

Ideensammlung Kindergarten

(Stand: April 2018)

Die folgende Sammlung von Umsetzungsideen zeigt exemplarisch auf, wie die Themen des Lehrplans „Medien und Informatik“ im Kindergarten vermittelt werden könnten, sodass alle Kompetenzstufen berücksichtigt werden. Selbstverständlich kann innerhalb der Themenbereiche eine Auswahl vorgenommen werden und Prioritäten gesetzt werden. Die Umsetzung der folgenden Ideen ist nicht verbindlich.

Für den Kindergarten werden vom Lehrplan her auch keine Vorgaben gemacht, in welchem Umfang bzw. mit welcher Anzahl Lektionen der Lehrplan umzusetzen ist. Dies gibt einen gewissen pädagogischen Handlungsspielraum.

Wichtig ist, dass die verbindlichen Kompetenzstufen mit den Schülerinnen und Schülern erreicht werden und beim Übergabegespräch mit der Lehrperson der 1. Klasse aufgezeigt wird, welche Themen des Lehrplans „Medien und Informatik“ im Kindergarten bearbeitet bzw. welche kreativen Medienprojekte durchgeführt wurden, damit dies die Lehrperson der 1. Klasse bei ihrer Jahresplanung berücksichtigen kann.

MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Persönliche Mediennutzung	<p>Thematisierung der persönlichen Erfahrungen mit Medien aller Art</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Welche Medien gibt es? ▪ Welche Geräte gehören dazu? ▪ Welche haben wir zu Hause bzw. im Kindergarten? ▪ Welche nutze ich selber? Wie häufig? ▪ Wofür benutzen wir versch. Medien? (z.B. mit Bildern von Kindern, welche Medien nutzen) ▪ Welche Regeln gelten zu Hause; welche Medien dürfen die Kinder (wie lange) nutzen, welche nicht? <p>Einfaches Medientagebuch führen, z.B. Ausmalen von Bildern jener Medien, welche die Kinder während einer Woche genutzt haben. Evtl. detaillierteres Medientagebuch mit Hilfe der Eltern führen.</p> <p>Austausch über versch. Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilderbücher, Hörspiele, Filme, Games und Apps ▪ Inhalte, Vorgehen beschreiben, begründen ▪ Lieblingsmedien vorstellen <p>Auseinandersetzung mit Fernsehen als Hauptmedium von Kindern im KG-Alter</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Welche Fernsehsendungen kenne ich, schaue ich oft? ▪ Beschreiben, worum es dabei geht 	<p>MI.1.1.a: können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medien-erfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Medien-nutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Begründen, warum diese Sendungen geschaut werden (spannend, lustig, usw.) ▪ Titelmelodien erkennen ▪ Vermutungen anstellen, wie es bei einer Sendung weitergehen könnte (anschl. vergleichen mit Fortführung des Films) ▪ Ausschnitte tonlos anschauen und eigenen Sprechtext dazu erfinden. ▪ Wirkungen von Ausschnitten mit versch. Hintergrundmusik (gefährlich, lieblich) erfahren. Warum wirkt eine Szene spannend, gefährlich? 	
<p>Medien spielerisch nutzen und produzieren</p>	<p>Mediale Erfahrungen spielerisch verarbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bildbetrachtungen: was, wen sieht man? was passiert hier (gleich als nächstes, schon zuvor)? Ich sehe was, was du nicht siehst-Spiel, usw. ▪ Förderung der visuellen Wahrnehmung: Den Kindergarten mit Hilfe einer Papprolle entdecken (Details erkennen) ▪ Foto-Rätsel: Fotos mit Detailausschnitten vom Kindergarten, die Kinder müssen die gezeigten Details finden ▪ Geräusche-Rätsel (welches Kind, welches Tier, welches Geräusch hört man?) selber machen. ▪ Nachspielen (Szenen von Büchern, Filmen, Werbespots usw.) ▪ Ausmalbilder von Serienfiguren ▪ Ausmalbilder animieren als 3D-Figuren, z.B. mit der App „Quiver“ ▪ Ausmalbilder auf Papier oder auf den Tablet ausmalen, z.B. mit der App „Zeichen Pad“ ▪ Pappfernseher im Freispiel; Kinder können ihre Lieblingssendungen darin nachspielen, evtl. auch mit Handpuppen, Figuren usw. ▪ Serienfiguren aus Knete nachstellen ▪ Verarbeiten von Medienerfahrungen durch Rollenspiele, Gestalten oder im Puppenspiel <p>Selber Medien produzieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ausschnitte von Wimmelbildern fotografieren – andere Kinder suchen die entsprechenden Ausschnitte ▪ Fotografieren im KG, Schulhaus oder in der Umgebung (z.B. gezielt nur Zahlen, Buchstaben, Farben oder Formen suchen und fotografieren), anschl. suchen andere Kinder anhand dieser Fotos diese Stellen auf (bis zur Schnitzeljagd ausbaubar) ▪ Daumenkino (Vorlagen ausmalen und ausschneiden; zusammensetzen und den Effekt des bewegten Bildes kennenlernen) ▪ Filmaufnahmen machen (mit Smartphone, Tablet) z.B. Stopptrick anwenden (mit Hilfe der Lehrperson): eine Szene 	<p>MI 1.3.a: können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.</p>

