



# Konzept Medien und Informatik 2022

## Anhänge

### Die aufgeführten Anhänge

- sind integrale Bestandteile des Konzepts Medien und Informatik 2022 der Schule Oftringen
- können bei sich ändernden Rahmenbedingungen flexibel angepasst werden
- sind durch die zuständigen Instanzen datiert und genehmigt

Anhang 01 Betrieb, Unterhalt und Support

Anhang 02 Weisungen für Mitarbeitende der Schule Oftringen

Anhang 03 Weisungen für Lernende der Schule Oftringen

Anhang 04 Pädagogische Hilfestellungen

Anhang 05 Fernunterricht | Distanzunterricht

# **Anhang 01**

## **Betrieb, Unterhalt und Support**

### **Vorbemerkungen**

Eine zuverlässig funktionierende und gut gewartete ICT-Infrastruktur der Schule ermöglicht den Lehrpersonen die sinnvolle Integration von Medien und ICT (Informations- und Kommunikationstechnologien) im Unterricht.

Basierend auf den Vorschlägen von imedias [Beratungsstelle für digitale Medien im Unterricht] sind die Pflichten der Beteiligten an die Bedürfnisse der Schule Oftringen angepasst.

Die LICT [Leitung ICT] an der Schule Oftringen fungiert als Bindeglied zwischen Schulleitung, Schulbehörde, Gemeindeinformatik, Informatikverantwortlichen und Unterrichtenden.

Die weiteren Funktionen und Aufgabenbereiche werden auf der Grundlage des vorliegenden Konzept Medien und Informatik 2022 der Schule Oftringen neu verteilt und präzisiert.

- PICTS
- Klassenlehrpersonen Oberstufe
- TICTS I Schulhaus | Schuleinheit
- TICTS II
- GI Gemeindeinformatik

## Anhang 01 | Betrieb, Unterhalt und Support

Beteiligte Personen		Hauptaufgaben, Zielsetzungen
<b>Schulleitung, Behörden, ...</b>		Sie stellen sicher, dass ein ICT-Konzept im pädagogischen und technischen Bereich vorhanden ist und dass die benötigten Ressourcen zur Umsetzung zur Verfügung gestellt werden.
<b>Lehrpersonen</b>		<p>Sie sind für den sinnvollen Einsatz der ICT im Unterricht verantwortlich und konzentrieren sich auf die pädagogisch-didaktischen Ziele.</p> <p>Sie nutzen die vorhandenen ICT-Mittel im Unterricht gemäss den Vorgaben des Lehrplanes, bilden sich im Medienbereich weiter und können einfachere Hard- und Softwareprobleme selbstständig lösen.</p>
ICT-Verantwortliche/r	Pädagogik	Die ICT-Verantwortlichen fördern und unterstützen das Kollegium beim sinnvollen Einsatz von ICT im Unterricht. Sie unterstützen die Schulleitung in der Planung und Budgetierung der ICT.
	Technik	Die ICT-Verantwortlichen kümmern sich um den Betrieb der Informationstechnologien und lösen kleinere technische Probleme selbstständig. Bei Problemen technischer Art sind sie die erste Anlaufstelle [1st-Level-Support]
<b>externer technischer Support</b>		Ein technischer externer Support stellt eine funktionstüchtige ICT-Infrastruktur [PCs, Netzwerk] sicher und garantiert die rasche Behebung von grösseren technischen Problemen.
<b>Verantwortlichkeiten</b>		
<b>B</b>		= Basisaufgaben
<b>E</b>		= erweiterte Aufgaben
		= Hauptverantwortung
		= Mitverantwortung
		= Mitsprache, Mithilfe

1. Konzept Medien und Informatik	Lehrpersonen	Pädagogik	Technik	externer technischer Support	Schulleitung, Behörden	BSI
		ICT-Verantwortliche/r				
Erarbeiten eines ICT-Konzepts		B	B			
Erstellen des Konzepts für die pädagogische Nutzung von ICT		B				
Inventar [Hardware, Software] erstellen			B			
Bedarfsabklärung, Evaluation		B	B			
Anschaffungskonzept und Organisation der Erneuerung der Anlagen [Neuanschaffung, Ersatz, Etappierung]		B	B			
Evaluation verschiedener Finanzierungsmodelle [einmalige Anschaffung, etappierte Anschaffung, Finanzierung mittels Leasing u.a.]			E			
Budgetierung			E			
Benutzungsordnung, Verhaltensregeln erstellen		B	B			
Vereinbarungen [Schülerinnen, Schüler, Eltern] erstellen		B	B			

