**Medien und Informatik – Anhang Übersicht exemplarischen Jahresplanung 3.- 6. Klasse**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **3. Klasse** (integriert in Fachbereiche) |  | **4. Klasse** (integriert in Fachbereiche) |  | **5. Klasse** (Fach Medien u. Informatik) |  | **6. Klasse** (Fach Medien u. Informatik) |
| 1.Block Sommer-Herbst | **3.1 Bedienung Geräte / Regeln**  Handhabung der Geräte / Regeln vereinbaren und besprechen  Zeitlicher Rahmen: 4L  Informatik Handhabung   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | NMG | D |  |  |  | | **4.1 Suchen im Internet**  Suchmaschinen (Kindersuchmaschinen)/ Wie suche ich erfolgreich? Nach Infos gezielt suchen  Zeitlicher Rahmen: 4L  Medien Recherche   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  | D |  |  |  | | **5.1 Medien und Medienkonsum**  Begriff Medien / Medienkonsum  Zeitlicher Rahmen: 2L Medien  **5.2 Tabellen und Grafiken lesen u. erstellen**  Zeitlicher Rahmen: 2L  Informatik Produktion und Präsentation | **6.1 Suchmaschinen**  Suchstrategien kennen lernen und Suchstrategien von Suchmaschinen verstehen  Zeitlicher Rahmen: 3L  Informatik Recherche |
| **3.2 Was sind Medien?**  Definition Medien, Reflexion Medienerfahrungen  Zeitlicher Rahmen: 3L  Medien   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  | D |  |  |  | | **4.2 Film drehen**  Zauberfilm drehen  Zeitlicher Rahmen: 3L  Medien Produktion und Präsentation   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | NMG |  |  |  |  | | **5.3 Daten speichern und verwalten**  Speichermedien / Speicherorte / Datenverlust / Medium-und Dateigrösse / Wo welche Daten abspeichern? / Was ist eine Cloud?  Zeitlicher Rahmen: 3L Informatik Handhabung | **6.2 Bilder Teil 2 (Aufbau, Dateitypen, Grösse)**  Pixel, Rastergrafiken, Auflösung, Komprimierung  Zeitlicher Rahmen: 4L  Informatik |
| 2.Block Herbst-Winter | **3.3 Texte scheiben**  **3.4 Speichern von Daten**  Textdokumente gestalten und abspeichern  Zeitlicher Rahmen: 6L  Medien Handhabung Produktion und Präsentation   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  | D |  |  |  | | **4.3 Präsentation**  Präsentation erstellen, Merkmale einer guten Präsentation  Zeitlicher Rahmen: 8L  Medien Produktion und Präsentation   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  | BG |  |  | | *Weiterarbeit am* ***Thema 5.3 Daten speichern und verwalten***  Zeitlicher Rahmen: 3L | **6.3 Datensammler (BigData) und Daten schützen**  Begriff BigData / Spuren im Internet (Tracking)  Zeitlicher Rahmen: 4L  Medien |
| **3.5 Symbole/Codes aus der Umwelt**  Zeitlicher Rahmen: 3L  Informatik   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | NMG |  |  |  |  | |  | **5.4 Informationen beschaffen und beurteilen**  Infos aus dem Internet gezielt beschaffen und hinsichtlich Qualität beurteilen  **5.5 Urheberrecht von Bildern, Texten und Videos**  Zeitlicher Rahmen Themen 5.4 und 5.5: 6L  Medien Recherche Produktion und Präsentation | **6.4 Wie funktioniert ein Computer?**  Software und Betriebssystem / Daten- und Arbeitsspeicher  Zeitlicher Rahmen: 5L  Informatik |
| 3.Block Winter-Frühling | **3.6 Sicher durchs Internet**  Erste Schritte im Internet / Begriffe rund ums Internet / Gefahren im Internet / Bedienung Browser / Sicherheitsregeln (Datenschutz)  Zeitlicher Rahmen: 6L  Medien Recherche   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  | D |  |  |  | | **4.4 Was ist ein Algorithmus?**  Begriff Algorithmus / Programm code.org  Zeitlicher Rahmen: 6L  Informatik   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | NMG |  |  |  |  | | **5.6 Programmierte Umwelt**  Vor- und Nachteile von Robotern/ Folgen einer programmierten Umwelt erkennen  Zeitlicher Rahmen: 2L Informatik  **5.7 Programmieren**  Programmieren mit einem Programmiertool und/oder Robotern, Calliope, ...  Zeitlicher Rahmen: 4L Informatik | **6.5 Programmierte Welten**  Mit der Online-Programmieroberfläche Scratch einfache Programme erstellen  Zeitlicher Rahmen: 7L  Informatik |
| **3.7 Ordnen, sortieren, codieren**  Sortiernetzwerke entwerfen  Zeitlicher Rahmen: 3L  Informatik   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | NMG |  |  |  |  | | **4.5 Book Creator**  Mit Book Creator ein eBook erstellen  Zeitlicher Rahmen: 3L  Medien Produktion und Präsentation   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | NMG |  |  |  |  | | **5.8 Umgang mit persönlichen Daten**  Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten / Zeitlicher Rahmen: 3L  Medien | **6.6 Nachrichten codieren- und decodieren** Verschlüsselungen, Binärsystem  Zeitlicher Rahmen: 2L Informatik  **6.7 Sichere Passwörter**  Sichere Passwörter erstellen  Zeitlicher Rahmen: 2L Informatik |
| 4.Block Frühling-Sommer | **3.8 Formale Anleitungen**  Formale Anleitungen erkennen und folgen  Zeitlicher Rahmen: 3L  Informatik   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | NMG |  |  |  |  | | **4.6 Hörspiel erstellen**  Zeitlicher Rahmen: 5L  Medien Produktion und Präsentation   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  | MU | | **5.9 Netiquette-Regeln zur Kommunikation im Internet**  Zeitlicher Rahmen: 3L Medien Produktion und Präsentation  **5.10 Cybermobbing**  Zeitlicher Rahmen: 1L Medien | **6.8 Lernfilm planen, drehen, schneiden**  Thema Tutorials/ Kameraperspektiven  Zeitlicher Rahmen: 6L  Informatik Medien Produktion und Präsentation |
| **4.7 Sicherheit im Internet**  Zeitlicher Rahmen: 2L  Medien   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | NMG | D |  |  |  | | **5.11 Bilder Teil 1 (Wirkung, Manipulation, Quelle)**  Zeitlicher Rahmen: 6L  Medien Produktion und Präsentation | **6.9 Tabellenkalkulation**  Tabellen und Listen erstellen, einfache Berechnungen  Zeitlicher Rahmen: 4L  Informatik Produktion und Präsentation |
| **4.8 Mini-Making**  Zeitlicher Rahmen: 3L  Informatik   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  | BG |  |  | |