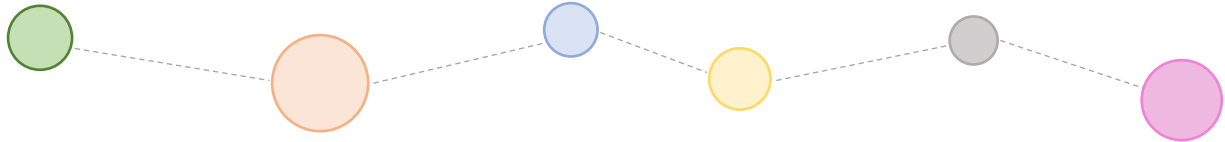


M&I Anwendungskompetenzen

Medien und Informatik



Dieser M&I-Pass gehört:

In diesem Pass wird festgehalten, was du zum Thema Informatik und digitale Medien in der 3. – 6. Klasse gelernt hast.

Handhabung von Geräten Ich kann ...

eingeführt
am

Unterschrift
Lehrperson

Das Gerät ein- und ausschalten.		
Programme starten und beenden.		
Mich mit dem eigenen Login anmelden.		
Dokumente benennen und in einem Ordner abspeichern und später wieder öffnen.		
Mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster verschieben und andocken, mehrere Programme geöffnet haben).		

Anwendung Office365 Ich kann ...

eingeführt
am

Unterschrift
Lehrperson

Mich mit dem eigenen Login anmelden.		
Zwischen den verschiedenen Apps hin und her wechseln.		
An einem Videocall teilnehmen und anrufen.		
Meine Dateien im OneDrive verwalten.		

Textverarbeitung Ich kann ...

eingeführt
am

Unterschrift
Lehrperson

Grundfunktionen

- Textteile markieren/auswählen, löschen, kopieren, ausschneiden und einfügen.

- Textformatierung (Schriftart, Schriftgrösse), Textformat (fett, kursiv, u.a.), Textfarbe ändern.

Texteingabe

- von Gross-/Kleinschreibung Wechsel (auch mit Feststelltaste; engl. Caps Lock-Taste).

- Satzzeichen schreiben und weiss, welche Leerstellen wann gemacht werden.

Grafisches Objekt

- Im Internet Bilder suchen, kopieren und in ein Dokument einfügen.

- Ein Grafisches Objekt (z.B. ein Bild) positionieren, löschen und dessen Grösse ändern.

Kontrollieren und Drucken

- Die Rechtschreibprüfung auf ein Dokument anwenden und Änderungen durchführen, wie Fehler verbessern oder Wortwiederholungen löschen.

Medien und Medienbeiträge verstehen Ich kann ...

eingeführt
am

Unterschrift
Lehrperson

Mit vorgegebenen Medien lernen und Informationen beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Website).

In eigenen Worten erklären, was die Aufgabe von den Medien ist (Information, Bildung, Meinungsbildung, Unterhaltung, Kommunikation).

Medien und Medienbeiträge produzieren

Ich kann ...

eingeführt
am

Unterschrift
Lehrperson

Verschiedene Medien zum Erstellen und Präsentieren einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

In meinen Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln beachten (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).

Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungs austausch einsetzen.

Datenstrukturen

Ich kann ...

eingeführt
am

Unterschrift
Lehrperson

Daten unterschiedlich darstellen (z.B. Symbole, Tabellen, Grafiken).

Kann Daten mittels selbstentwickelter Geheimschriften verschlüsseln.

Analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) unterscheiden und kann die entsprechenden Dateitypen zuordnen.

Kenne die Bezeichnungen der von Dokumententypen (z.B. docx., pdf).

Algorithmen

Ich kann ...

eingeführt
am

Unterschrift
Lehrperson

Durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z.B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln).

Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagramme).

Einfache Abläufe mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern lesen und manuell ausführen.

Informatiksysteme

Ich kann ...

eingeführt
am

Unterschrift
Lehrperson

Betriebssystem und Anwendungssoftware unterscheiden.

Verschiedene Speicherarten (z.B. Festplatten, Flashspeicher, Hauptspeicher) aufzählen und kenne deren Vor- und Nachteile.

Bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z.B. Hilfe-Funktion, Recherche).