2. Pädagogische Betreuung	Lehrpersonen	Pädagogik	Technik	externer technischer Support	Schulleitung, Behörden	BSI
		ICT-Verantwortliche/r				
Erstellen des Konzepts für die pädagogische Nutzung von ICT auf der Basis des geltenden Konzepts Medien und Informatik		B				
Erarbeitung eines Konzepts zur Einführung und Umsetzung der Medienbildung schulhaus- bzw. stufenintern auf der Basis des geltenden Konzepts Medien und Informatik.		B				
Lehrpersonen beim Einsatz von ICT beraten und unterstützen		B				
Lernsoftware und Software evaluieren, beschaffen, informieren, einführen		B				
Aufbauen und erweitern einer ICT-Fachkompetenz [ICT-Träff, Komm Schau, SFIB-Tagung, UNM-Tagung u.a., Fachliteratur]		B				
Informationen über aktuelle pädagogische Entwicklungen [Lernen mit ICT] für Lehrerkollegium, Schulleitung, Behörden zusammentragen und aufarbeiten		B				
Unterrichtsformen für ICT-Einsatz nutzen, entwickeln, einführen		B				
Sich über sinnvolle Einsatzmöglichkeiten und Gefahren des Internets [ICT und digitaler Medien] in der Schule informieren		B				
Koordination der Benutzung der ICT-Mittel [Ausleihe, Aufteilung flexibel einsetzbare Geräte auf Klassen, Computerraum, mobiles Computerzimmer]		B				
Führen eines Arbeitsjournals [über die eigene verrichtete Arbeit]		B				
Arbeitsplattform [www.educanet2.ch, Wiki oder andere] einrichten, einführen, betreuen, einsetzen		E				
Medienprojekte initiieren und koordinieren		E				
Erstellen eines Weiterbildungskonzepts für die Lehrpersonen, Koordination und Organisation von Weiterbildungskursen in ICT auf der Basis des geltenden Konzepts Medien und Informatik		E				
Organisation von schulhausinternen Kursen in Zusammenarbeit mit der Lehrerinnen- und Lehrerweiterbildung		E				
Weiterbildungsangebot des Kantons im Lehrerteam bekannt machen		E				
Publikation von Projekten und ICT-Arbeiten auf der Schulhomepage		E				
Erarbeiten eines Tools zur Erfassung des 'ICT-Portfolios' jedes Lernenden		B				

3. Anschaffungen, Verwaltung	Lehrpersonen	Pädagogik	Technik	externer technischer Support	Schulleitung, Behörden	BSI
		ICT-Verantwortliche/r				
Offerten für Hard- und Softwareanschaffungen einholen anlässlich Umsetzung Konzept / Erstanschaffung			B			
Anträge für die Beschaffung von Hard- und Software zu Händen der Schulleitung und Gemeindebehörden ausarbeiten anlässlich Umsetzung Konzept / Erstanschaffung			B			
Submissionsverfahren begleiten anlässlich Umsetzung Konzept / Erstanschaffung			F			
Ersatzbeschaffungen, Unterhalt: koordinieren und beantragen			B			
Nach Genehmigung Ware bestellen, entgegennehmen, kontrollieren			B			
Inventar führen			B			
Spezielle Listen [Garantiescheine, Lizenzverträge, Dokumentationen, Vereinbarungen] nachtragen			B			
Administration Benutzerinnen/Benutzer [Logins], Netzwerk, Webplattform [www.educanet2.ch u.a.]			B			
Als Ansprechperson den Behörden zur Verfügung stehen			B			
Führen eines Arbeitsjournals [über die eigene verrichtete Arbeit]			B			
Umfragen beantworten [z. B. ICT-Umfrage des Kantons]			B			

4. Wartung, Installationen	Lehrpersonen	Pädagogik	Technik	externer technischer Support	Schulleitung, Behörden	BSI
		ICT-Verantwortliche/r				
Technische Wartung und Betreuung der Infrastruktur		B	B			
Funktionsfähigkeit der Geräte sicherstellen			B			
Einfache Wartungsaufgaben [Toner ersetzen, u.a.] durchführen			B			
Hard- und Softwareprobleme eingrenzen, lösen oder an Fachleute weitergeben			B			
Defekte Teile [Kabel, Bildschirm, Maus] austauschen			B			
Reparaturen veranlassen			B			
Verbrauchsmaterialien verwalten [Toner, CDs, DVDs]			B			
Neue Software und Updates installieren			B			
Regelmässige Backups, Backups überwachen			B			
Virenschutz überwachen			B			
evtl. Schutzmassnahmen gegen Diebstahl einrichten			B			
Konfigurationen planen			B			
Netzwerkplanung [Sicherheitsplanung, Benutzerrechte]			E			
Wenn Serverinfrastruktur: Planung Serverkonfiguration, Installation Serversoftware und Konfiguration			E			
Wenn Serverinfrastruktur: Server verwalten [Netzwerkadministration]			E			
Benutzer und Rechte verwalten			E			
Masterkonfiguration Clients erstellen			E			
Neue Konfigurationen [Images] vorbereiten und installieren			E			
Internetzugang einrichten, Firewall, Anti-Spam			E			
Backuplösung betreuen und implementieren [USB-Sticks, webbasiert, Server u.a.] einrichten			E			
Virenschutz installieren [Server und Clients]			E			
Erweiterungen und Bauteile einbauen, ersetzen [RAM, Festplatten, ...]			E			

5. Support und Information	Lehrpersonen	Pädagogik	Technik	externer technischer Support	Schulleitung, Behörden	BSI
		ICT-Verantwortliche/r				
Lehrerschaft bei ICT-Problemen unterstützen		B	B			
Behebung von Gerätestörungen [Papierstau, Systemabsturz]			B			
Neue Geräte in den Klassenzimmern anschliessen und einrichten			B			
Einführung der Lehrpersonen in die grundsätzliche Bedienung vorhandener Hard- und Software		B	B			
Öffentlichkeitsarbeit im Bereich ICT betreiben		E				
Sich über aktuelle Entwicklungen [Hardware, Software und Einsatzmöglichkeiten im Unterricht] informieren und weiterbilden		B	B			
Relevante Informationen zugänglich machen [Entwicklungen, Anschaffungen, Internet, Fachliteratur, Weiterbildungskurse]		B	B			
Anschaffungen anregen		B	B			



## Anhang 02

### Weisungen für Mitarbeitende der Schule Oftringen zur Nutzung von Medien- und Informatikmitteln

Ersteller      Arbeitsgruppe Zukunft Schulinformatik  
Beratungsstelle Digitale Medien in Schule und Unterricht – imedias  
AG ICT  
LICT  
SLK / 03.07.2018

