen)	Im Plenum	Dokument (Scratch 1 Anleitung)
5'	Anwenden	Die SuS erhalten einen Auftrag, damit sie sich das Programm aneignen können. Nämlich sollen sie eine kurze Geschichte zum Thema 'digitale Medien in der Zukunft' erfinden und diese schliesslich mit Scratch erzählen. Dafür haben sie in der nächsten Lektion auch noch Zeit.	EA	Computer für alle

Quellen:

Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

-

Woche 19

Klasse: 5

Titel:

Mit Medien kommunizieren

Kompetenzen:

MI 2.1.g) Die SuS verstehen die Funktionsweise von fehlererkennenden und -korrigierenden Codes.

Ziel:

SuS kennen verschiedene Codes im Alltag.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Annäherung	Als Einstieg bespricht die LP mit den SuS, was für Codes ihnen im Alltag schon begegnet sind, bzw. welche Codes ihnen bekannt sind. Wenn die SuS keine eigenen Ideen einbringen, hilft die LP ihnen weiter, was unter Codes im Alltag zu verstehen ist (Piktogramme, Symbole).	Im Plenum	-
15'	Aufbau	Als nächstes lösen die SuS selbstständig versch. Aufgaben zu Codes im Alltag (Verkehrsschilder, römische Zahlen, Piktogramme, Emojis, Lieder, Blindenschrift).	EA	Connected (S.80-84)
5'	Durcharbeiten	Abschliessend erfinden die Sus einen eigenen Code	EA	Connected (S.85)
20'	Durcharbeiten	Die Lektion wird abgerundet, indem die Kinder noch einen letzten Code kennenlernen, nämlich die Blindenschrift. Sie lösen Aufgaben zur Blindenschrift. Für Schnelle: Rechnen wie Römer Für Schnelle: Binärsystem	EA	AB (Blindenschrift Braille) Connected (S.86/87) Connected (S.92/93)

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Blindenschrift Braille: Immoos, S. & Marty, M. (2016). Geheimschriften und Codes knacken. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/geheimschriften-und-codes-knacken> (01.11.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form eines Arbeitsblattes.

Klasse: 6

Titel:

Programmieren

Kompetenzen:

MI 2.2.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.

MI 2.2.c) Die SuS können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagrammen).

MI 2.2.d) Die SuS können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.

MI 2.2.e) Die SuS verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist

MI 2.2.f) Die SuS können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.

Ziel:

SuS können eine Geschichte mit Scratch erstellen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Durcharbeiten	Die LP macht einen weiteren Input zu folgenden Einstellungen: Wiederholungen, Töne, Hintergrund.	Im Plenum	Dokument (Scratch 2 Anleitung)
15'	Anwenden	Nun fügen die SuS die erwähnten Einstellungen von der LP in ihre Geschichte ein.	EA	Computer für alle
5'	Durcharbeiten	Die LP macht einen weiteren Input zu folgenden Einstellungen: bedingte Bewegungen und Veränderungen, Entscheidungen, Sprechen der Figuren, Programmstartblöcke, Farbe und Aussehen, Kostüm.	Im Plenum	Dokument (Scratch 3 Anleitung)
15'	Anwenden	Auch diese Einstellungen werden in die Geschichte der SuS hinzugefügt.	EA	Computer für alle
5''	Evaluation	Abschliessend werden die Kurzgeschichten vorgeführt.	Im Plenum	Beamer, Geschichten

Quelle:

Dokument: Straub Haaf, B. & Graf, S.C. (2017). inform@21. Rorschach: Lehrmittelverlag St.Gallen.

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form einer Geschichte.

Woche 20

Klasse: 5

Titel:

Mit Medien kommunizieren

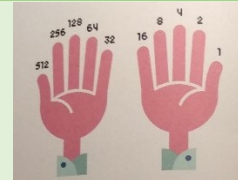
Kompetenzen:

MI 2.1.g) Die SuS verstehen die Funktionsweise von fehlererkennenden und -korrigierenden Codes.

