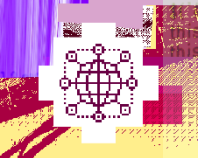


Quintal 1 Sommerferien–Herbstferien (ca. 6–7 Wochen)	Quintal 2 Herbstferien–Weihnachtsferien (ca. 9–10 Wochen)	Quintal 3 Weihnachtsferien–Sportferien (ca. 4–5 Wochen)	Quintal 4 Sportferien–Frühlingsferien (ca. 7–8 Wochen)	Quintal 5 Frühlingsferien–Sommerferien (ca. 10–11 Wochen)
Künstliche Intelligenz	Medien wirken	Programmieren	Daten, aber sicher	Medien wirken
Digitale Assistenz 	Folge mir! 	Muster und Parkette 	Informationen festhalten, Daten sichern 	Fake News 
Mini-LA	Mini-LA	Mini-LA	Mini-LA	Mini-LA
Recherche mit Suchmaschine	Videoproduktion	Bedienoberfläche		Recherche mit generativer KI
Fächerintegrativ	Fächerintegrativ	Fächerintegrativ	Fächerintegrativ	Fächerintegrativ
Mille feuilles 4 Magazin 4.2 «Les robots» Werkweiser 2 Robi, der Roboter, erklärt Holzverbindungen WeitBlick 2 «Mein digitalaktischer Alltag» SPRACHWELT 2 AH Strategien und Methoden S. 26–31 SPRACHWELT 1 Strategie- und Reflexionsformen	WeitBlick 2 «Mein digitalaktischer Alltag» WeitBlick 2 «Nah und fern – fremd und vertraut» WeitBlick 2 «Wir! Informiert» SPRACHWELT 2 AH Strategien und Methoden: S. 12–15 SPRACHWELT 2 AH Strategien und Methoden: S. 16–22 WeitBlick 1 und 2 Blogtool, Worddokumente, etc. → siehe MINI-LA SPRACHWELT 1 und 2 Literatur im Fokus, Sprechen, etc. → siehe MINI-LA Französisch Clin d'œil 7–9 Text-, Bild-, Video- und Tondokumentation, Forum, Klassenablage, Umfrage	MATHWELT 2 Themenbuch 1, S. 17 Mathematik 5 Themenbuch «Symmetrie» Aufgabe W14 Mathematik 6 Themenbuch «Symmetrie» Aufgabe 3 und Aufgabe 5 SPRACHWELT 1 digitale Aufgaben allg. SPRACHWELT 2 AH Sprache erforschen 3 und 4 > Kapitel 1–8 Mathematik MATHWELT Training WeitBlick 1 Aufträge, Links anwählen, Popups öffnen und schliessen Französisch Navigieren in der digitalen Version des Printmaterials ab MF 3.1: Aufträge, Links anwählen, Popups öffnen und schliessen	SPRACHWELT 2 AH Strategien und Methoden: S. 16–22 SPRACHWELT 2 Lernwelt News WeitBlick 2 «Wir Informiert» «Mein digitalaktischer Alltag» MATHWELT 2 Themenbuch 3.–6. Klasse, 2. Semester «22 Projekte»	WeitBlick 2 «Mein digitalaktischer Alltag» SPRACHWELT 1 Lesen und Schreiben: SLW Für dich – für mich: Tagebuch mit Book Creator SPRACHWELT 1 SLW Für dich – für mich (KB Lesen und Schreiben) digitale Aufgaben allg. WeitBlick 1 grundsätzlich Mathematik MATHWELT Training Französisch Mille feuilles 3.2, S. 55–57: «Mon fichier électronique» Clin d'œil 7–9 Digitales Lehrmittel inkl. Quizlet / card2brain
LP 21 fächerübergreifend	LP 21 fächerübergreifend	LP 21 fächerübergreifend	LP 21 fächerübergreifend	LP 21 fächerübergreifend
NMG.5.3c D.2.B.1 D.3.B.1d, e, f	D.1.B.1.e,f D.3.B.1d, e, f	MA.2.C.2g MA.2.A.2e	D.3.B.1d, e, f	D.2.B.1e,d D.4.D.1d

Übersicht Kompetenzabdeckung des Lehrplan 21 «Medien und Informatik»