#### Hinweise und Vorbemerkungen zu den Weisungen

- Informatikmittel sind in der Schule Arbeitsinstrumente wie andere auch
- auf Grund der erhöhten Komplexität kommt ihnen eine Sonderrolle zu
- diese Sonderrolle rechtfertigt spezielle Weisungen im Umgang mit Informatikmitteln
- die Schulinformatik ist kein Hochsicherheitsgebiet sondern Hilfsmittel zur Gestaltung einer spannenden, lebendigen und nachhaltigen Lernumgebung
- die Mitarbeitenden nehmen ihren Berufsauftrag verantwortungsbewusst wahr und setzen Ideen engagiert um
- die Lernenden zeigen im ICT-Bereich ein grosses Interesse und eine grosse Experimentierfreude

## **Anhang 02 | Weisungen für Mitarbeitende der Schule Oftringen zur Nutzung von Medien- und Informatikmitteln**

### **1. Einleitung**

Die vorliegenden Weisungen zur Nutzung von Medien- und Informatikmitteln

- unterliegen allgemeiner, staatlicher Gesetzgebung
- unterliegen insbesondere für die Schule und deren Betrieb geltender Gesetzgebung und Reglementierung
- sind integraler Bestandteil des Konzepts Medien und Informatik 2022 der Schule Oftringen

### **2. Zweck und Geltungsbereich**

Die vorliegenden Weisungen zur Nutzung von Medien- und Informatikmitteln

- tragen zur Sicherstellung eines sicheren, flexiblen und störungsfreien Betriebs und Einsatzes von Medien- und Informatikmitteln bei
- gelten für jegliche Nutzung von Medien- und Informatikmitteln der Schule Oftringen
- gelten für Mitarbeitende der Schule Oftringen [Lehrpersonen, Leitende, Personen im Verwaltungs- und Unterhaltsbereich] sowie temporär an der Schule arbeitende Personen [Stellvertretende, Kursleitende, andere Dritte]

### **3. Pflichten**

Medien- und Informatikmittel werden von Mitarbeitenden eingesetzt

- zur Vorbereitung und Gestaltung ihres Unterrichts
- als Lehr- und Lernmittel bei der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im Unterricht
- zur Bewältigung von Aufgaben im Bereich Verwaltung und Kommunikation

Die Mitarbeitenden verpflichten sich

- zu einem verantwortungsvollen Umgang mit den ihnen zur Verfügung stehenden Medien- und Informatikmitteln aller Bereiche
- die ihnen zur Verfügung gestellten Medien- und Informatikmittel bestimmungsgemäss zu nutzen
- die bestehende Rechtsordnung einzuhalten
- selbstverantwortlich Wissenslücken, welche die bestimmungsgemässe Nutzung der Medien- und Informatikmittel beeinträchtigen können, zu schliessen
- Feststellungen über technische Mängel und sicherheitsrelevante Vorkommnisse dem zuständigen ICT-Verantwortlichen zu melden
- zur Wahrnehmung der Aufsichtspflicht bei der Nutzung der ICT-Gerätschaft durch die SuS (auch Ausleihe)

### **4. Nutzung und Einsatz von Medien- und Informatikmitteln**

Medien- und Informatikmittel werden zur Erfüllung des Berufsauftrages und zur Umsetzung des vorliegenden Konzepts Medien und Informatik 2022 der Schule Oftringen eingesetzt.

Im Netzwerk der Schule dürfen nur die von der Schule bereitgestellten oder durch die BSI bewilligte Medien- und Informatikmittel eingesetzt werden.

Der Zugriff auf fremde Daten ist nur mit Einwilligung des Besitzers erlaubt. Die Einwilligung wird stillschweigend vorausgesetzt, wenn Daten auf gemeinsam genutzten Speicherorten abgelegt werden.

Login-Daten, Benutzernamen, Passwörter sind persönlich und dürfen nicht weitergegeben werden. Beim Einsatz von E-Mail sind Datenschutz und Persönlichkeitsinteressen zu beachten. Vertrauliche Informationen dürfen nur verschlüsselt ausserhalb des eigenen Mailservers versendet werden (Kürzel für Namen, Incamail, ...)

Veränderungen an der technischen ICT-Infrastruktur sind nur nach Rücksprache mit dem TICTS erlaubt.

Die private Nutzung der Medien- und Informatikmittel ist zur Förderung der eigenen ICT-Kompetenz erlaubt, solange der Schulbetrieb dadurch nicht beeinträchtigt wird.

## **5. Nutzung und Einsatz privater Medien- und Informatikmittel**

Zur Erfüllung des Berufsauftrages und zur Umsetzung des vorliegenden Konzeptes dürfen auch private Medien- und Informatikmittel eingesetzt werden.

Eine Einbindung privater Medien- und Informatikgeräte in das Netzwerk der Schule muss bei der LICHT mit dem entsprechenden Formular beantragt und von dieser bewilligt werden.

Um private Geräte mit dem Internet zu verbinden, steht ein dafür eingerichtetes WLAN [SSID: Internet] zur Verfügung.

Um befristet private Geräte von Lernenden im Rahmen des Unterrichts mit dem Internet zu verbinden, sind Lösungen [Port 8 auf den gemanagten Switches] vorgesehen. Die LP achtet auf die bestimmungsgemässe Nutzung der Internetverbindung und ahndet Verstösse.

Alle Regelungen und Pflichten gelten sinngemäss für Nutzung und Einsatz privater Medien- und Informatikmittel.