	<p>wird aufgenommen, dann wird die Kamera gestoppt. Nun wird irgendetwas im Bild verändert, zum Beispiel ein Gegenstand entfernt oder hinzugefügt. Dann wird die Aufnahme fortgesetzt. Mit dem Stopptrick können auch „Zaubertricks“ filmisch umgesetzt werden, denn Menschen und Gegenstände lassen sich so ganz leicht herbei- oder wegzaubern.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stopp-Motion-Filmtechnik anwenden, bei der einzelne Bilder von unbewegten Motiven aufgenommen und anschliessend zu einem Film aneinandergereiht werden, z.B. mit Plüschtieren, Lego- und/oder Playmobilfiguren, eigenem Körper und Gegenständen usw. Projektartig, evtl. zusammen mit einer Primarklasse ▪ Audio: eigene Stimme, Lieder, Gespräche, Töne, Tierstimmen usw. aufnehmen und abspielen (schneller, langsamer, rückwärts abspielen). Können die Kinder rückwärts so sprechen, sodass wir den Text verstehen, wenn wir die Aufnahme rückwärts abspielen? 	
--	---	--

INFORMATIK

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Ordnen und sortieren	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diverses Material (z.B. Muggelsteine, Esswaren) nach verschiedenen (vorgegebenen oder selbst gewählten) Eigenschaften sortieren, z.B. in Schachteln. ▪ Bilder nach Überbegriffen ordnen ▪ Dinge, die nicht zu einem Überbegriff passen, streichen bzw. wegnehmen ▪ Die Klasse nach Grösse, Haarfarbe, T-Shirt-Farbe usw. ordnen und sortieren. (Wie kann man beim Ordnen vorgehen? Welche Strategie ist schneller?) ▪ Puzzleteile nach Randteilen oder Farben vorsortieren, und diesen Vorgang als Strategie zur schnelleren Lösung verstehen. 	MI 2.1.a: können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse).
Anleitungen befolgen	<p>Anleitungen verstehen und befolgen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fotoanleitungen zu Bastelarbeiten und Experimenten ▪ Bauanleitungen (Lego, Bauklötze, CLICS) ▪ Falthanleitungen ▪ Anleitungen für Gummitwist ▪ Nach mündlicher Anleitung oder Vorlage etwas malen oder ausmalen ▪ Maldiktat bzw. Wanderdiktat (auditiv oder visuell) ▪ Rhythmisches Zeichnen <p>Regeln erkennen und anwenden</p>	MI 2.2.a: können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).

	<ul style="list-style-type: none">▪ Gesellschaftsspiele (Regeln erkennen, Regeln gemeinsam ändern)▪ Muster weiterführen (z.B. Würfelkästchen, Perlen nach vorgegebenem Muster auf Ketten auffädeln, Arbeitsblätter) <p>Roboter</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sich gegenseitig als Roboter programmieren (z.B. in der Turnhalle oder draussen)▪ Roboter und Maschinen, die automatisch etwas machen, ausführen, herstellen, im Alltag erkennen.▪ Roboter „spielen“, bauen, sich wie Roboter bewegen▪ (einfache) Roboter (z.B. Bee-Bot) programmieren	
--	--	--

Quelle: *Wegleitung «Medien und Informatik» für Lehrpersonen Kindergarten, Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz, 2017*



Ideensammlung 1./2. Klasse

(Stand: April 2018)

Die folgende Sammlung von Umsetzungsideen zeigt exemplarisch auf, wie die Themen des Lehrplans „Medien und Informatik“ in der 1./2. Klasse vermittelt werden könnten, sodass alle Kompetenzstufen berücksichtigt werden. Selbstverständlich kann innerhalb der Themenbereiche eine Auswahl vorgenommen werden und Prioritäten gesetzt werden. Die Umsetzung der folgenden Ideen ist nicht verbindlich.