Ziel:

SuS wissen, wie man binär zählt.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Als Einstieg erklärt die LP, wie man mit den Fingern auf 1023 zählen kann. Dies gilt als Einführung in das Binärsystem. Die LP muss den SuS sagen, dass der Computer ebenfalls auf eine solche Art und Weise arbeitet.	Im Plenum	-
15'	Durcharbeiten	Nun lösen die SuS einige Rechnungen zum Binärsystem.	EA	Connected (S.92)
20'	Üben	Bei dem letzten Auftrag geht es darum, Codes knacken zu können. Dazu erhalten sie ein Arbeitsblatt.	EA	AB (Codes knacken wie Sherlock Holmes)



Quelle: Connected

Quellen:

Hartmann, W. (2018). connected 01. Zürich: Lehrmittelverlag Zürich.

Blindenschrift Braille: Immoos, S. & Marty, M. (2016). Geheimschriften und Codes knacken. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/geheimschriften-und-codes-knacken> (02.11.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form einer Aufgabe im Lehrmittel und eines Arbeitsblattes.

Klasse: 6

Titel:

Programmieren

Kompetenzen:

MI 2.2.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.

MI 2.2.c) Die SuS können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagramme).

MI 2.2.d) Die SuS können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.

MI 2.2.e) Die SuS verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist

MI 2.2.f) Die SuS können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.

Ziel:

SuS können mit Scratch programmieren.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
5'	Aufbau	Die LP erklärt den SuS das weitere Vorgehen mit Scratch; SuS dürfen selbst wählen, was sie machen. Das Produkt wird schlussendlich summativ bewertet. Die Kriterien werden ebenfalls von der LP bekannt gegeben. SuS müssen zwei Aufträge der Aufgabenkarten, welche ihnen am besten gelungen sind, der LP abgeben.	Im Plenum	Kriterien
40'	Anwenden	Danach geht es an das freie Arbeiten mit den Aufgabenkarten. Die SuS dürfen ab jetzt selbst wählen, was sie machen. Themen zur Auswahl: Bewegter Name, Mach Musik, Let's dance, Erzähle eine Geschichte, Verkleidungsspiel, Klickrennen, Verstecken und Suchen, Lass es fliegen, Pong, Fangspiel, Ein Haustier programmieren	EA	Karten (Scratch-Karten)

Quelle:

Karten: Frischherz, U. (2017). Scratch-Karten. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/scratch-karten> (02.11.18).

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Der Auftrag wurde ... ausgeführt.	-	vollständig	unvollständig
Die Ideen der Programmierung sind...	originell und kreativ.	originell oder kreativ.	weder originell noch kreativ.
Es werden ... Befehle ausgeführt.	mehr als zehn	zehn	weniger als zehn
Bewegungen sind ...	-	vorhanden.	nicht vorhanden.
Wiederholungen sind...	-	vorhanden.	nicht vorhanden.
Töne sind...	-	vorhanden.	nicht vorhanden.
Der Hintergrund ist ... gestaltet.	Passend und kreativ	passend oder kreativ	nicht
Entscheidungen sind...	-	vorhanden.	nicht vorhanden.
Programmstart-Blöcke sind...	-	vorhanden.	nicht vorhanden.

Woche 21

Klasse: 5

Titel:

Mit Medien kommunizieren

Kompetenzen:

MI 2.1.c) Die SuS können Daten mittels selbstentwickelter Geheimschriften verschlüsseln.

Ziel:

SuS können Geheimschriften entschlüsseln und erstellen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Üben	Als Einstieg sollen die SuS eine Geheimschrift entschlüsseln.	EA	AB (Geheimschrift)
25'	Anwenden	Danach gestalten die SuS eine eigene Geheimschrift. Sobald sie eine Geheimschrift erstellt haben, notieren sie damit einen Satz.	EA	A4-Blatt
10'	Anwenden	Ihr Freund soll nun diesen Satz herausfinden.	EA	Geheimschrift mit Satz

Quelle:

Arbeitsblatt: Schrackmann, I. (2016). Verschlüsselte Botschaften. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/verschluesselte-botschaften> (02.11.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ, indem die SuS selbst eine Geheimschrift

Klasse: 6**Titel:**

Programmieren

Kompetenzen:

MI 2.2.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.