## **6. Unzulässige Nutzung und Einsatz von Medien- und Informatikmitteln**

Als unzulässig, unerlaubt oder missbräuchlich gelten Nutzung und Einsatz von Medien- und Informatikmitteln wenn sie

- gegen diese Weisungen verstösst
- gegen übergeordnete Bestimmungen oder die Rechtsordnung verstösst
- Rechte Dritter verletzt

## **7. Kontrollmassnahmen**

Kontrollmassnahmen dienen der Überprüfung und Sicherstellung der Funktionsfähigkeit und Verfügbarkeit der Medien- und Informatikmittel.

Internetzugriffe und E-Mailverkehr werden protokolliert.

Daten und Protokolle werden im Rahmen bestehender Gesetze vertraulich behandelt.

## **8. Verstösse**

Verstösse gegen diese Weisungen werden im Rahmen bestehender Gesetze und Reglemente von der zuständigen Stelle sanktioniert.

Ich bin über die Weisungen informiert und habe sie verstanden.

Oftringen, \_\_\_\_\_ Vorname/Name: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

## **Anhang 03**

### **Weisungen für Lernende der Schule Oftringen zur Nutzung von Medien- und Informatikmitteln**

Die Weisungen für Lernende der Schule Oftringen basieren auf den angepassten Vorschlägen von imedias [Beratungsstelle für digitale Medien im Unterricht].

Die Weisungen werden überprüft und nach der allfälligen Genehmigung der Umsetzung des vorliegenden Konzept Medien und Informatik 2022 durch die EGV der aktuellen ICT-Infrastruktur angepasst.

## **Anhang 03 | Weisungen für Lernende der Schule Oftringen zur Nutzung von Medien- und Informatikmitteln**

### **Vereinbarung der Schule mit den Schülerinnen und Schülern der Mittel- und Oberstufe)**

#### **Wir nutzen die Einrichtungen mit der nötigen Sorgfalt.**

Ich verpflichte mich, Computer und Internet für das Lernen zu nutzen.

- Ich installiere keine Dateien und Programme, die Geräte oder andere Daten mit Viren beschädigen könnten.
- Nach Beendigung meiner Arbeiten verlasse ich den Arbeitsplatz aufgeräumt.
- Ich ändere keine Systemeinstellungen am Bildschirmhintergrund, den Bedienungshilfen und auch nicht am Verhalten des Mauszeigers. Jede Änderung verunsichert die nächste Schülerin, den nächsten Schüler.
- Ich drucke Dokumente erst nach Rücksprache mit meiner Lehrerin / meinem Lehrer aus. Er / Sie zeigt mir, welchen Drucker ich benutzen soll.

#### **Wir beachten den Datenschutz und schützen uns selber.**

- Ich gebe im Internet keine persönlichen Angaben über mich oder andere Personen bekannt.
- Benutzernamen für Foren und Chat wähle ich so, dass sie keine Angaben über mich enthalten (Name, Alter, Geschlecht, usw.).
- Ich gebe Passwörter und Zugangsdaten nicht weiter.
- Ich tätige keine Käufe und Bestellungen via Internet der Schule.

#### **Wir respektieren unsere Mitmenschen und achten die Menschenrechte.**

- Ich vermeide Beleidigungen in der Kommunikation mit anderen.
- Ich übernehme die Verantwortung für den Inhalt meiner gesendeten E-Mails.
- Ich lese oder lösche keine E-Mails von jemand anderem.
- Arbeiten meiner Mitschülerinnen und Mitschüler verändere ich ohne deren Einwilligung nicht.
- Ich greife nicht auf rassistische, gewaltdarstellende und pornografische Seiten zu und gebe keine solche Inhalte und Links weiter.
- Wenn ich solche Inhalte erhalte oder ungewollt darauf stosse, melde ich es sofort der Lehrerin / dem Lehrer.

#### **Wir berücksichtigen das Urheberrecht.**

- Filme, Texte, Bilder und Musik sind meistens urheberrechtlich geschützt. Ich darf sie nicht weitergeben.
- Möchte ich Texte oder Bilder veröffentlichen (z.B. auf meiner Homepage), bespreche ich dies zuerst mit meiner zuständigen Lehrperson.
- Zur Gestaltung von Arbeiten, die nicht veröffentlicht werden, darf ich Texte oder Bilder aus dem Internet verwenden. Ich gebe jeweils nach Vorgabe meiner Lehrerin / meines Lehrers die Quelle an.

## Wir halten die Regeln ein.

- Halte ich mich nicht an die Regeln, werden die Eltern und die Schulleitung informiert. Die Schulleitung entscheidet über angemessene Massnahmen.
- Ich weiss, dass der Lehrer / die Lehrerin stichprobenartig den Verlauf meiner aufgerufenen Seiten überprüfen kann.

## Vereinbarung

Bitte unterschreiben und an den Klassenlehrer / die Klassenlehrerin retournieren.

Ich habe die Schülerinnen und Schüler in die **Nutzung der Computer und des Internets im Unterricht** eingeführt und sie auf die Möglichkeiten und Gefahren des Internets hingewiesen sowie die Nutzungsvereinbarung zur Unterschrift abgegeben.

Oftringen, Datum: ..... Klasse: ..... **Lehrerin/Lehrer** .....

Ich habe von dieser Vereinbarung Kenntnis genommen und verpflichte mich, sie einzuhalten.

Oftringen, Datum: ..... **Schülerin/Schüler** .....

Wir nehmen die oben genannten Punkte der Vereinbarung zur Kenntnis und unterstützen unseren Sohn / unsere Tochter darin, sie einzuhalten.

Oftringen, Datum: ..... **Erziehungsberechtigte** .....