Für die 1./2. Klasse werden vom Lehrplan her auch keine Vorgaben gemacht, in welchem Umfang bzw. mit welcher Anzahl Lektionen der Lehrplan umzusetzen ist. Dies gibt einen gewissen pädagogischen Handlungsspielraum.

Wichtig ist, dass die verbindlichen Kompetenzstufen mit den Schülerinnen und Schülern erreicht werden und beim Übergabegespräch mit der Lehrperson der 3. Klasse aufgezeigt wird, welche Themen des Lehrplans „Medien und Informatik“ in der 1./2. Klasse bearbeitet bzw. welche kreativen Medienprojekte durchgeführt wurden, damit dies die Lehrperson der 3. Klasse bei ihrer Jahresplanung berücksichtigen kann.

Ideensammlung 1. Klasse

MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Mediensprache	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilder anschauen, beschreiben und interpretieren ▪ Piktogramme aus dem Alltag erkennen und verstehen ▪ Aufträge in Bildform verstehen ▪ Bilder und Töne zuordnen ▪ Wirkungen von Musik z.B. Musik hören und dazu malen oder Gefühle zu Musik beschreiben. ▪ Filmsequenz in eigenen Worten nacherzählen 	MI.1.1.a: verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).
Eigene Medienbeiträge produzieren	<p>Selber Medien produzieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bilderbuch gestalten: Eigene Bilder zeichnen oder fotografieren. ▪ Gestalten mit dem Computer Einfache Zeichnungen mit dem Tablet/PC Namenskärtchen, Etiketten, Ordner usw. gestalten und ausdrucken. ▪ Audio: Selber den Ton zu einem Ausschnitt aus einem Video/Film bzw. einer Fernsehsendung aufnehmen. ▪ Audio: Einfaches Hörspiel gestalten. Versch. Geräusche, Töne, gesprochene Sätze aufnehmen und sammeln und neu (mit Hilfe der Lehrperson) zusammensetzen. ▪ Videoaufnahmen machen (mit Smartphone, Tablet) z.B. Bildergeschichte nachspielen, inszenieren und aufnehmen, evtl. mit verschiedenen 	MI.1.3.b: können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

	Schlusszenen. Oder Ende einer Geschichte selber überlegen, vorspielen und auf Video aufzeichnen. Videoaufnahmen zu einem Musikvideo, Wetterbericht, Nachrichten, Dokumentation, Rätsel usw.	
--	---	--

INFORMATIK

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Computer im Unterricht nutzen und verstehen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Den Aufbau und die Arbeitsweise des Computers kennenlernen. Wie arbeitet ein Computer?) ▪ Einen „Computer“ nach eigenen Vorstellungen basteln oder zeichnen. ▪ Verschiedene digitale Geräte (Rechner, Bildschirm, Maus, Drucker, Tablet, Smartphone u.a.) benennen können und ihre Funktion kennen. ▪ Maus führen und/oder Touchscreen bedienen ▪ Sich zurechtfinden auf dem Bildschirm (versch. Fenster) ▪ Computer bzw. Tablet ein- und ausschalten ▪ Sich am Computer bzw. Tablet anmelden (Gross- und Kleinbuchstaben, Zahlen und häufigste Sonderzeichen eingeben, z.B. @) 	<p>MI.2.3.a: können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.</p> <p>MI2.3.b: können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden.</p>

