

## Bezüge zum Lehrplan 21

Kompetenzbereiche	Medien				Informatik		
	Leben in der Mediengesellschaft	Medien und Medienbeiträge verstehen	Medien und Medienbeiträge produzieren	Mit Medien kommunizieren und kooperieren	Datenstrukturen	Algorithmen	Informatiksysteme
	Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.	Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.	Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.	Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.	Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.	Die Schülerinnen und Schüler können einfache Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.	Die Schülerinnen und Schüler verstehen den Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.
Kompetenzen	MI.1.1	MI.1.2	MI.1.3	MI.1.4	MI.2.1	MI.2.2	MI.2.3
Kompetenz-Codes							
Handlungsfelder	<b>Auswählen, Beurteilen &amp; Vorbeugen</b>						
	Datensicherheit			•		•	•
	Urheberrecht			•			
	Wahrnehmung von Medien im Alltag	•					
	Interpretation von Botschaften		•				
	Datenspuren im Netz und Datenschutz			•			
	<b>Kommunizieren &amp; Kooperieren</b>						
	Nutzung von Kommunikationsmedien				•		
	Nutzung von Kooperationswerkzeugen			•	•		
	Wirkung von Kommunikationsmedien				•		
	Netiquette	•			•		
	<b>Recherchieren, Ordnen &amp; Visualisieren</b>						
	Nutzung von Informationsquellen		•			•	
	Ordnen von Informationen		•				
	Visuelle Aufbereitung von Informationen			•			
	Beurteilung der Qualität von Informationen		•				
	Problematische Inhalte im Netz	•		•			
	<b>Präsentieren &amp; Publizieren</b>						
	Nutzung von Textverarbeitung			•			
	Nutzung von Präsentationsgeräten und -software			•			
	Publizieren im Netz			•			
	Unterschiedliche digitale Gestaltungsformen			•			
	Wirkung von Textlayout			•			
	Wirkungsvolles Präsentieren			•			
	<b>Interagieren, Strukturieren &amp; Programmieren</b>						
	Benutzeroberflächen und Dateimanagement					•	•
	Standardfunktionen						•
	Hardware-Architektur						•
	Nutzung von Tabellenkalkulationsprogrammen					•	
	Umgang mit Dateiformaten					•	
	Grundlagen der Programmierung						•
	Sorgfalt im Umgang mit digitalen Geräten						•
	Grundprinzipien der Informatik						•
	Computational Thinking Patterns						•
	Technologischer Wandel und seine Auswirkungen	•					
	<b>Kreieren, Komponieren &amp; Gestalten</b>						
	Nutzung von Zeichnungs- und Bildbearbeitungsprogrammen			•			
	Herstellung von bewegten Bildern			•			
	Nutzung von Audioprogrammen			•			
	Digitales Instrument als Ausdrucksmittel			•			
	Bild- und Tonmanipulation			•			
Urheberrecht in der Kunst			•				
<b>Lernen, Verarbeiten &amp; Transferieren</b>							
Digitale Lernhilfen zum Üben							
Aufbau von Wissen mit Tutorials							
Wissenskonstruktion in digitalen Lernumgebungen							
Integration digitaler Medien in Arbeits- und Lernstrategien							
Organisation einer digitalen Lernumgebung							

