

Jahresplanung Medien und Informatik 7. Klasse - Matthias Boss, Schule Huttwil

Übersicht Kompetenzen

MEDIEN

MI.1.1 Leben in der Mediengesellschaft

3	d	» können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten).	
	e	» können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential). » 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).	
	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).	
	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).	D.5.B.1.d

7. Klasse: d + e

MI.1.2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen

3	f	» erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken.	
	g	» kennen grundlegende Elemente der Bild-, Film- und Fernsehsprache und können ihre Funktion und Bedeutung in einem Medienbeitrag reflektieren.	BG.3.B.1.1c
	h	» können die Absicht hinter Medienbeiträgen einschätzen (z.B. Werbung, Zeitschrift, Parteizeitung).	NT.3.3.c RZG.3.3.a ERG.3.1.d ERG.5.2.b ERG.5.5.d BG.3.B.1.1c BG.3.B.1.2c
	i	» kennen Organisations- und Finanzierungsformen von Medienangeboten und deren Konsequenzen.	

7. Klasse: f + g

MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.

3	f	<ul style="list-style-type: none"> » können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen. » können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen. 	MI - Produktion und Präsentation D.3.B.1.f NMG.4.5.f RZG.5.1.d
	g	<ul style="list-style-type: none"> » können mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln. 	
	h	<ul style="list-style-type: none"> » können allein und in Arbeitsteams mit medialen Möglichkeiten experimentieren und sich darüber austauschen. 	MU.4.B.1.2e MU.5.A.1.g MU.5.B.1.g

7. Klasse: f + g

MI.1.4 Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

3	c	<ul style="list-style-type: none"> » können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen. 	MI - Produktion und Präsentation
	d	<ul style="list-style-type: none"> » können Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen. 	D.4.D.1.f
	e	<ul style="list-style-type: none"> » können Medien zur Veröffentlichung eigener Ideen und Meinungen nutzen und das Zielpublikum zu Rückmeldungen motivieren. 	
	f	<ul style="list-style-type: none"> » können kooperative Werkzeuge anpassen und für gemeinsames Arbeiten, Meinungsaustausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Blog, Wiki). 	MI - Produktion und Präsentation

7. Klasse: c + d

INFORMATIK

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

3	f	» erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).	
	g	» verstehen die Funktionsweise von fehlererkennenden und -korrigierenden Codes.	
	h	» können Dokumente so ablegen, dass auch andere sie wieder finden.	MI - Handhabung
	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).	

7. Klasse: f, g, h, i, j

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

3	g	» können selbstentdeckte 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).	

7. Klasse: g h

MI.2.3 Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von Informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.

	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).	
3	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).	
	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.	

7. Klasse: i, j, k, l, m

Planung:

Woche	Inhalt / Thema	Kompetenzstufe	Material / Beispiele für den Unterricht / Aufträge	Integration in andere Fächer / Anwenderkompetenzen
1-2	Infrastruktur, Handhabung, Umgang und Regeln kennenlernen Sicherheit Passwörter Daten speichern und schützen	MI 1.1 d	Nutzungsvertrag Streambooks besprechen Streambooks-Handhabung kennenlernen und üben / Login, Passwörter / Aufladestationen / installierte Programme (Passepartout, Office, zusätzliche Programme wie Audacity, paint.net, Moviemaker) www.klicksafe.de Medienkompass 2: 2.13 Medienkompass 2: 2.14	ERG.2.1.3a Gespräche über Legitimationen und Regeln im Leben allgemein
3-4	Kommunikations- und Kooperationsmittel vorstellen und anwenden	MI 1.4 c d	OneDrive kennenlernen, Dateien zusammen bearbeiten und teilen OneNote, Office 365 Titanpad einführen und erklären	Fremdsprachenunterricht: Originale Spracherlebnisse via Skype Gruppenarbeit: Chat oder Titanpad (fächerübergreifend)
5-6 7-8	Datenstruktur, Datenablage, Stammbaum, Mindmap, Website, Cloud, Mindmeister Dateiformate	MI 2.1 f - j MI 2.3 j	LearningApp , in welchem Dateien in ein Ordnersystem eingeordnet werden. Anschliessend eigene Ordnerstruktur erstellen auf Streambook (SD-Karte) sowie auf OneDrive. Dateitypen anschauen Weebly - Einführung Website erstellen Medienkompass 2: 2.6	MA.1.B.3.e+f Tabellenkalkulation ERG: Klassenwebseite erstellen
9-12	Netzwerk / Internet	MI 2.3 k l m	Lehrfilme zur Funktion des Internets: The dawn of the net Internet: Routing - Meine Daten auf der Reise durchs Internet Informatik Biber - Internet: Routing Unterrichtsmaterialien Medienkompass 2: 2.1	

