

Zyklus 1				
Medien	<p>Austauschen über Erfahrung in unmittelbarer Umwelt, gemachte Medienerfahrung und persönliche Mediennutzung MI.1.1.a <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 2 S. 52 – 55 Leseratten und Bücherdedektive</p>	<p>Mediensprachen verstehen und darüber sprechen MI.1.2.a (Text, Bild, Symbole, Ton, Film) <u>NMG:</u> Werbung erkennen / über Zielsetzung der Werbebotschaft sprechen Eigene Vorstellung zur Geschichte der Erde und von Lebewesen nacherzählen, in eigene zeitliche Vorstellung einordnen (Informationen Medien) <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 2 S. 6 - 11 Janosch</p>	<p>Kreativ mit Medien experimentieren MI.1.3.a</p>	<p>Mittels Medien Kontakte pflegen und austauschen MI.1.4.a (Brief, Telefon, ...) <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 2 S. 26 - 29 Erlebnisse festhalten</p>
		<p>Ausgelöste Emotionen durch Mediennutzung benennen können MI.1.2.b (z.B. Freude, Trauer, Wut, ...) <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 2 S. 14 Stimme und Körper</p>	<p>Einfache Bild-, Text, Tondokumente gestalten und präsentieren MI.1.3.b <u>NMG:</u> Lebensräume von Tieren und Pflanzen bildhaft darstellen und erläutern <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 2 S. 32 - 37 Bilder erzählen Geschichten</p>	
		<p>Mit Hilfe von Medien lernen und Informationen zu Thema beschaffen MI.1.2.c Bild über vergangene Kulturen machen</p>		
Informatik	<p>Sortieren & Ordnen MI.2.1.a Dinge nach bestimmten Eigenschaften (z.B. Farbe, Form, Grösse) ordnen Wie kann ich Dinge schneller finden? www.minibiber.ch Aufgabe 1: Sortiermaschine Aufgabe 8: Entscheidungsbaum Aufgabe 23: Sortieren <u>NMG:</u> 3.3.c - können Objekte und Stoffe sammeln und ordnen (z.B. Spielzeug, Haushaltgegenstände) <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 2 S. 74 – 75 Das Buchstaben-Monster Sprachstarken 2 S. 78 – 79 Ich und meine Wörter</p>	<p>Formale Anleitungen MI.2.2.a Formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Kochrezepte, Bastelanleitungen) www.minibiber.ch Aufgabe 3: Gummitwist Aufgabe 10: Ich der Bee-Bot BS: 3.2.a Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen TG: 4 Gebrauchsanleitungen, Pläne <u>NMG:</u> 8.5.a/c Nach Anleitungen z.B. auf dem Schulareal bewegen, orientieren Einfache Orientierungsmittel anwenden (Schatzkarte, Schulhauskarte)</p>	<p>Handhabung (Anwendung) MI.2.3.a Digitale Geräte ein- und ausschalten Programme / Apps starten und bedienen MI.2.3.b Mit Login selbständig anmelden MI.2.3.b Dokumente selbständig ablegen und wieder finden</p>	

Hinweise: Mit Hilfe von www.minibiber.ch kann der Lehrplanteil „Informatik“ vollumfänglich bearbeitet werden.