Leitung Gesamtschule  
Lukas Leuenberger  
Kirchstrasse 4  
4665 Oftringen



**schule-oftringen.ch**

Erziehungsberechtigte  
Mittel- und Oberstufe  
4665 Oftringen

11. Februar 2019

### **ICT-Nutzungsvereinbarung**

Sehr geehrte Erziehungsberechtigte

Im Rahmen des Projekts "Zukunft Schulinformatik" ist die Schule mit einer zeitgemässen ICT-Infrastruktur ausgerüstet worden.

Zur Sicherstellung einer geordneten Nutzung im Rahmen des Unterrichts hat die Klassenlehrperson die ICT-Nutzungsvereinbarung mit der Klasse besprochen und verständlich gemacht.

Sie erhalten mit diesem Schreiben die ICT-Nutzungsvereinbarung, welche die Klassenlehrperson und Ihr Kind bereits unterschrieben haben. Es ist der Schule wichtig, dass die Erziehungsberechtigten diese ebenfalls kennen, weshalb ich Sie höflich bitte, sie zu lesen und mit Ihrer Unterschrift die Kenntnisnahme zu bestätigen.

Ihr Kind soll das unterschriebene Dokument an den Klassenlehrer / die Klassenlehrerin retournieren.

Ich danke Ihnen für die Unterstützung!

Freundliche Grüsse

**Schule Oftringen**



Lukas Leuenberger  
Leiter Gesamtschule

## **Anhang 04**

### **Pädagogische Hilfestellungen**

Für die praktische Umsetzung von Orientierungsrahmen und Lehrplan 21 im Unterricht stehen die von den PICTS erstellten ICT-Erläuterungen und Linklisten, zur Verfügung.

- LP21 Kompetenzenüberblick Medien und Informatik
- Erläuterungen ICT Portfolio
- Anleitung Beurteilungsbogen





# Medien und Informatik

## Medien

<p><b>MI.1.1</b> 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.</p> <p><i>Leben in der Mediengesellschaft</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p><b>1</b> a » können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienereignisse sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).</p> <p>b » können Vor- und Nachteile direkter Erfahrungen, durch Medien oder virtuell vermittelter Erfahrungen benennen und die persönliche Mediennutzung begründen.</p>	<p>c » können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).</p>	<p><b>3</b> d » können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten).</p> <p>e » können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential).</p> <p>f » können Vertiefungen 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).</p>	<p>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).</p>	<p>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).</p>	
<p><b>MI.1.2</b> Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.</p> <p><i>Medien und Medienbeiträge verstehen</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p><b>1</b> a » verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).</p> <p>b » können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbetexte sprechen.</p> <p>c » können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).</p> <p>d » können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).</p>	<p><b>2</b> d » können die Grundfunktionen der Medien benennen (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation).</p> <p>e » kennen Mischformen und können typische Beispiele auflisten (Infotainment, Edutainment).</p>	<p>e » können Informationen aus verschiedenen Quellen gezielt beschaffen, auswählen und hinsichtlich Qualität und Nutzen beurteilen.</p>	<p>f » erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken.</p>	<p><b>3</b> g » kennen grundlegende Elemente der Bild-, Film- und Fernsehsprache und können ihre Funktion und Bedeutung in einem Medienbeitrag reflektieren.</p>	<p>h » können die Absicht hinter Medienbeiträgen einschätzen (z.B. Werbung, Zeitschrift, Partizeitung).</p> <p>i » kennen Organisations- und Finanzierungsformen von Medienangeboten und deren Konsequenzen.</p>
<p><b>MI.1.3</b> Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.</p> <p><i>Medien und Medienbeiträge produzieren</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p><b>1</b> a » können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.</p> <p>b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.</p>	<p><b>2</b> c » können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).</p> <p>d » können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).</p> <p>e » können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog).</p>	<p>f » können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.</p> <p>g » können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.</p>	<p><b>3</b> g » können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln.</p>	<p>h » können allein und in Arbeitsteams mit medialen Möglichkeiten experimentieren und sich darüber austauschen.</p>	
<p><b>MI.1.4</b> Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.</p> <p><i>Mit Medien kommunizieren und kooperieren</i>                  Die Schülerinnen und Schüler ...</p>	<p><b>1</b> a » können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).</p>	<p><b>2</b> b » können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.</p>	<p><b>3</b> c » können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen.</p> <p>d » können Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen.</p>	<p>e » können Medien zur Veröffentlichung eigener Ideen und Meinungen nutzen und das Zielpublikum zu Rückmeldungen motivieren.</p>	<p>f » können kooperative Werkzeuge anpassen und für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Blog, Wiki).</p>	

# Informatik

**Mi.2.1 Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.**

*Datenstrukturen*  
Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	a » können Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden (z.B. Farbe, Form, Grösse).
<b>2</b>	b » können unterschiedliche Darstellungsformen für Daten verwenden (z.B. Symbole, Tabellen, Grafiken).
	c » können Daten mittels selbstentwickelter Zeichenschriften verschlüsseln.
	d » kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Datentypen zuordnen.
	e » kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen.
	f » erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Webiste).
	g » verstehen die Funktionsweise von fehlererkennenden und -korrigierenden Codes.
<b>3</b>	h » können Dokumente so ablegen, dass auch andere sie wieder finden.
	i » können logische Operatoren verwenden (und, oder, nicht).
	j » können Daten in einer Datenbank strukturieren, erfassen, suchen und automatisiert auswerten.
	k » können Methoden zur Datenreplikation unterscheiden und anwenden (Backup, Synchronisation, Versionierung).