MI 2.2.c) Die SuS können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagrammen).

MI 2.2.d) Die SuS können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.

MI 2.2.e) Die SuS verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist

MI 2.2.f) Die SuS können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.

Ziel:

SuS können mit Scratch programmieren.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Weiterarbeit an Scratch-Karten	EA	Scratch-Karten

Quelle:

Dokument: Frischherz, U. (2017). Scratch-Karten. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/scratch-karten> (02.11.18).

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster.

Woche 22

Klasse: 5

Titel:

Mit Medien kommunizieren

Kompetenzen:

MI 2.1.c) Die SuS können Daten mittels selbstentwickelter Geheimschriften verschlüsseln.

Ziel:

SuS gelangen mit verschlüsselten Botschaften ans Ziel.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Üben	Als abschliessende Lektion bereitet die LP eine Schnitzeljagd vor. Dabei versteckt sie überall verschiedene Botschaften, welche den SuS helfen, um ans Ziel zu kommen.	EA	Computer für alle, Anleitung (Schnitzeljagd), Kopiervorlage (Schnitzeljagd Kopiervorlage)

Quelle:

Anleitung: mini-biber (o.J.). Aufgabe 5 – geheime Schnitzeljagd. Online unter: <https://www.minibiber.ch/index.php/aufgabe05> (02.11.18).

Beurteilung:

Sie ist formativ in Form einer Schatzsuche.

Klasse: 6**Titel:**

Programmieren

Kompetenzen:

MI 2.2.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.

MI 2.2.c) Die SuS können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagrammen).

MI 2.2.d) Die SuS können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.

MI 2.2.e) Die SuS verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist

MI 2.2.f) Die SuS können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.

Ziel:

SuS können mit Scratch programmieren.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Weiterarbeit an Aufgabenkarten	EA	Scratch-Karten

Quelle:

Dokument: Frischherz, U. (2017). Scratch-Karten. Online unter: <https://www.zebis.ch/unterrichtsmaterial/scratch-karten> (02.11.18).

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster.

Woche 23

Klasse: 5

Titel:

Geschichte erfinden

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

MI 1.3.e) Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).

Ziel:

SuS wissen, was der 'Book Creator' ist.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Zur Einführung ins nächste Thema zeigt die LP das Tutorial von Book Creator und eine Beispielsgeschichte als Orientierungshilfe für die Kinder.	Im Plenum	Tutorial und Beispiel zeigen
10'	Aufbau	Es werden kurz die Themen 'Quellenangebe und Urheberrecht' repetiert. Die SuS erzählen, was sie darüber bereits wissen.	Im Plenum	-
10'	Durcharbeiten	Die LP stellt den SuS den Book Creator vor, indem sie ihnen die wichtigsten Einstellungen vom Programm (Tutorial mit den SuS durchgehen) aufzeigt. Danach erklärt sie den SuS gleich den Auftrag; 'Schreibt eine Geschichte, welche passt zu 'Aktivitäten im Sommer''. Wichtig ist, dass die LP den SuS den Aufbau einer Geschichte (Anfang-Hauptteil-Schluss) erläutert. Die SuS erhalten ebenfalls die Kriterien, nach welchen ihre Geschichte schliesslich summativ bewertet wird.	Im Plenum	Book Creator, Kriterien

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
15'	Anwenden	SuS suchen sich einen Partner und überlegen anschliessend gemeinsam, worüber sie schreiben wollen. Danach notieren sie sich folgende Angaben zu ihrer Geschichte: Idee, Thema, 2-3 Hauptfiguren, Hauptereignisse. Diese Notizen zeigen sie der LP, sodass sinnvolle Geschichten entstehen.	PA	Computer zu zweit