Zyklus 2/ 3. Klasse	Aug - Okt	Nov - Jan	Feb - Apr	Mai - Juli
Medien		Persönliche Mediennutzung 1 MI.1.1.a / MI.1.1.b <i>Bewusst werden über persönliche Mediennutzung. Austausch über Erfahrungen mit Medien. Benennen von Vor- und Nachteilen "direkte Erfahrung - virtuelle Erfahrung".</i>	Lernen und Recherchieren mit Medien MI.1.2.c / MI.1.2.e <i>Mithilfe von Medien lernen und Informationen beschaffen. Informationen auswählen und hinsichtlich Nutzen und Qualität beurteilen.</i>	
		Medienbeiträge verstehen MI.1.2.a / MI.1.2.e <i>Informationen aus Bildern entnehmen. Informationen mit Hilfe von Bildern weitergeben.</i>		
Informatik		Sortieren & Ordnen 1 MI.2.1.a <i>Dinge nach Eigenschaften ordnen</i>	Daten darstellen MI.2.1.b <i>Daten unterschiedlich darstellen (z.B. Symbole, Tabellen, Graphiken) Deutsch: Sprachstarken 3 S. 72 - 73 Erzählen wie die Indianer www.minibiber.ch Aufgabe 5: Geheime Schnitzeljagd</i>	
Anwendung	Bedienung Computer 2 MI.2.3.a / MI 2.3.b <i>Gerät ein- ausschalten, einloggen, Lernprogramme starten, bedienen und beenden, einfache Funktionen nutzen</i>		Recherchieren 1 MI.1.2.c <i>Anwenden des Gelernten aus der Interneteinführung (siehe oben) Deutsch Sachtexte beschaffen und mit Hilfe von Leitfragen umsetzen NMG 9.3.2: Recherche zu historischen Epochen (Sachtext, Karte, Quelle)</i>	Präsentieren 1 MI.1.3.c <i>Anwendung Recherchieren, daraus Produkte (z.B. Klassenzeitung, vom Sachtext zum Quiz, Lernplakat) erstellen und vor Klasse präsentieren Wirkung einschätzen und entsprechend nutzen Deutsch: Sprachstarken 3 S. 58 - 59 Buchempfehlung</i>

Hinweise: Verwenden von Lernprogrammen (Young World, Rechnungssoftware, Lernwerkstatt, ...)

Zyklus 2/ 4. Klasse	Aug - Okt	Nov - Jan	Feb - Apr	Mai - Juli
Medien		Sicherheit im Umgang mit dem Internet 1 MI.1.3.d Passwort, Nickname, persönliche Daten www.internauten.de/Medienkoffer www.internet-abc.de www.klicksafe.de www.jugendundmedien.ch => Broschüre „Medienkompetenz im Schulalltag“		Kreativ mit Medien experimentieren MI.1.3.a / MI.1.3.c Bereiche: Audio, Bild, Text, Multimedia (z.B. AniPaint, Apps)
Informatik	Analoge – digitale Darstellung MI.2.1.d www.minibiber.ch Aufgabe 6: Pixelbilder Lehrmittel „Medienkompass“ Kapitel 2: Punkt für Punkt ein Bild	Verschlüsselung mit Geheimschriften MI.2.1.c Daten mit selbstentwickelter Geheimschrift verschlüsseln <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 4 S. 16 – 21 / S. 30 – 31 Geheimschrift Lehrmittel „Medienkompass“ Kapitel 6 „Verschlüsselte Botschaft“ (Cäsar Verschlüsselung, Morsealphabet, Blindenschrift, Fingeralphabet)	Lösungswege suchen, auf Korrektheit prüfen & vergleichen MI.2.2.b informatik-biber.ch/aufgabensammlung <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 4 S. 14 – 15 Nichts für Holzköpfe <u>Mathematik:</u> Knobel- und Sachaufgaben Informatik-biber.ch/aufgabenstellungen	Sortieren & Ordnen 2 (Repetition) MI.2.1.a <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 4 S. 70 - 73 Wörter sortieren Sprachstarken 4 S. 64 Logisch Sprachstarken 4 S. 77 Die ck-Regel und die tz-Regel <u>Mathematik:</u> 1.B.1 / 2h? können systematische Aufgabenfolgen bilden, weiterführen, verändern und beschreiben.
			Anleitungen erkennen & befolgen MI.2.2.a <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 4 S. 42 - 47 Nichts für Holzköpfe Sprachstarken 4 S. 58 – 59 Experimente mit Wasser www.minibiber.ch Aufgabe 28: Anweisungen wiederholen	
Anwendung	Fotografieren 1 MI.1.3.b / MI.1.3.c / MI.1.3.f <u>BG:</u> Ausgewählte Situationen fotografisch festhalten. Beachtung von Bildausschnitt, Blickwinkel und Lichtverhältnisse. Bilder auf Computer übertragen und der Klasse präsentieren	Recherchieren & Präsentieren 2 MI.1.2.c / MI.1.2.e / MI.1.3.f Anwenden der Erkenntnisse von „Recherchieren und Präsentieren 1“ der 3. Klasse – Erreichen der gewünschten Wirkung reflektieren	Arbeit an Textdokumenten MI.1.3.b / MI.1.3.c Text (z.B. Gedicht) am PC entwerfen und Grundfunktionen der Textverarbeitung einsetzen (Textformat, Layout, Bilder)	Eigene Audioaufnahmen machen MI.1.3.a / MI.1.3.c <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 4 S. 32 - 37 Sagen (aufnehmen – vertonen) <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 4 S. 66 Gedichte gestalten Leseprobe (auch englisch), Gesang, eigenen Text aufnehmen, Zungenbrecher, Geschichte für andere Klasse, ... Erste Erfahrungen sammeln mit Aufnahmesoftware (empfohlen Audacity)
			Datenspeicherung MI.2.3.c, MI.2.1.d-e Dateien strukturiert abspeichern und wieder öffnen (Speicherort, Ordnerstruktur, Dateinamen, Dateityp)	