Ideensammlung 2. Klasse

MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Werbung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wo begegnen wir überall Werbung? ▪ Werbungen im Fernsehen, in Zeitschriften anschauen oder im Radio anhören und besprechen ▪ Zielsetzung der Werbebotschaft reflektieren (Wofür wird hier geworben? Wie wird dieses Produkt „attraktiv“ gemacht?) ▪ Werbungen sammeln, ordnen (z.B. nach Produkten) und vergleichen ▪ Lieblingswerbungen der Schülerinnen und Schüler 	<p>MI.1.2.a: können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Markennamen erkennen ▪ Gängige Werbespots nachspielen, Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten auflisten ▪ Selber Werbeplakat oder Werbespot für ein vorgegebenes Produkt erfinden und vorspielen 	
Gefühle bei der Mediennutzung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gefühle bei der Mediennutzung (insbesondere beim Fernsehen) beschreiben und benennen (z.B. Angst) ▪ Gefühle und Situationen zuordnen ▪ Welche Gefühle löst Mediennutzung aus? ▪ Welche Gefühle löst ein Verbot der Mediennutzung aus? ▪ Filmszenen mit versch. Musik anschauen und die unterschiedlichen Wirkungen vergleichen. Was macht es aus, dass eine Filmszene als gefährlich, spannend oder heiter, lustig interpretiert wird? 	MI.1.2.b: können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).
Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sich aktiv an einem Dialog beteiligen ▪ Briefe, evtl. E-Mails oder SMS schreiben ▪ Rollenspiel: Telefongespräch 	MI.1.4.a: können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).

INFORMATIK

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Datenspeicherung	Dateien speichern und wiederfinden <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selbst erstelle Dateien (Bilder, Fotos, etc.) abspeichern ▪ Aufzeigen, dass mehrere Dateien in einem Ordner gesammelt werden können. Dateien gezielt in einem bestehenden Ordner abspeichern. ▪ Dateien auf dem abgelegten Speicherort wiederfinden und mit dem Programm öffnen – daran weiterarbeiten. ▪ Bilder aus dem Internet auf dem Computer bzw. Tablet abspeichern. ▪ Eigene Fotos auf dem Computer speichern und später wiederfinden. 	MI2.3.c: können Dokumente selbständig ablegen und wiederfinden.

Quelle: Wegleitung «Medien und Informatik» für Lehrpersonen der Primarstufe (1./2. Klasse), Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz, 2017



Ideensammlung 3./4. Klasse

(Stand: April 2018)

Die folgende Sammlung von Umsetzungsideen führt Themen für zwei Schuljahre auf, bei der alle Kompetenzstufen des Bereichs Medien berücksichtigt werden. Selbstverständlich kann innerhalb der Themenbereiche eine Auswahl vorgenommen werden und Prioritäten gesetzt werden. Die Umsetzung der folgenden Ideen ist nicht verbindlich.

Für die 3./4. Klasse werden vom Lehrplan her keine Vorgaben gemacht, in welchem Umfang bzw. mit welcher Anzahl Lektionen der Lehrplan umzusetzen ist. Dies gibt einen gewissen pädagogischen Handlungsspielraum.

Die Anwendungskompetenzen werden in dieser Ideensammlung nicht berücksichtigt, da sie den Lehrplänen der verschiedenen Fachbereiche zugeordnet sind. Dementsprechend sind sie auch in diesen Fächern aufzubauen.

Ideensammlung 3. Klasse

MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Medien Grundformen und -funktionen	<p>Auseinandersetzung mit Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> Was sind Medien? Welche Medien (Zeitung, Fernsehen, Radio usw.) kennt und nutzt ihr bzw. eure Eltern und Geschwister wie oft und wofür? Wie informierst du dich, bzw. wie informieren sich deine Eltern über Tagesgeschehen, Politik, Sport, Wetter usw.? Medientagebuch führen und Austausch der Erfahrungen Grundformen und typische Mischformen von Medien Grundfunktionen von Medien: Wozu gibt es Medien? (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation), evtl. Hinweis auf Bedeutung der Meinungsäußerungsfreiheit bzw. Medienfreiheit in Demokratien im Vergleich zu Diktaturen. Zuordnung von bekannten Medien und Formaten (z.B. versch. Fernseh-Sendungen) zu Grundfunktionen Informationsfunktion: Welche Medien sind am glaubwürdigsten? Warum? Woran erkennt man das? Wann sollte man misstrauisch werden? 	<p>MI.1.2.d: können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation).</p> <p>MI.1.2.d: kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).</p>

