



Kompetenzen 7.-9. Klasse

(Stand: 23.10.2019)

In diesem Dokument sind alle Kompetenzen, bzw. Kompetenzstufen aus dem Lehrplan «Medien und Informatik» den Fachbereichen der 7. – 9. Klasse zugeordnet. Diese Zuteilung ist für die Oberstufe Altdorf grundsätzlich verbindlich. Innerhalb des U-Teams können einzelne Fachbereiche abgetauscht werden.

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.	
d können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten).	MI
e1 können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle (WAH 9), Suchtpotential).	LK, WAH
e2 können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben).	LK
f können Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik beschreiben (z.B. Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie).	MI
g können Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und darlegen, wie gut einzelne Medien diese Funktion erfüllen (z.B. Manipulation, technische Abhängigkeit, Medien als vierte Gewalt).	RZG
2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.	
f erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken.	BG
g kennen grundlegende Elemente der Bild-, Film- und Fernsehsprache und können ihre Funktion und Bedeutung in einem Medienbeitrag reflektieren.	BG
h können die Absicht hinter Medienbeiträgen einschätzen (z.B. Werbung, Zeitschrift, Parteizeitung).	D
i kennen Organisations- und Finanzierungsformen von Medienangeboten und deren Konsequenzen.	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.	
f1 können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.	LK
f2 können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.	LK
g können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln austauschen.	MI
h können allein und in Arbeitsteams mit medialen Möglichkeiten experimentieren und sich darüber austauschen.	E
4 Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.	
c können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen.	Einführungs- woche 7

d	können Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen.	F
e	können Medien zur Veröffentlichung eigener Ideen und Meinungen nutzen und das Zielpublikum zu Rückmeldungen motivieren.	RZG
f	können kooperative Werkzeuge anpassen und für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Blog, Wiki).	NT

INFORMATIK

1 Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.		
f	erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).	MI
g	verstehen die Funktionsweise von fehlererkennenden und -korrigierenden Codes.	MI
h	können Dokumente so ablegen, dass auch andere sie wieder finden.	MI
i	können logische Operatoren verwenden (und, oder, nicht).	MI
j	können Daten in einer Datenbank strukturieren, erfassen, suchen und automatisiert auswerten.	MI
k	können Methoden zur Datenreplikation unterscheiden und anwenden (Backup, Synchronisation, Versionierung).	MI
2 Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.		
g	können selbstentdeckte Lösungswege für einfache Probleme in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern formulieren.	MI
h	können selbstentwickelte Algorithmen in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Variablen und Unterprogrammen formulieren.	MI
i	können verschiedene Algorithmen zur Lösung desselben Problems vergleichen und beurteilen (z.B. lineare und binäre Suche, Sortierverfahren).	MI
3 Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.		
j	können lokale Geräte, lokales Netzwerk und das Internet als Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden.	MI
k	haben eine Vorstellung von den Leistungseinheiten informationsverarbeitender Systeme und können deren Relevanz für konkrete Anwendungen einschätzen (z.B. Speicherkapazität, Bildauflösung, Rechenkapazität, Datenübertragungsrate).	MI
l	kennen die wesentlichen Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabeelemente von Informatiksystemen und können diese mit den entsprechenden Funktionen von Lebewesen vergleichen (Sensor, Prozessor, Aktor und Speicher).	MI
m	können das Internet als Infrastruktur von seinen Diensten unterscheiden (z.B. WWW, E-Mail, Internettelefonie, Soziale Netzwerke).	MI
n	können die Risiken unverschlüsselter Datenübermittlung und -speicherung abschätzen.	MI

ANWENDUNG

Handhabung	
können ausreichend automatisiert mit der Tastatur schreiben.	D
können Dokumente so ablegen, dass auch andere sie wiederfinden.	Einführungs- woche 7
Recherche und Lernunterstützung	
können mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Webseite).	F
können Medien und Daten auswählen, auswerten und als Informationsquelle für ihr Lernen nutzen (z.B. Lexikon, Suchmaschine, Schulfernsehen, Wetterkarte, geografische Daten, technische Anleitungen).	RZG
können Sachtexte im Rahmen einer Recherche beschaffen (z.B. im Internet, in der Bibliothek) und die darin enthaltenen Informationen mithilfe von Leitfragen für weitere Arbeiten nutzen (z.B. Referat).	NT
können Medien für den eigenen Lernprozess selbstständig auswählen und einsetzen (z.B. Sachbuch, Zeitschrift, RSS-Feed, soziale Netzwerke, E-Book, fachbezogene Software).	LK (BW)
Produktion und Präsentation	
können die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten (D/WAH), Tabellen (M), Präsentationen (LK), Diagrammen (M), Bildern (BG), Tönen (MU), Videos (E) und Algorithmen (MI) anwenden.	D, WAH, M, BG, MU, E, MI, LK
können aktuelle Medien nutzen um sich auszutauschen, und um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren oder einer Öffentlichkeit verfügbar zu machen.	D
können Geräte und Programme zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten (D), Tabellen (M), Präsentationen (LK), Diagrammen (M), Bildern (TTG), Tönen (MU), Videos (E) und Algorithmen (MI) einsetzen.	D, M, TTG, MU, E, MI, LK
können Medien und Programmfunktionen zur inhaltlichen und formellen Überarbeitung von Texten nutzen (z.B. Wörterbuch, Korrektur- und Überarbeitungsfunktionen, Internet).	D
können in Programmen Vorlagen anwenden (z.B. Textverarbeitung, Präsentationen, Tabellenkalkulation).	PU
können aktuelle Medien ziel- und zielgruppengerecht nutzen um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren oder einer Öffentlichkeit verfügbar zu machen (z.B. Präsentationen, Foto-, Video-, Audiobeitrag, Blog und Wiki).	PU
können Plattformen gestalten und anpassen und diese interaktiv für gemeinsames Arbeiten, Meinungs-austausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Datenablage und -austausch, Blog, Cloudcomputing).	MI