**Mi.2.2 Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.**

*Algorithmen*  
Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	a » können formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen (z.B. Koch- und Backrezepte, Spiel- und Bastelanleitungen, Tanzchoreographien).
<b>2</b>	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.
	c » können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagrammen).
	d » können einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.
	e » verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist.
	f » können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen.
<b>3</b>	g » können selbstentwickelte Lösungswege für einfache Probleme in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern formulieren.
	h » können selbstentwickelte Algorithmen in Form von lauffähigen und korrekten Computerprogrammen mit Variablen und Unterprogrammen formulieren.
	i » können verschiedene Algorithmen zur Lösung desselben Problems vergleichen und beurteilen (z.B. lineare und binäre Suche, Sortierverfahren).

**Mi.2.3 Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.**

*Informationssysteme*  
Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	a » können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.
	b » können sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden.
	c » können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden.
	d » können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menü, mehrere geöffnete Programme).
<b>2</b>	e » können Betriebssystem und Anwendungssoftware unterscheiden.
	f » kennen verschiedene Speicherarten (z.B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) und deren Vor- und Nachteile und verstehen Grösseneinheiten für Daten.
	g » können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z.B. Hilfe-Funktion, Recherche).
	h » können erklären, wie Daten verloren gehen können und kennen die wichtigsten Massnahmen, sich davor zu schützen.
	i » verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen.
	j » können lokale Geräte, lokales Netzwerk und das Internet als Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden.
	k » haben eine Vorstellung von den Leistungseinheiten informationsverarbeitender Systeme und können deren Relevanz für konkrete Anwendungen einschätzen (z.B. Speicherkapazität, Bildauflösung, Rechenkapazität, Datenübertragungsrate).
<b>3</b>	l » kennen die wesentlichen Eingabe-, Verarbeitungs- und Ausgabeelemente von Informationssystemen und können diese mit den entsprechenden Funktionen von Lebewesen vergleichen (Sensor, Prozessor, Aktor und Speicher).
	m » können das Internet als Infrastruktur von seinen Diensten unterscheiden (z.B. WWW, E-Mail, Internettelefonie, Soziale Netzwerke).
	n » können die Risiken unverschlüsselter Datenübermittlung und -speicherung abschätzen.

# Anhang 04 | Pädagogische Hilfestellungen LP21 Kompetenzenüberblick Medien und Informatik

## Anwendungskompetenzen

### Handhabung

Zyklus	Kompetenz	Ort der Einarbeitung
1	Die Schülerinnen und Schüler ... können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten und beenden, einfache Funktionen nutzen, sich mit dem eigenen Login anmelden.	M.23.a M.23.b M.23.c
1 - 2	können Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden. können mit grundlegenden Elementen der Benutzeroberfläche umgehen (Fenster, Menüs, mehrere geöffnete Programme).	D.4.1.a M.23.d
1 - 2	können mit der Tastatur Texte schreiben.	D.4.1.a
3	können ausreichend automatisiert mit der Tastatur schreiben.	D.4.1.1
3	können Dokumente so ablegen, dass auch andere sie wiederfinden.	M.21.b

### Recherche und Lernunterstützung

Zyklus	Kompetenz	Ort der Einarbeitung
1 - 3	Die Schülerinnen und Schüler ... können mit Hilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spiegelgeschichte, Webseite).	D.3.1.a D.3.1.b M.42.a M.42.b M.42.c
2 - 3	können Medien und Daten auswählen, auswerten und als Informationsquelle für ihr Lernen nutzen (z.B. Lexikon, Suchmaschine, Schulfernsehen, Wetterkarte, geografische Daten, technische Anleitungen).	D.3.1.a D.3.1.b P.1.1.a P.1.1.b M.42.d M.42.e M.42.f M.42.g M.42.h M.42.i M.42.j M.42.k M.42.l M.42.m M.42.n M.42.o M.42.p M.42.q M.42.r M.42.s M.42.t M.42.u M.42.v M.42.w M.42.x M.42.y M.42.z
2 - 3	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).	D.3.1.a
3	können Medien für den eigenen Lernprozess selbstständig auswählen und einsetzen (z.B. Sachbuch, Zeitschrift, RSS-Feed, soziale Netzwerke, E-Book, fachbezogene Software).	P.1.1.a P.1.1.b P.1.1.c P.1.1.d P.1.1.e P.1.1.f P.1.1.g P.1.1.h P.1.1.i P.1.1.j P.1.1.k P.1.1.l P.1.1.m P.1.1.n P.1.1.o P.1.1.p P.1.1.q P.1.1.r P.1.1.s P.1.1.t P.1.1.u P.1.1.v P.1.1.w P.1.1.x P.1.1.y P.1.1.z