13-14	Recherchieren im Internet	MI 2.3 i	<p>Auftrag: Suche über eine bekannte Persönlichkeit so viele Informationen wie möglich. Gestalte mit diesen Angaben (inkl. Foto) ein A4-Blatt. Mache das gleich mit dir selber.</p> <p>Beachten: Tips und Tricks Suchmaschinen-Spiel à la Schlag den Raab Tip Spiel: Stoff.... (Stoffzufuhrstotzen - 8 Treffer) Medienkompass 2: 2.11</p>	D: Tastaturschreiben anwenden für Vorträge, Aufsätze etc.
15-16	Chancen und Risiken der Mediennutzung	MI 1.1 d + e	<p>LearningApp zu Mediensucht Film zu Medienkompetenz Sucht Auftrag: in Gruppen Recherche zu einem Thema - Cybermobbing, Sexting, Sucht, Cyberkriminalität. LearningApp zu diesem Thema erstellen. LearningApp zu Gefahren und Risiken Medienkompass 2: 2.13 Spass, Unfug und Verbrechen</p>	<p>D: Lektüre "Im Chat war er noch süß"</p> <p>ERG: Gespräche zum Thema</p>
17-21	Bilder und Filmclips betrachten und analysieren. Ergebnisse in Titanpad festhalten und anschliessend gemeinsam eine Präsentation erstellen Gestaltungsregeln Funktionen von Bild/Text	MI 1.2 f g MI 1.4 e MI 1.3 f	<p>make IT easy</p> <p>Powerpoint (installiert) oder prezi.com (online) anwenden</p> <p>Medienkompass 2: 2.7 Wort und Bild im Dialog</p>	
22-25	Bestehendes Bild mit einem Bildbearbeitungsprogramm so bearbeiten, dass eine andere Wirkung entsteht. Eigene Meinung und Eindruck festhalten und der Klasse präsentieren	MI 1.4 e MI 1.3 f	<p>Einführung paint.net (installiert) und/oder pixlr (online)</p> <p>Word Excel</p>	D / NMG: Schülerzeitung mit div. Tools erstellen, Rechte und Pflichten bei Bildernutzung beachten (fächerübergreifendes Projekt)

26 -33	Programmieren	MI 2.2 g + h	Unterrichtsmaterial: Scratch je nach Wissensstand mit Scratch beginnen oder weiterfahren: erste Schritte SuS mit Erfahrung: Spiel, Clickstory, Comic, Music, Experiment etc. erstellen mit Unterstützung LP	MA: Tabellenkalkulation
33-35	Erstellen eines Lernfilms zu einem Thema, das im Informatikunterricht behandelt wurde	MI 1.3 g	Unterrichtsmaterial: In 10 Schritten zum Schnupperlehrfilm Lernfilm in 5 Schritten pdf Anleitungen und Anregungen auf YouTube Voraussetzung: Einführung in das Arbeiten mit MovieMaker/iMovie in 5/6	MU: mit Audacity Musik zu Film produzieren

Matthias Boss

8. Juli 2016

Leistungsnachweis Modul 3

CAS "ICT in der Schule"