



## Kompetenzen 3./4. Klasse

(Stand: September 2019)

In diesem Dokument sind die Kompetenzen, bzw. Kompetenzbereiche aus dem Lehrplan "Medien und Informatik" aufgeführt, welche in der 3./4. 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>2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.</b>	
c können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).	D, NMG

### INFORMATIK

<b>1 Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.</b>	
c können Daten mittels selbstentwickelten Geheimschriften verschlüsseln.	D, MA, BG
<b>2 Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.</b>	
b 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.	MA
<b>3 Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.</b>	
d können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).	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).

Anmeldung in Office 365 (Email-Adresse und Passwort)

## Recherche und Lernunterstützung

Mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Webseite).

Medien und Daten auswählen, auswerten und als Informationsquelle für ihr Lernen nutzen (z.B. Lexikon, Suchmaschine, Schulfernsehen, Wetterkarte, geografische Daten, technische Anleitungen).

## Textverarbeitung

Grundfunktionen	Neues Dokument anlegen oder bestehendes Dokument öffnen, bearbeiten und an einem bestimmten Ort eines Laufwerks bzw. Online mit dem gewünschten Namen speichern.
	Text markieren/auswählen und bearbeiten: kopieren, einfügen, löschen, überschreiben.
	Textformatierung (Schriftart, Schriftgrösse), Textformat (fett, kursiv, u.a.), Textfarbe ändern. Das Werkzeug „Format übertragen“ verwenden.
Texteingabe	Eingabe von Text, Wechsel von Gross-/Kleinschreibung anwenden
Grafisches Objekt	Grafisches Objekt (z.B. Bild, Diagramm, Zeichnungsobjekt) einfügen, auswählen, positionieren, löschen und deren Grösse ändern.
Kontrollieren und Drucken	Rechtschreibprüfung auf ein Dokument anwenden und Änderungen durchführen, wie Fehler verbessern oder Wortwiederholungen löschen.
	Ein Dokument auf einem installierten Drucker drucken.

## Kommunizieren

E-Mail	Eine E-Mail mit Text versenden.
	Eine E-Mail empfangen, lesen und beantworten
	Eine E-Mail weiterleiten

## Präsentieren

Neue Präsentation erstellen oder bestehende Präsentation öffnen.

Text in Folien eingeben (im Sinne von Stichworten und kurzen prägnanten Ausdrücken), bearbeiten, löschen.

Bilder auf einer Folie einfügen, positionieren und deren Grösse verändern.

Eine Präsentation starten (mit der ersten Folie, von der aktuellen Folie) und durch die Präsentation navigieren.

## Bildbearbeitung

Mit einem digitalen Gerät (Fotokamera, Smartphone, Tablet u.a.) Fotos aufnehmen und auf ein anderes Gerät zur weiteren Bearbeitung übertragen und speichern (sofern dies nicht mit dem Aufnahmegerät möglich und sinnvoll ist).

Einfache und spielerische Bildbearbeitungen (mit entsprechenden Apps direkt auf dem Smartphone oder Tablet oder mit Hilfe der Lehrpersonen auf einem anderen Gerät).

### Audiobearbeitung

Mit einem digitalen Gerät (Audio-Aufnahmegerät, Smartphone, Tablet u.a. mit oder ohne Mikrofon) eine digitale Audioaufnahme erstellen und auf ein anderes Gerät zur weiteren Bearbeitung übertragen und speichern (sofern dies nicht mit dem Aufnahmegerät möglich und sinnvoll ist) oder direkt in einem Audioprogramm aufnehmen.

---

Einfache und spielerische Audiobearbeitungen (mit entsprechenden Apps direkt auf dem Smartphone oder Tablet) oder mit Hilfe der Lehrpersonen auf einem anderen Gerät.

### Videobearbeitung

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

---

Erste einfache und spielerische Videobearbeitungen (mit entsprechenden Apps direkt auf dem Smartphone oder Tablet oder mit Hilfe der Lehrpersonen auf einem Computer/Notebook).

---

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