### Produktion und Präsentation

Zyklus	Kompetenz	Ort der Einarbeitung
1 - 2	Die Schülerinnen und Schüler ... können Medien zum gegenseitigen Austausch sowie zum Erstellen und Präsentieren ihrer oder eines anderen (z.B. Brief, E-Mail, Klassenzeitung, Klassenblog, gestalten von Text-, Bild-, Video- und Tondokumenten).	M.1.1.a M.1.1.b M.1.1.c M.1.1.d M.1.1.e M.1.1.f M.1.1.g M.1.1.h M.1.1.i M.1.1.j M.1.1.k M.1.1.l M.1.1.m M.1.1.n M.1.1.o M.1.1.p M.1.1.q M.1.1.r M.1.1.s M.1.1.t M.1.1.u M.1.1.v M.1.1.w M.1.1.x M.1.1.y M.1.1.z
2 - 3	können die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten, Tabellen, Präsentationen, Diagrammen, Bildern, Tönen, Videos und Algorithmen anwenden.	D.3.1.a D.3.1.b M.1.1.a M.1.1.b M.1.1.c M.1.1.d M.1.1.e M.1.1.f M.1.1.g M.1.1.h M.1.1.i M.1.1.j M.1.1.k M.1.1.l M.1.1.m M.1.1.n M.1.1.o M.1.1.p M.1.1.q M.1.1.r M.1.1.s M.1.1.t M.1.1.u M.1.1.v M.1.1.w M.1.1.x M.1.1.y M.1.1.z
2 - 3	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.3.1.a D.3.1.b M.1.1.a M.1.1.b M.1.1.c M.1.1.d M.1.1.e M.1.1.f M.1.1.g M.1.1.h M.1.1.i M.1.1.j M.1.1.k M.1.1.l M.1.1.m M.1.1.n M.1.1.o M.1.1.p M.1.1.q M.1.1.r M.1.1.s M.1.1.t M.1.1.u M.1.1.v M.1.1.w M.1.1.x M.1.1.y M.1.1.z
3	können Geräte und Programme zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten, Tabellen, Präsentationen, Diagrammen, Bildern, Tönen, Videos und Algorithmen einsetzen.	D.3.1.a D.3.1.b M.1.1.a M.1.1.b M.1.1.c M.1.1.d M.1.1.e M.1.1.f M.1.1.g M.1.1.h M.1.1.i M.1.1.j M.1.1.k M.1.1.l M.1.1.m M.1.1.n M.1.1.o M.1.1.p M.1.1.q M.1.1.r M.1.1.s M.1.1.t M.1.1.u M.1.1.v M.1.1.w M.1.1.x M.1.1.y M.1.1.z
3	können Medien und Programmfunktionen zur inhaltlichen und formalen Überarbeitung von Texten nutzen (z.B. Wörterbuch, Korrektur- und Überarbeitungsfunktionen, Internet).	D.3.1.a D.3.1.b M.1.1.a M.1.1.b M.1.1.c M.1.1.d M.1.1.e M.1.1.f M.1.1.g M.1.1.h M.1.1.i M.1.1.j M.1.1.k M.1.1.l M.1.1.m M.1.1.n M.1.1.o M.1.1.p M.1.1.q M.1.1.r M.1.1.s M.1.1.t M.1.1.u M.1.1.v M.1.1.w M.1.1.x M.1.1.y M.1.1.z
3	können in Programmen Vorlagen anwenden (z.B. Textverarbeitung, Präsentationen, Tabellenkalkulation).	D.3.1.a D.3.1.b M.1.1.a M.1.1.b M.1.1.c M.1.1.d M.1.1.e M.1.1.f M.1.1.g M.1.1.h M.1.1.i M.1.1.j M.1.1.k M.1.1.l M.1.1.m M.1.1.n M.1.1.o M.1.1.p M.1.1.q M.1.1.r M.1.1.s M.1.1.t M.1.1.u M.1.1.v M.1.1.w M.1.1.x M.1.1.y M.1.1.z
3	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).	D.3.1.a D.3.1.b M.1.1.a M.1.1.b M.1.1.c M.1.1.d M.1.1.e M.1.1.f M.1.1.g M.1.1.h M.1.1.i M.1.1.j M.1.1.k M.1.1.l M.1.1.m M.1.1.n M.1.1.o M.1.1.p M.1.1.q M.1.1.r M.1.1.s M.1.1.t M.1.1.u M.1.1.v M.1.1.w M.1.1.x M.1.1.y M.1.1.z
3	können Plattformen gestalten und anpassen und diese interaktiv für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Datenblatte und -austausch, Blog, Cloudcomputing).	D.3.1.a D.3.1.b M.1.1.a M.1.1.b M.1.1.c M.1.1.d M.1.1.e M.1.1.f M.1.1.g M.1.1.h M.1.1.i M.1.1.j M.1.1.k M.1.1.l M.1.1.m M.1.1.n M.1.1.o M.1.1.p M.1.1.q M.1.1.r M.1.1.s M.1.1.t M.1.1.u M.1.1.v M.1.1.w M.1.1.x M.1.1.y M.1.1.z

# Anhang 04 | Pädagogische Hilfestellungen ICT-Portfolio

## ICT Portfolio Schule - Klasse 1-3 Planung

	1. Klasse	2. Klasse	3. Klasse
<b>ICT Portfolio Klasse 1-3</b> Avramaki Mirabito Angelika			
<b>1 Medien</b>			
<b>1.1 Leben in der Mediengesellschaft</b>			
a - Erfahrungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1.2 Medien und Medienbeiträge verstehen</b>			
a - Mediensprache / Werbung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b - Auslösen von Emotionen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c - Lernen / Informationsbeschaffung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1.3 Medien und Medienbeiträge produzieren</b>			
a - Experimentieren mit Medien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b - Bild-, Text-, Tondokumente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1.4 Mit Medien kommunizieren und kooperieren</b>			
a - Kontakte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2 Informatik</b>			
<b>2.1 Datenstrukturen</b>			
a - Dinge ordnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2.2 Algorithmen</b>			
a - Formale Anleitungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2.3 Informatiksysteme</b>			
a - Geräte und Programme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b - Lokales Netzwerk & Lernumgebung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c - Dokumente ablegen & finden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d - Bedienoberflächen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3 Anwendungskompetenzen</b>			
<b>3.1 Handhabung</b>			
Geräte und Programme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dokumente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bedienoberfläche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tastaturschreiben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3.2 Recherche und Lernunterstützung</b>			
Informationsbeschaffung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3.3 Produktion und Präsentation</b>			
Austausch & Präsentation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# Anhang 04 | Pädagogische Hilfestellungen ICT-Portfolio

