



# Medienkonzept

## Kompetenzen bis 2. Klasse

(Stand: September 2019)

In diesem Dokument sind die Kompetenzen, bzw. Kompetenzbereiche aus dem Lehrplan "Medien und Informatik" aufgeführt, welche im Kindergarten und in der 1./2. Klasse integrativ erarbeitet werden. Vorschläge zur Integration in die Fachbereiche sind in der rechten Spalte zu finden.

Im zweiten Teil des Dokuments werden die Anwendungskompetenzen konkretisiert. Diese Konkretisierungen sollen nicht zum «Abhaken» verwendet werden, sondern (falls nötig) Orientierung bieten, Klärung und Absprachen ermöglichen.

### MEDIEN

<b>1 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.</b>	
a können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).	D
<b>2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.</b>	
a1 verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).	D
a2 können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.	D
b können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).	D
<b>3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.</b>	
a können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.	BG
b können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.	NMG
<b>4 Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.</b>	
a können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).	D

# INFORMATIK

1	Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.	
a	können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse).	MA
2	Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.	
a	können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).	D
3	Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.	
a	können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.	D
b	können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden.	D
c	können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.	NMG

# ANWENDUNG

## Handhabung

Geräte ein- und ausschalten, Programme starten und beenden, einfache Funktionen nutzen, sich mit dem eigenen Login anmelden.

Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.

Mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menüs, mehrere geöffnete Programme).

## Recherche und Lernunterstützung

Dokumente so ablegen, dass auch andere sie wiederfinden.

## Textverarbeitung

In einem Textverarbeitungsprogramm Text eintippen und spielerisch erste Gestaltungsmöglichkeiten entdecken.

Einfaches Dokument (z.B. Brief) schreiben, gestalten und ausdrucken.

## Präsentieren

Sich in verschiedenen Sprechsituationen ausdrücken, wenn sie dabei unterstützt werden und sich vorbereiten können (z.B. Erzählung, Erklärung, Präsentation). (Lehrplan Deutsch, D.3.B.1.c)  
Ergebnisse einer Gruppenarbeit verständlich weitergeben und dabei verschiedene Medien nutzen (z.B. Bild-, Textdokument). (Lehrplan Deutsch, D.3.B.1.d)

## Bildbearbeitung

Mit einem digitalen Gerät (Fotokamera, Smartphone, Tablet u.a.) Fotos aufnehmen bzw. fotografieren und an einem Bildschirm anschauen.

## Audiobearbeitung

Mit einem digitalen Gerät (Audio-Aufnahmegerät, Smartphone, Tablet u.a. mit oder ohne Mikrofon) eine digitale Audioaufnahme erstellen und abspielen.

## Videobearbeitung

Mit einem digitalen Gerät (Videokamera, Fotokamera, Smartphone, Tablet u.a.) eine Videoaufnahme erstellen und abspielen.

Quelle: Kompetenzverteilungsplan, Amt für Volksschulen, Bildungs- und Kulturdirektion Uri, 2017