



Kompetenzen 5./6. Klasse

(Stand: September 2019)

In diesem Dokument sind die Kompetenzen, bzw. Kompetenzbereiche aus dem Lehrplan "Medien und Informatik" aufgeführt, welche in der 5./6. 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

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 können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.	MI
c können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).	MI
2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.	
d1 können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation).	MI
d2 kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).	MI
e können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.	D, NMG, MI
3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.	
a können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.	BG
b können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.	NMG
4 Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.	
c können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).	D, NMG
d können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).	MI
e können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).	NMG, MI

INFORMATIK

1 Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.	
b können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z.B. Symbole, Tabellen, Grafiken).	MA
d kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.	MI
e kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen.	MI
2 Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.	
c können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagrammen).	MA, MI
d können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.	MI
e verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist.	MI
f können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.	MI
3 Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.	
e können Betriebssystem und Anwendungssoftware unterscheiden.	MI
f kennen verschiedene Speicherarten (z.B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten.	MA, MI
g können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z.B. Hilfe-Funktion, Recherche).	MI
h können erklären, wie Daten verloren gehen können und kennen die wichtigsten Massnahmen, sich davor zu schützen.	MI
i verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen.	MI

ANWENDUNG

Handhabung

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

Immer wiederkehrende und programmübergreifende Befehle in versch. Programmen effizient anwenden (z.B. ausschneiden, kopieren, einfügen, rückgängig machen und wiederherstellen, markieren, speichern, suchen, löschen usw.).

Dateien in der Cloud speichern und wieder öffnen.

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).

Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen (MI.1.2.e).

Textverarbeitung

Arbeiten mit mehreren Dokumenten	Zwischen zwei offenen Programmen wechseln (z.B. zwischen Textverarbeitungsprogramm und Browser, um Text oder Bilder schnell kopieren und einfügen zu können).
	Text und grafische Objekte innerhalb eines Dokuments, von einem Dokument in ein anderes kopieren oder verschieben.
Formatierung	Seitenausrichtung in Hoch- bzw. Querformat ändern.
	Absatz linksbündig, zentriert, rechtsbündig oder in Blocksatz ausrichten.
	Listen erstellen mit Aufzählungszeichen oder Nummerierung.
Tabellen	Eine Tabelle erstellen und darin Daten einfügen, ändern und löschen.
	Zeile, Spalte markieren, einfügen, löschen und deren Breite bzw. Höhe ändern.
Drucken	Druckoptionen wählen wie: gesamtes Dokument, bestimmte Seiten, Anzahl der Exemplare.

Kommunizieren

E-Mail	Eine E-Mail mit Anhang (Bild, Dokument) versenden und empfangen.
	Anhänge einer E-Mail bearbeiten.

Präsentieren

Folien gestalten	Folienlayout für eine Folie wählen; verfügbare Vorlage, Design für eine Präsentation anwenden.
	Hintergrundfarbe für eine einzelne Folie, für versch. Folien, für alle Folien wechseln.
	Folienreihenfolge ändern: Folien kopieren, verschieben, löschen.
Text bearbeiten und formatieren	Text in einer Präsentation oder von einer Präsentation in eine andere kopieren bzw. verschieben.
	Textformatierung (Schriftart, Schriftgröße), Textfarbe und Textausrichtung ändern.
	Text mit Aufzählungs- und Nummerierungszeichen versehen.

Präsentationstext vorbereiten	Mithilfe von Stichworten und Notizen eine Präsentation vorbereiten und strukturieren (z.B. Präsentationsnotiz zu Folie hinzufügen).
	Ein geeignetes Hilfsmittel für die Durchführung der Präsentation erstellen oder mithilfe des Programms ausdrucken, z.B. Handzettel.
Präsentation durchführen	Vgl. Lehrplan Deutsch D.3.B.1.d bzw. D.3.B.1.f: Ergebnisse einer Gruppenarbeit oder Arbeitsergebnisse der Klasse verständlich weitergeben und dabei verschiedene Medien nutzen (z.B. Bild-, Textdokument). D.3.B.1.f: Ein Buch (Kinder- und Jugendliteratur, Sachbuch) oder einen Film in Standardsprache präsentieren.
Präsentation reflektieren	Vgl. Lehrplan Deutsch: D.3.D.1.c: Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Kriterien über eine Präsentation und ihre Wirkung nachdenken (z.B. adressatengerecht).
	D.3.D.1.c: Die Schülerinnen und Schüler können ihre Fortschritte in Bezug auf ihr Sprechverhalten in Präsentation und Gespräch mithilfe von Leitfragen beschreiben.

Tabellenkalkulation

Tabelle in einem Tabellenkalkulationsprogramm neu anlegen.

Daten (Zahl, Datum oder Text) in der Tabelle bzw. den Zellen eingeben, ändern bzw. löschen; Daten kopieren und einfügen. Verstehen, dass eine Zelle nur ein Datenelement enthalten sollte (z.B. Bezeichnung in einer Zelle, Wert in der benachbarten Zelle), um später Berechnungen durchführen zu können.

Die Tabelle anpassen: Zeile(n) und Spalte(n) einfügen, löschen und die Spaltenbreite bzw. Zeilenhöhe ändern.

Daten sortieren (aufgrund einer Spalte).

Berechnungen durchführen, indem Formeln mit Zellbezügen und arithmetischen Operatoren (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division; Mittelwert) eingesetzt werden (z.B. $=(A2+A3)*3$). Regeln bei der Erstellung von Formeln kennen (z.B. bei Formeln Zellbezüge verwenden statt fixe Zahlen eingeben).

Daten darstellen (versch. Arten von Diagrammen aus Daten in einer Tabelle erstellen: Säulen-, Balken, Linien, Kreisdiagramm) und Diagramme mündlich erläutern.

(Fremde) Diagramme "lesen", interpretieren, überprüfen und Fragen dazu stellen.

Bildbearbeitung

Ein Programm bzw. App oder versch. Programme/Apps zur Bildbearbeitung nutzen (auf Computer, Notebooks bzw. Tablets, Smartphones).

Bilder bearbeiten: Grösse eines Bildes verändern; einfache Bildkorrekturen wie Helligkeit, Kontrast, „rote Augen“ Korrektur u.a.

Bildausschnitte erzeugen und auf Auswahl zuschneiden.

Spielerische Veränderung von Bildelementen (z.B. mit Filtern, mit Stempel-Werkzeug Bildelemente entfernen, Bildelemente retuschieren, usw.).

Urheberrechte beim Veröffentlichen von Bildern beachten.

Audiobearbeitung

Programme zur Audiobearbeitung nutzen (z.B. versch. Apps auf Smartphones, Tablets, oder auf Computer).

Audioaufnahmen bzw. Audiodateien bearbeiten (schneiden, verschieben, Lautstärke ändern).

Spielerische Veränderungen von Audioelementen (z.B. Tonhöhe verändern, Abspieltempo verändern, Audiomontage: Teil einer Audiodatei ausschneiden und in eine andere Datei einfügen).

Urheberrechte beim Veröffentlichen von Audiodateien beachten.

Videobearbeitung

Spielerische Videobearbeitungen (mit entsprechenden Apps direkt auf dem Smartphone oder Tablet oder mit Hilfe der Lehrpersonen auf einem Computer/Notebook), idealerweise integriert in ein Medienprojekt.

Urheberrecht und Datenschutz beim Veröffentlichen von Videofilmen beachten (z.B. auf YouTube).

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