Kompetenzen	Digitale Assistenz 	Folge mir! 	Muster und Parkette 	Informationen festhalten, Daten sichern 	Fake News 	Vernetzt 
MI.1.1.a: können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z. B. Farbe, Form, Grösse).						
MI.1.1.b: können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.						
MI.1.1.c: können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z. B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).						
MI.1.1.d: können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z. B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten).						
MI.1.2.a: verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film). MI.1.2.a: können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.						
MI.1.2.c: können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).						
MI.1.2.d: können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation). MI.1.2.d: kennen Mischformen und können typische Beispiele aufzählen (Infotainment, Edutainment).						
MI.1.2.e: können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.						
MI.1.3.b: können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.						
MI.1.3.c: können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z. B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).						
MI.1.3.d: können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z. B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).						
MI.1.3.e: können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z. B. Vortrag, Blog/Klassenblog).						
MI.1.3.f: können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. MI.1.3.f: können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.						
MI.1.4.b: können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.						
MI.1.4.c: können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen.						

Kompetenzen	Digitale Assistenz 	Folge mir! 	Muster und Parkette 	Informationen festhalten, Daten sichern 	Fake News 	Vernetzt 
MI.2.1.b: können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z. B. Symbole, Tabellen, Grafiken).						
MI.2.1.c: können Daten mittels selbstentwickelter Geheimschriften verschlüsseln.						
MI.2.1.d: kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.						
MI.2.1.e: kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen.						
MI.2.1.f: erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z. B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).						
MI.2.1.g: verstehen die Funktionsweise von fehlererkennenden und -korrigierenden Codes.						
MI.2.3.a: können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).						
MI.2.2.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.						
MI.2.2.c: können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z. B. mittels Flussdiagrammen).						
MI.2.2.d: können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.						
MI.2.2.e: verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist.						
MI.2.2.f: können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.						
MI.2.3.a: können Geräte ein- und ausschalten und einfache Funktionen nutzen.						
MI.2.3.c: können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.						
MI.2.3.d: können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).						
MI.2.3.e: können Betriebssystem und Anwendungssoftware unterscheiden.						
MI.2.3.f: kennen verschiedene Speicherarten (z. B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten.						
MI.2.3.g: können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z. B. Hilfe-Funktion, Recherche).						

Kompetenzen	Digitale Assistenz	Folge mir!	Muster und Parkette	Informationen festhalten, Daten sichern	Fake News	Vernetzt
MI.2.3.h: können erklären, wie Daten verloren gehen können und kennen die wichtigsten Massnahmen, sich davor zu schützen.						
MI.2.3.i: verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen.						
MI.2.3.j: können lokale Geräte, lokales Netzwerk und das Internet als Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden.						
MI.2.3.k: haben eine Vorstellung von den Leistungseinheiten informationsverarbeitender Systeme und können deren Relevanz für konkrete Anwendungen einschätzen (z. B. Speicherkapazität, Bildauflösung, Rechenkapazität, Datenübertragungsrate).						

Übersicht Kompetenzabdeckung des Lehrplan 21 «Anwendungskompetenzen»

Kompetenzen	Digitale Assistenz	Recherche mit Suchmaschine	Folge mir!	Video-produktion	Muster und Parkette	Bedienoberfläche	Informationen festhalten, Daten sichern	Fake News	Recherche mit KI	vernetzt	Login und Passwörter
Handhabung											
Die SuS können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten und beenden, einfache Funktionen nutzen, sich mit dem eigenen Login anmelden.											
Die SuS können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.											
Die SuS können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menüs, mehrere geöffnete Programme).											
Die SuS können mit der Tastatur Texte schreiben.											
Recherche und Lernunterstützung											
Die SuS können mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z. B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Webseite).											
Die SuS können Medien und Daten auswählen, auswerten und als Informationsquelle für ihr Lernen nutzen (z. B. Lexikon, Suchmaschine, Schulfernsehen, Wetterkarte, geografische Daten, technische Anleitungen).											
Die SuS 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).											
Produktion und Präsentation											
Die SuS können Medien zum gegenseitigen Austausch sowie zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z. B. Brief, E-Mail, Klassenzeitung, Klassenblog, gestalten von Text-, Bild-, Video- und Tondokumenten).											
Die SuS können die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten, Tabellen, Präsentationen, Diagrammen, Bildern, Tönen, Videos und Algorithmen anwenden.											
Die SuS können aktuelle Medien nutzen um sich auszutauschen, und um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren oder einer Öffentlichkeit verfügbar zu machen.											