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Die Geschichte im Allgemeinen ist ...	originell, spannend und gut umgesetzt.	originell oder spannend oder gut umgesetzt.	weder originell noch spannend noch gut umgesetzt.
Die gestalterische Umsetzung ist...	hervorragend.	gut und attraktiv.	unattraktiv und ungenügend.
Die Geschichte selbst ist...	interessant, kreativ und hat einen roten Faden.	interessant oder kreativ oder hat einen roten Faden.	weder interessant noch kreativ noch hat sie einen roten Faden.
Die technische Umsetzung ist ...	hervorragend, exakt und logisch.	teilweise mangelhaft, ziemlich genau mehrheitlich passend.	mit grossen Mängeln und nicht logisch im Ablauf der Geschichte.

Klasse: 6**Titel:**

Video erstellen

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS wissen, was ein StopMotion Film ist und was ihn ausmacht.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
10'	Aufbau	Die LP zeigt zum Einstieg StopMotion Filme, sodass alle wissen, was ein StopMotion Film ist.	Im Plenum	Film
10'	Aufbau	SuS erzählen, was sie über solche Filme bereits wissen. Vielleicht wissen sie sogar, wie er hergestellt wird oder sie haben eigene Erfahrungen.	Im Plenum	-
10'	Aufbau	In einem nächsten Schritt wird besprochen, was ein StopMotion Film ausmacht, sprich was die Merkmale sind.	Im Plenum	-
5'	Durcharbeiten	Bevor es ans Drehen geht, muss repetiert werden bezüglich 'Kameraeinstellungen und Urheberrechte'. Gerade anschliessend erteilt die LP den Auftrag: SuS sollen zu zweit einen StopMotion Film gestalten. Die Kriterien werden ebenfalls bekannt gegeben. Auch hier erwähnt die LP, dass die Geschichte Sinn ergeben muss und sie in einen bestimmten Ablauf (Einleitung, Hauptteil, Schluss) gegliedert wird.	Im Plenum	Kriterien
10'	Durcharbeiten	Damit die SuS anschliessend möglichst selbständig arbeiten können, müssen sie eingeführt werden. Es gibt eine App, welche einfach zu handhaben ist und mit welchem die SuS arbeiten werden. Die LP präsentiert den SuS die wichtigsten Einstellungen (Tutorial mit den SuS durchgehen) zu diesem App.	Im Plenum	iStopMotion App herunterladen

→HA: SuS sollen Material für ihre Aufnahmen in die nächste MI-Lektion mitbringen.

Quellen:

Film: auroraMeccanica (2011). stop motion pizza. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=YQkC0Qs3aD0> (02.11.18).

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster:

Kriterien	Übertroffen	Erfüllt	Nicht erfüllt
Der Film im Allgemeinen ist ...	originell, spannend und gut umgesetzt.	originell oder spannend oder gut umgesetzt.	weder originell noch spannend noch gut umgesetzt.
Die gestalterische Umsetzung ist...	hervorragend.	gut und attraktiv.	unattraktiv und ungenügend.
Die Geschichte selbst ist...	interessant, kreativ und hat einen roten Faden.	interessant oder kreativ oder hat einen roten Faden.	weder interessant noch kreativ noch hat sie einen roten Faden.
Die technische Umsetzung ist ...	hervorragend, exakt und logisch.	teilweise mangelhaft, ziemlich genau mehrheitlich passend.	mit grossen Mängeln und nicht logisch im Ablauf der Geschichte.

Woche 24

Klasse: 5

Titel:

Geschichte erfinden

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

MI 1.3.e) Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).

Ziel:

SuS können eine sinnvolle Geschichte mit dem Book Creator planen.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Die Geschichte wird weiter geplant und die Planung wird dokumentiert. Sobald die LP der Geschichte zugestimmt hat, dürfen die SuS mit der Gestaltung der Geschichte im Book Creator beginnen.	PA	Computer zu zweit

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster.

