

1. OS 1. Quintal (Aug-Sep, 7W)	1. OS 2. Quintal (Okt-Dez, 10W)	1. OS 3. Quintal (Jan-Feb, 7W)	1. OS 4. Quintal (Mär-Apr, 7W)	1. OS 5. Quintal (Mai-Jul, 8W)
Medien und Informatik (1 Lektion pro Woche)				
<p>Einführungstage** (16L) I 1** Grundlagen zum Tablet ✓ Umgang mit Tablet ✓ Speichern und Daten organisieren ✓ Lernplattform nützen ✓ Textverarbeitungsprogramm ✓ Digitale Produkte herstellen Mediennutzung, Betriebssystem, Anwendungsprogramme, Portal, Lernplattform Dokumentablage (MI.2.1.h), Speicherorte (MI.2.3.i) Tablet als Hardware, Betriebssystem, Office Programme Datenaustausch, Drucken, Email</p> <p>M 1** Regeln – Risiken I (4L) ✓ Regeln und Risiken der Mediennutzung ✓ Klassenchat Regeln und Wertesysteme (MI.1.1.d) Klassenchat Chancen, Risiken Mediennutzung (MI. 1.1.e) Soziale Netzwerke, Netiquette, Regeln für den Klassenchat, Recht am eigenen Bild, Cybermobbing</p> <p><i>(Eventuell Beginn I 2)</i></p>	<p>I 2 Internet / Suchmaschinen verstehen – (6L) ✓ Internet und seine Dienste verstehen ✓ Suchmaschinen nutzen und verstehen Internet als Infrastruktur verstehen (MI.2.3.m) Funktionsweise von Suchmaschinen (MI.2.3.i) Suchen und Sortieren (MI.2.1.i, MI.2.2.i) Aufbau des Internets, Suchmaschinen, Datenschutz, Werbung, Daten suchen und sortieren,</p> <p>M 2 Kommunizieren und Kooperieren (4L) ✓ Online (zusammen-)arbeiten Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen (MI.1.4.d, MI.1.4.f) Lernplattformen, Cloud-Dienste, Wiki OneNote Classbook, Lernpass,</p> <p><i>(Eventuell Beginn M 3)</i></p>	<p>M 3 Medien verstehen (5L) ✓ Medienbeiträge kritisch einschätzen ✓ Daten- und Speichertypen Wirkung und Absicht von Medienbeiträgen erkennen und einschätzen (MI.1.2f, MI.1.2.h) Funktion und Bedeutung von Medien / Information, Meinungsbildung, Unterhaltung, Manipulation, Fake News (MI.1.2.g) Information, Bildung, Unterhaltung, Manipulation, Beeinflussung, Werbung, Fake News</p> <p>I 3 Programmieren und Algorithmen (7L) ✓ Prinzip der Programmierung verstehen ✓ Programme mit Scratch nachvollziehend und entwickelnd angehen Programme mit Schleifen und bedingten Anweisungen schreiben und testen (MI.2.2.f, MI.2.2.g) ozobot, Verbindungen von Makey Makey und Scratch, Einfache Programmierungen in Scratch</p>	<p><i>(Fortführung I 3)</i></p> <p>M 4 Regeln – Risiken II (4L) ✓ Chancen und Risiken der Mediennutzung ✓ Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen Reale/mediale/virtuelle Lebensräume Always On - Handy (MI. 1.1.d, MI. 1.1.e) Soziale Netzwerke, Medienkonsum, Suchtpotenzial, Recht am eigenen Bild, Cybermobbing</p>	<p>I 4 Daten und Speicher (5L) ✓ Computer verstehen ✓ Daten- und Speichertypen Datentypen (MI.2.1.e) Netzstrukturen (MI.2.1.f) Informatik ohne Strom: binäre Z., Bits, Codes (MI.2.1d) Speicherarten (MI.2.3.f) Leistungseinheiten (MI.2.3.k) O und 1, MB und GB, Cloud, Bildauflösung, Dokumenttypen, Rechenkapazität, Datenübertragung</p> <p>I 5 Sichere Daten (3L) ✓ Speicherorte bewusst nutzen ✓ Schutz vor Datenverlust sichere und unsichere Speicherorte für private und öffentliche Daten unterscheiden (MI.2.3.j) Datenverlust (MI.2.3.h) Datenreplikation, Backup, Synchronisation (MI.2.1.k) Datenverschlüsselung (MI.2.1.c) Lokale Speicher, Cloud, Sicherheitskopien, Daten synchronisieren, Verschlüsselung</p>