Hinweise:

Verwenden von Lernprogrammen (Young World, Rechnungssoftware, Lernwerkstatt, ...)
 Tastaturschreiben bis Lektion 20 (Deutsch: Schülerinnen und Schüler können die Tastatur geläufig nutzen => Siehe Wegleitung DVS)

Zyklus 2/ 5. Klasse	Aug - Okt	Nov - Jan	Feb - Apr	Mai - Juli
Medien	Persönliche Mediennutzung 2 MI.1.1.b / MI.1.2.b <i>Welche Medien benutze ich wie oft? Wofür benutze ich diese? Medientagebuch</i>	Qualität & Nutzen von Quellen MI.1.2.c / MI.1.2.e <i>Informationen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen, Urheberrecht, Quellenangabe</i>	Sicherheit im Umgang mit Medien MI.1.1.c / MI.1.3.d/ MI.1.4.b + c <i>Verhaltensregeln in sozialen Medien, Chancen und Gefahren im Netz, Schutz persönlicher Daten, Veröffentlichung von Bildern oder Videos, ... (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing, Sexting, ...)</i>	
	Auseinandersetzen mit Medien MI.1.1.b / MI.1.2.d <i>Medienwirklichkeit, „persönliche Erfahrung – virtuelle Erfahrung“ Was sind Medien, wozu sind sie da? Welche Emotionen lösen sie aus? Grundfunktion, typische Mischformen</i>			
Informatik	Vertiefung Computerarbeit 1 MI.2.1.e / MI.2.3.d - g <i>Repetition Datenspeicherung Vor- und Nachteile, Grösseneinheiten von Datenspeichern Erfahrungen im Umgang mit Menu, Fenster, mehreren Programmen machen Unterscheidung Betriebssystem und Anwendersoftware, Dateitypen kennen</i>	Funktionsweise von Internet & Suchmaschinen verstehen MI.1.2.e / MI.2.3.i Internetspiel für den Unterricht: http://begeistern.fuer.informatik.uni-oldenburg.de/ Internet: Medienkompass Kapitel 5 «Vernetzt und verlinkt» Suchmaschine: Medienkompass Kapitel 11 «Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen»	Vertiefung Computerarbeit 2 MI.2.3.h <i>Schutz vor Datenverlust, Speicherort (lokal, Netzwerk, Internet) unterscheiden Medienkompass Kapitel 13 «Sicher ist sicher»</i>	Befehlsketten und Lösungswege 1 MI.2.2.b-f <i>Schleifen, Verzweigungen, Anweisungen in der Umwelt erkennen, beschreiben, strukturiert darstellen (z.B. Flussdiagramm, Struktogramm) Befehlsketten verstehen, selber auf digitalen Geräten entwickeln und testen (z.B. Sequenz, Schleife) studio.code.org / scratch.mit.edu</i>
Anwendung		Präsentieren & Veröffentlichen MI.1.2.e / MI.1.3.f <i>Recherchieren, auswählen, strukturieren, (digital) präsentieren, veröffentlichen Deutsch Sprachstarken 5 S. 18 – 21 => Handyzeit S. 46 => Vom Ereignis zur Zeitung</i>	Fotografieren MI.1.3.c BG <i>Farbkontraste, Blickwinkel, Nähe, Distanz, Bildausschnitt (Fotoroman, Trickfilm)</i>	
		Recherchieren MI.1.2.c / MI.1.3.e <i>Deutsch: Sprachstarken 5 S. 16 – 17=>Informationen nutzen S. 44 – 45 => Interview S. 54- 55 => Auf Informationssuche Englisch Vergleich „Lebensalltag – Lebensalltag in englischsprachigem Kulturraum“</i>		