	<p>(z.B. Suchen von 1. April-Zeitungsenten, Werbung)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Thematisieren, dass Medien immer nur einen (konstruierten) Ausschnitt der Wirklichkeit wiedergeben (z.B. verschiedene Ausschnitte desselben Bildes zeigen, mit versch. Bildbeschriftungen) und unterschiedliche Wirkungen untersuchen. 	
Fernsehen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Welche Bedeutung hat bei den Schülerinnen und Schülern Fernsehen und Videos (inkl. „fernsehen“ im Internet z.B. auf YouTube) Wie häufig schauen die Schülerinnen und Schüler welche Sendungen, wie, wo, mit wem? ▪ Vergleich zwischen Fernsehen und dem „Anschauen von Videofilmen“ im Web (z.B. YouTube), z.B. bzgl. herumzappen, weiterklicken, Sendungen geplant schauen, wo kann man besser aufhören? Usw. ▪ Versch. Formate von Sendungen: Fiktionale (Film, Serie), Unterhaltung (Casting-, Talk-, Musik-, Quiz-Show usw.), Information (z.B. Nachrichten, Dokumentation, Reportage, Ratgeber, Sportsendung), Werbung usw.; auch Mischformen (z.B. Doku-Soaps, Infotainment) ▪ Zuordnen von Sendungen, welche Kinder kennen, zu versch. Formaten. ▪ Einblick in die Produktion von Filmen bzw. Sendungen (inkl. Filmtricks): Making of-Sendungen anschauen. Wie wurde ein Film gedreht, mit Computern animiert, eine Dok-Sendung inszeniert, eine Talksendung mit Schauspielern gefilmt usw. ▪ Versch. Einstellungsgrößen (Von Totale bis Detail) und Kamera-Perspektiven (Vogel-, Frosch- oder Augenhöhe) und ihre Wirkungen, Beispiele ▪ Unterschiede zw. realem Leben und medialer bzw. virtueller Handlungen (Vor- und Nachteile), z.B. Fussballspiel live im Stadion oder am Fernsehen bzw. im Computergame (FIFA-Spiel) 	<p>MI.1.1.b: können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.</p> <p>MI.1.1.c: können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen.</p> <p>MI.1.2.d: kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).</p>

MEDIEN

Thema	Mögliche Inhalte	Kompetenzstufen
Einführung ins Internet	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen für die Bedienung eines Browsers (Internetadresse, Links speichern, „Internet-Führerschein“) ▪ Einfache Suchanfragen bei Kindersuchmaschinen wie z.B. www.fragfinn.de www.blinde-kuh.de ▪ Treffer vergleichen ▪ Einfache Suche nach Bildern ▪ Eigene Online-Übungen erstellen (z.B. mit https://learn-ingapps.org), oder https://quizlet.com) andere Schülerinnen und Schüler lösen die Aufgaben. ▪ Gemeinsames Arbeiten mit digitalen Medien (im Web z.B. gemeinsam ein Dokument online entwickeln, On-line-Umfrage, gemeinsames Mind-Map z.B. mit Mindmapmaker, usw.) ▪ Sicherheits- und Verhaltensregeln im Internet mit versch. Geräten (beim Surfen, Chatten, Passwörter usw.) ▪ Wie reagiere ich bei ungeeigneten Inhalten? ▪ Evtl. Cybermobbing (bei entsprechenden Vorfällen) 	<p>MI.1.2.c: können mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website)</p> <p>MI.1.3.d: können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).</p> <p>MI.1.4.b: können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.</p>
Mediengestaltungs-Projekt	<p>Bilder und Text:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fotoroman, Comic <p>Audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interview aufnehmen und mit Hilfe von Audioprogramm „verändern“ (z.B. einzelne Wörter herausschneiden und die Botschaft verfälschen). ▪ Einfaches Hörspiel (Text vorsprechen und aufnehmen, passende Bilder und Ton (Geräusche, Musik) hinzufügen) ▪ Geräusche-Sammlung (im Dorf aufnehmen) ▪ Vertonung eines Bilderbuchs bzw. von Zeichnungen <p>Filmaufnahmen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ z.B. Trickfilm, Videoclip 	<p>MI.1.3.c: können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).</p> <p>MI.1.3.f: können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.</p>

Quelle: *Wegleitung «Medien und Informatik» für Lehrpersonen der Primarstufe (3./4. Klasse), Amt für Volksschulen und Sport des Kantons Schwyz, 2017*