

Bezüge zum Lehrplan 21

Kompetenzbereiche	Medien				Informatik		
	Leben in der Mediengesellschaft	Medien und Medienbeiträge verstehen	Medien und Medienbeiträge produzieren	Mit Medien kommunizieren und kooperieren	Datenstrukturen	Algorithmen	Informatiksysteme
	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.	Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.	Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.	Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.	Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.	Die Schülerinnen und Schüler können einfache Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.	Die Schülerinnen und Schüler verstehen den Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.
Kompetenzen	MI.1.1	MI.1.2	MI.1.3	MI.1.4	MI.2.1	MI.2.2	MI.2.3
Kompetenz-Codes							
Handlungsfelder	Auswählen, Beurteilen & Vorbeugen						
	Datensicherheit			•		•	•
	Urheberrecht			•			
	Wahrnehmung von Medien im Alltag	•					
	Interpretation von Botschaften		•				
	Datenspuren im Netz und Datenschutz			•			
	Kommunizieren & Kooperieren						
	Nutzung von Kommunikationsmedien				•		
	Nutzung von Kooperationswerkzeugen			•	•		
	Wirkung von Kommunikationsmedien				•		
	Netiquette	•			•		
	Recherchieren, Ordnen & Visualisieren						
	Nutzung von Informationsquellen		•			•	
	Ordnen von Informationen		•				
	Visuelle Aufbereitung von Informationen			•			
	Beurteilung der Qualität von Informationen		•				
	Problematische Inhalte im Netz	•		•			
	Präsentieren & Publizieren						
	Nutzung von Textverarbeitung			•			
	Nutzung von Präsentationsgeräten und -software			•			
	Publizieren im Netz			•			
	Unterschiedliche digitale Gestaltungsformen			•			
	Wirkung von Textlayout			•			
	Wirkungsvolles Präsentieren			•			
	Interagieren, Strukturieren & Programmieren						
	Benutzeroberflächen und Dateimanagement					•	•
	Standardfunktionen						•
	Hardware-Architektur						•
	Nutzung von Tabellenkalkulationsprogrammen					•	
	Umgang mit Dateiformaten					•	
	Grundlagen der Programmierung						•
	Sorgfalt im Umgang mit digitalen Geräten						•
	Grundprinzipien der Informatik						•
	Computational Thinking Patterns						•
	Technologischer Wandel und seine Auswirkungen	•					
	Kreieren, Komponieren & Gestalten						
	Nutzung von Zeichnungs- und Bildbearbeitungsprogrammen			•			
	Herstellung von bewegten Bildern			•			
	Nutzung von Audioprogrammen			•			
	Digitales Instrument als Ausdrucksmittel			•			
	Bild- und Tonmanipulation			•			
Urheberrecht in der Kunst			•				
Lernen, Verarbeiten & Transferieren							
Digitale Lernhilfen zum Üben							
Aufbau von Wissen mit Tutorials							
Wissenskonstruktion in digitalen Lernumgebungen							
Integration digitaler Medien in Arbeits- und Lernstrategien							
Organisation einer digitalen Lernumgebung							

Bezüge zum Lehrplan 21

Kompetenzbereiche		Anwendungs-kompetenz					Querverweise Fachdidaktiken		
		Handhabung	Recherche und Lernunterstützung	Produktion und Präsentation	Zyklus 1	Zyklus 2	Zyklus 3		
Strukturelle und inhaltliche Hinweise	Die Anwendungskompetenzen werden zum grössten Teil im Unterricht der Fachbereiche vermittelt. Die entsprechenden Kompetenzbeschreibungen finden sich in den Kompetenzaufbauten der Fachbereichslehrpläne. Einzelne Anwendungskompetenzen sind Teil der Kompetenzbereiche Medien und Informatik. In der folgenden Übersicht geben die Querverweise an, wo die jeweilige Anwendungskompetenz erworben wird. Die Verantwortung, diese Anwendungskompetenz zu vermitteln, liegt bei der Lehrperson, welche den entsprechenden Fachbereich unterrichtet.	Kompetenzen					Handlungsfelder		
		Datensicherheit							
		Urheberrecht							
		Wahrnehmung von Medien im Alltag							
		Interpretation von Botschaften							
		Datenspuren im Netz und Datenschutz							
		Kommunizieren & Kooperieren							
		Nutzung von Kommunikationsmedien					D.4.E.1.g		
		Nutzung von Kooperationswerkzeugen					FS1E.4.B.1.c/D.4.C.1.h		
		Wirkung von Kommunikationsmedien					D.4.B.1.h/D.3.B.1.h		
		Netiquette							
		Recherchieren, Ordnen & Visualisieren							
		Nutzung von Informationsquellen					D.4.C.1.b		
		Ordnen von Informationen					D.2.B.1.f/D.4.C.1.e		
		Visuelle Aufbereitung von Informationen					D.2.B.1.f/NMG.5.3.g		
		Beurteilung der Qualität von Informationen					NMG.2.5.d		
		Problematische Inhalte im Netz							
		Präsentieren & Publizieren							
		Nutzung von Textverarbeitung					D.4.D.1.c/D.4.C.1.h		
		Nutzung von Präsentationsgeräten und -software					D.4.D.1.d/D.4.F.1.e/D.4.A.1.e		
		Publizieren im Netz							
		Unterschiedliche digitale Gestaltungsformen							
		Wirkung von Textlayout					TTG.1.B.2.a		
		Wirkungsvolles Präsentieren					D.4.D.1.f D.3.B.1.i		
		Interagieren, Strukturieren & Programmieren							
		Benutzeroberflächen und Dateimanagement							
		Standardfunktionen					D.4.A.1.e		
		Hardware-Architektur					D.4.A.1.e		
		Nutzung von Tabellenkalkulationsprogrammen					D.4.A.1.e		
		Umgang mit Dateiformaten					D.4.A.1.e		
		Grundlagen der Programmierung					D.4.A.1.e		
		Sorgfalt im Umgang mit digitalen Geräten					D.4.A.1.e		
		Grundprinzipien der Informatik					D.4.A.1.e		
		Computational Thinking Patterns					D.4.A.1.e		
		Technologischer Wandel und seine Auswirkungen					D.4.A.1.e		
		Kreieren, Komponieren & Gestalten							
		Nutzung von Zeichnungs- und Bildbearbeitungsprogrammen					D.4.A.1.e		
		Herstellung von bewegten Bildern					D.4.A.1.e		
		Nutzung von Audioprogrammen					D.4.A.1.e		
Digitales Instrument als Ausdrucksmittel					D.4.A.1.e				
Bild- und Tonmanipulation					D.4.A.1.e				
Urheberrecht in der Kunst					D.4.A.1.e				
Lernen, Verarbeiten & Transferieren									
Digitale Lernhilfen zum Üben					D.4.C.1.e				
Aufbau von Wissen mit Tutorials					D.4.C.1.e				
Wissenskonstruktion in digitalen Lernumgebungen					D.4.C.1.e				
Integration digitaler Medien in Arbeits- und Lernstrategien					D.4.C.1.e				
Organisation einer digitalen Lernumgebung					D.4.C.1.e				