## ICT Portfolio Schule - Klasse 4-6 Planung

	4. Klasse	5. Klasse	6. Klasse
<b>ICT Portfolio Klasse 4-6</b> Avramaki Murabito Angeika			
<b>1 Medien</b>			
<b>1.1 Leben in der Mediengesellschaft</b>			
a - Vor- und Nachteile & Medienreflexion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c - Folgen medialer & virtueller Handlungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1.2 Medien und Medienbeiträge verstehen</b>			
c - Lernen / Informationsbeschaffung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d - Grundfunktionen der Medien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e - Informationen beschaffen & beurteilen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1.3 Medien und Medienbeiträge produzieren</b>			
c - Erstellen & Präsentieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d - Umgang mit persönlichen Daten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e - Eigenproduktionen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1.4 Mit Medien kommunizieren und kooperieren</b>			
b - Gemeinsames Arbeiten & Meinungsaustausch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c - Kommunikation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2 Informatik</b>			
<b>2.1 Datenstrukturen</b>			
b - Darstellungsform für Daten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c - Daten verschlüsseln	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d - Datentypen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e - Bezeichnung Dokumententyp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f - Baum- und Netzstrukturen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g - Funktionsweise von Codes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2.2 Algorithmen</b>			
b - Lösungswege	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c - Schleifen und Verzweigungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d - Abläufe mit Schritten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e - vordefinierte Anweisungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f - Schritten anwenden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2.3 Informatiksysteme</b>			
d - Bedienoberfläche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e - Betriebssysteme & Programme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f - Speicherarten & Grösseneinheiten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g - Lösungsstrategien bei Problemen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h - Datenverlust	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i - Funktionsweise von Suchmaschinen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j - Speicherorte für Daten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CM LehrerOffice lizenziert für die Volksschule Aargau

2. Jun. 21, Seite 1 / 2

## ICT Portfolio Schule - Klasse 4-6 Planung

<b>k - Leistungseinheiten</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3 Anwendungskompetenzen</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3.1 Handhabung</b>			
Bedienoberfläche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tastaturschreiben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3.2 Recherche und Lernunterstützung</b>			
Informationsbeschaffung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Recherche & Informationsquelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3.3 Produktion und Präsentation</b>			
Austausch & Präsentationen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erstellung & Gestaltung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Präsentation & Medienbeiträge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CM LehrerOffice lizenziert für die Volksschule Aargau

2. Jun. 21, Seite 2 / 2

# Anhang 04 | Pädagogische Hilfestellungen ICT-Portfolio

## ICT Portfolio Schule - Klasse 7-9 Planung

	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3
<b>ICT Portfolio OS</b> Greier Manuel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
m - Internetdienste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
n - Risiken Datenübermittlung & Speicherung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3 Anwendungskompetenzen</b>			
<b>3.1 Handhabung</b>			
Automatisiert mit der Tastatur schreiben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dokumente Ablegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3.2 Recherche und Lernunterstützung</b>			
Informationsbeschaffung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Recherche & Informationsquelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medien für den eigenen Lernprozess	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>3.3 Produktion und Präsentation</b>			
Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten, Tabellen, Präsentationen, Diagrammen, Bildern, Tönen, Videos,...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medienaustausch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Algorithmen erstellen & bearbeiten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hilfsmittel zur inhaltlichen und formellen Überarbeitung von Texten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## ICT Portfolio Schule - Klasse 7-9 Planung

	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3
<b>ICT Portfolio OS</b> Greier Manuel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1 Medien</b>			
<b>1.1 Leben in der Mediengesellschaft</b>			
d - Verschiedene Lebenswelten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e - Chancen und Risiken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f - Einflüsse der Mediatisierung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g - Funktion & Bedeutung der Medien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1.2 Medien und Medienbeiträge verstehen</b>			
c - Lernen / Informationsbeschaffung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g - Bild-, Film- & Fernsehsprache	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h - Einschätzung von Medienbeiträgen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j - Organisation & Finanzierung von Medien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1.3 Medien und Medienbeiträge produzieren</b>			
f - Präsentation / Wirkung einschätzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g - Medienbeiträge herstellen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h - Experimentieren und Austauschen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>1.4 Mit Medien kommunizieren und kooperieren</b>			
c - Kommunikation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d - Kooperatives Lernen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e - Eigene Ideen & Meinungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f - Kooperative Werkzeuge anpassen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2 Informatik</b>			
<b>2.1 Datenstrukturen</b>			
f - Baum- & Netzwerkstrukturen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g - Funktionsweise von Codes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h - Dokumente ablegen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i - Logische Operatoren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j - Datenbanken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k - Datenreplikation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2.2 Algorithmen</b>			
g - Selbstentdeckte Lösungswege	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h - Selbstentwickelte Algorithmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i - Algorithmen vergleichen & beurteilen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>2.3 Informatiksysteme</b>			
i - Funktionsweise von Suchmaschinen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j - Speicherorte für Dateien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k - Leistungseinheiten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
l - Informatiksysteme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## **Anhang 05**

### **Fernunterricht | Distanzunterricht**

Im Frühjahr 2020 wurden während der Phase des Fernunterrichts wichtige Erfahrungen gemacht. Erstellte Konzepte, Hilfestellungen und weitere Dokumente werden im Umsetzungsprozess des Konzepts Medien und Informatik 2022 überarbeitet und an dieser Stelle nachhaltig implementiert.