## Bezüge zum Lehrplan 21

Kompetenzbereiche		Anwendungs-kompetenz					Querverweise Fachdidaktiken		
		Handhabung	Recherche und ... ... Lernunterstützung	Produktion und ... ... Präsentation	Zyklus 1	Zyklus 2	Zyklus 3		
Strukturelle und inhaltliche Hinweise	Die Anwendungskompetenzen werden zum grössten Teil im Unterricht der Fachbereiche vermittelt. Die entsprechenden Kompetenzbeschreibungen finden sich in den Kompetenzaufbauten der Fachbereichslehrpläne. Einzelne Anwendungskompetenzen sind Teil der Kompetenzbereiche Medien und Informatik. In der folgenden Übersicht geben die Querverweise an, wo die jeweilige Anwendungskompetenz erworben wird. Die Verantwortung, diese Anwendungskompetenz zu vermitteln, liegt bei der Lehrperson, welche den entsprechenden Fachbereich unterrichtet.	Kompetenzen							
		<b>Auswählen, Beurteilen &amp; Vorbeugen</b>							
		Datensicherheit							
		Urheberrecht							
		Wahrnehmung von Medien im Alltag							
		Interpretation von Botschaften							
		Datenspuren im Netz und Datenschutz							
		<b>Kommunizieren &amp; Kooperieren</b>							
		Nutzung von Kommunikationsmedien							D.4.E.1.g
		Nutzung von Kooperationswerkzeugen							FS1E.4.B.1.c/D.4.C.1.h
		Wirkung von Kommunikationsmedien							D.4.B.1.h/D.3.B.1.h
		Netiquette							
		<b>Recherchieren, Ordnen &amp; Visualisieren</b>							
		Nutzung von Informationsquellen							D.4.C.1.b
		Ordnen von Informationen							D.2.B.1.f/D.4.C.1.e
		Visuelle Aufbereitung von Informationen							D.2.B.1.f/NMG.5.3.g
		Beurteilung der Qualität von Informationen							NMG.2.5.d
		Problematische Inhalte im Netz							
		<b>Präsentieren &amp; Publizieren</b>							
		Nutzung von Textverarbeitung							D.4.D.1.c/D.4.C.1.h
		Nutzung von Präsentationsgeräten und -software							D.4.D.1.d/D.4.F.1.e/D.4.A.1.e
		Publizieren im Netz							
		Unterschiedliche digitale Gestaltungsformen							
		Wirkung von Textlayout							TTG.1.B.2.a
		Wirkungsvolles Präsentieren							D.4.D.1.f
		<b>Interagieren, Strukturieren &amp; Programmieren</b>							
		Benutzeroberflächen und Dateimanagement							
		Standardfunktionen							D.4.A.1.e
		Hardware-Architektur							TTG.3.B.4.c
		Nutzung von Tabellenkalkulationsprogrammen							MA.1.B.3.f
		Umgang mit Dateiformaten							MA.1.B.3.g/MA.3.C.1.g
		Grundlagen der Programmierung							MA.2.A.3.h/MA.3.A.3.i
		Sorgfalt im Umgang mit digitalen Geräten							MA.3.B.1.h/MA.1.B.3.g
Grundprinzipien der Informatik									
Computational Thinking Patterns									
Technologischer Wandel und seine Auswirkungen							TTG.3.B.4.b		
<b>Kreieren, Komponieren &amp; Gestalten</b>									
Nutzung von Zeichnungs- und Bildbearbeitungsprogrammen							BG.2.C.1.3d		
Herstellung von bewegten Bildern							BG.2.C.1.6d/BG.2.C.1.6e		
Nutzung von Audioprogrammen							MU.5.A.1.g		
Digitales Instrument als Ausdrucksmittel							MU.4.B.1.2d		
Bild- und Tonmanipulation							MU.4.B.1.2f/MU.4.B.1.2e		
Urheberrecht in der Kunst							MU.5.A.1.f		
<b>Lernen, Verarbeiten &amp; Transferieren</b>									
Digitale Lernhilfen zum Üben							D.4.C.1.e		
Aufbau von Wissen mit Tutorials							FS1E.4.B.1.d		
Wissenskonstruktion in digitalen Lernumgebungen							FS1E.4.B.1.d		
Integration digitaler Medien in Arbeits- und Lernstrategien							FS1F5.B.2.b		
Organisation einer digitalen Lernumgebung							FS2F4.B.1.d/D.4.C.1.g		
							FS1F5.B.2.b		
							FS2F4.B.1.d		