Hinweise:

Verwenden von Lernprogrammen (Envol, Young World, Rechnungssoftware, Lernwerkstatt, ...)
 Tastaturschreiben bis Lektion 40 (Deutsch: Schülerinnen und Schüler können die Tastatur geläufig nutzen => Siehe Wegleitung DVS)

Zyklus 2/ 6. Klasse	Aug - Okt	Nov - Jan	Feb - Apr	Mai – Juli
Medien	Kreativ mit Medien experimentieren MI.1.3.a / MI.1.3.c <u>Musik</u> Rhythmusstruktur übernehmen und erfinden (z.B. mit Apps)	Tabellen & Diagramme 1 MI.1.2.e / MI.2.1.b Tabellen und Diagramme lesen, - vergleichen – interpretieren MIKE-Studie => Mediennutzung <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 6 S. 36 – 37 Tageszeitungen, <u>Mathematik:</u> Zahlenbuch S. 18 – 19?	Bilder lesen MI.1.2.c - e <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 6 S.59 Botschaft an Ausserirdische <u>BG</u> Erkennen, dass Bilder (Fotos, Videos) verändert/manipuliert werden können. Selber eine Bildaussage zu manipulieren.	
Informatik	Baum – und Netzstrukturen MI.2.1.f Erkennen und verwenden Ordnerstruktur, Stammbaum, Mindmap, Webseite	Befehlsketten und Lösungswege 2 MI.2.2.b-f Befehlsketten verstehen, selber auf digitalen Geräten entwickeln und testen (z.B. Schleife, Parameter, Bedingte Anweisung) (z.B. https://studio.code.org https://scratch.mit.edu http://primalogo.ch/)		Befehlsketten und Lösungswege 3 MI.2.2.b-f Befehlsketten verstehen, selber auf digitalen Geräten entwickeln und testen (z.B. Schleife, Parameter, Bedingte Anweisung) (z.B. studio.code.org / scratch.mit.edu / primalogo.ch) (z.B. Programmieren mit Robotik z.B. Thymio, Lego Mindstorms / WeDo:) <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 6 S. 97 Geschichte in fünf Sätzen
Anwendung	Recherchieren und Präsentieren 1 MI.1.2.c / MI.1.2.e / MI.1.3.e – f / MI.1.4.b Recherchieren, auswählen, strukturieren, präsentieren, veröffentlichen <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 6 S. 48 -51 Sprachenvielfalt <u>NMG:</u> technische Entwicklung (z.B. Marconi – Radio / Franklin – Blitzableiter)	Audioaufnahmen 2 MI.1.3.c / MI.1.3.e / MI.1.3.f Audiobeitrag planen und Umsetzen (Hörspiel, Radiosendung, Interview, Musik, ...) <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 6 S. 24 – 31 Radio im Kopf	Kommunizieren und Kooperieren MI.1.4.b / MI.1.4.c <u>Sprachen</u> Brief- / Mailkontakt (auch mit englisch- oder französischsprachigen Menschen) über Medien kommunizieren (Mail, Blog, Webseite, Chat, ...) Kooperative zusammenarbeiten (auch über Internet)	Tabellen und Diagramme 2 MI.1.3.c / MI.1.3.f / MI.2.1.d Daten erfassen – sortieren – darstellen <u>Mathematik:</u> Zahlenbuch 6 S. 74 – 85? <u>NMG:</u> Wetterbeobachtungen erfassen, ordnen, in Diagrammen darstellen, kommentieren
			Recherchieren und Präsentieren 2 MI.1.2.c / MI.1.2.e / MI.1.3.e / MI.1.3.f Recherchieren, auswählen, strukturieren, präsentieren, veröffentlichen <u>Deutsch:</u> Sprachstarken 6 S. 48 -51 Schwarze Kunst <u>NMG:</u> Himmelskörper, Universum	

Hinweise:

Verwenden von Lernprogrammen (Envol, Young World, Rechnungssoftware, Lernwerkstatt, ...) Tastaturschreiben bis Lektion 50 (Deutsch: Schülerinnen und Schüler können die Tastatur geläufig nutzen => Siehe Wegleitung DVS)