Klasse: 6**Titel:**

Video erstellen

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS wissen, wie ein Drehbuch geschrieben wird und wie ein StopMotion Film hergestellt wird.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
30'	Anwenden	Nun beginnen die SuS den Film zu zweit zu planen. Dabei müssen sie wissen, was für ein Thema sie haben und sie sollen bereits 2-3 Hauptfiguren nennen. Danach wird das Drehbuch stichwortartig notiert. Sobald diese zwei Aufträge erfüllt sind, zeigen sie es der LP und bei ihrer Zustimmung können sie mit dem Drehen beginnen.	PA	IPad zu zweit
15'	Anwenden	Nun stellen sie ihr Drehbuch fertig und bereiten anschliessend das Material für die Aufnahmen vor.	PA	IPad zu zweit, Material für Aufnahmen (Playmobil, Knete, usw.)

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster.

Woche 25

Klasse: 5

Titel:

Geschichte erfinden

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

MI 1.3.e) Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).

Ziel:

SuS können eine sinnvolle Geschichte planen mit dem Book Creator.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Weiterarbeit an der Geschichte im Book Creator	PA	Computer zu zweit

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster.

Klasse: 6**Titel:**

Video erstellen

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS wissen, wie ein StopMotion Film hergestellt wird.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Diejenige, die noch nicht alles vorbereitet haben, um die Aufnahmen durchzuführen, schliessen dies noch ab und die Anderen beginnen bereits mit dem Drehen.	PA	IPad zu zweit

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster.

Woche 26

Klasse: 5

Titel:

Geschichte erfinden

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

MI 1.3.e) Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).

Ziel:

SuS können eine sinnvolle Geschichte planen mit dem Book Creator.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Weiterarbeit an der Geschichte im Book Creator	PA	Computer zu zweit

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster.

Klasse: 6**Titel:**

Video erstellen

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS wissen, wie ein StopMotion Film hergestellt wird.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Am Ende dieser Lektion sollten alle SuS den Film fertig gedreht haben. Wer schon früher fertig ist, beginnt den Film zu schneiden.	PA	IPad zu zweit

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster.

Woche 27

Klasse: 5

Titel:

Geschichte präsentieren

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

MI 1.3.e) Die SuS können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).

Ziel:

SuS können eine Geschichte präsentieren mit dem Book Creator.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
45'	Anwenden	Die Geschichten, welche gestaltet wurden, werden nun präsentiert.	PA	Computer, Beamer

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kriterienraster.

Klasse: 6**Titel:**

Filme präsentieren

Kompetenzen:

MI 1.3.c) Die SuS können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Ziel:

SuS können ihren erarbeiteten Film präsentieren.

Zeit	Phase	Lehr-/Lernhandlungen	Sozialform	Material/Medien
30'	Anwenden	Nun haben die SuS noch Zeit den Film zu schneiden und ihn abzuschliessen	PA	IPad zu zweit
15''	Anwenden	Abschliessend werden die Filme präsentiert.	Im Plenum	Computer, Beamer

Quelle:

Michèle Höpli (2018). Medien und Informatik in der 5. und 6.Klasse. Rorschach: Bachelorarbeit.

Beurteilung:

Sie ist summativ mittels Kompetenzraster.

Rechnen mit Speichergrößen

Speichergrößen:

1 Bit	kleinste Dateneinheit
1 Byte	8 Bit
1 Kilobyte	1024 Bytes
1 Megabyte	1024 Kilobytes
1 Gigabyte	1024 Megabytes
1 Terabyte	1024 Gigabytes

Masseinheiten:

1 Kilobyte: 1kB 1 Gigabyte: 1GB 1 Megabyte: 1MB 1 Terabyte: 1TB

Medium	Dateigröße
Brief	50kB
Buch mit 200 Seiten	1MB
Webseite	1.6MB
Foto	3MB
Bild für eine Webseite	24kB
Song	4MB
Film	1.6GB

Ein USB-Stick mit 1GB fasst ca.

	Briefe
	Bücher
	Webseiten
	Fotos
	Bilder für eine Webseite
	Songs
	Filme

Ein USB-Stick mit 5GB fasst ca.

	Briefe
	Bücher
	Webseiten
	Fotos
	Bilder für eine Webseite
	Songs
	Filme