1. OS 1. Quintal (Aug-Sep, 7W)	1. OS 2. Quintal (Okt-Dez, 10W)	1. OS 3. Quintal (Jan-Feb, 7W)	1. OS 4. Quintal (Mär-Apr, 7W)	1. OS 5. Quintal (Mai-Jul, 8W)
<p>Anwendungskompetenzen (In die Fächer Deutsch, Mathematik, NT, RGZ, Mu, bGe integrierte Unterrichtsinhalte)</p> <p>Die Anwendungskompetenzen werden über alle drei Jahre der Oberstufe erworben. Die hier aufgeführte Planungshilfe bezieht sich ausschliesslich auf das erste und zweite Jahr der Oberstufe. Die Einteilung in mehrere Quintale soll Anregungen für die konkrete Planung bieten. Es ist nicht die Idee, dass die pro Quintal aufgeführten Ziele in dem jeweiligen Quintal vollständig thematisiert oder abgeschlossen werden müssen. Vielmehr sollen die eingeführten Grundlagen weiter vertieft und gewinnbringend eingesetzt werden.</p>				
<p>Ak fächerübergreifend</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Umgang mit Tablet und Programmen <p>Handhabung, Vertiefung und Anwendung Tablet Grundlagen (alle Fächer)</p> <p>Ak fächerübergreifend</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Lernunterstützung <p>Medien als Informationsquelle nutzen, Recherche, Wörter lernen (RZG.4.2.b, FS1E.5B.2.b, FS2F.5.B.2b)</p> <p>Ak Deutsch/FS1E (auch F, E)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tastaturschreiben, Recherche ✓ Lern- und Arbeitsstrategien ✓ Kooperative Lernformen <p>Anwendung Tastaturschreiben (D.4.A.1.e, D.4.A.1.i)</p> <p>Medien als Informationsquelle nutzen, Recherche, Wörter lernen (RZG.4.2.b, FS1E.5.B.1.d, FS1E.5B.2.b, FS2F.5.B.2b)</p> <p>Medien und Tools für kooperative Lernformen nutzen (D.4.F.1.g.)</p>	<p>Ak Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lernstrategien ✓ Handhabung / Word-Kenntnisse ✓ Textverarbeitungsprogramme <p>Anwendung Tastaturschreiben, Strategien zur Ideenfindung und Planung einsetzen und nutzen (D.4.A.1.i, D.4.C.1.k)</p> <p>Ak Mathematik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Elektronische Hilfsmittel ✓ Lernunterstützung <p>elektronische Hilfsmittel nutzen, z.B. beim Erforschen arithmetischer/geometrischer Strukturen, zur Lösung numerischer Aufgaben und Erforschung von Strukturen, bei der Veränderung von Parametern in Gleichungen (fortlaufend integrieren) (c, MA2.B.1.i, MA3.B.1.h)</p> <p>Ak ERG</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Quellenanalyse <p>Vorurteile, Stereotypisierungen, Feindbilder und Befürchtungen auf ihre Ursachen hin analysieren (z.B. Medien) (ERG5.5.d)</p>	<p>Ak Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Handhabung: PowerPoint ✓ Präsentationsmedien <p>Grundlagen PowerPoint, alternative Präsentationsmöglichkeiten (z.B. Prezi), Referat, Monologische Situationen: Medien adressaten- und zielorientiert nutzen (D.3.B.1.h, D.3.B.1.i)</p> <p>Ak FS1E</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lernstrategien <p>Rechtschreibregeln der Fremdsprache verstehen und reflektieren, das Internet als Hilfe zur Eigen- und Selbstständigkeit (FS1E.5.E.1.c)</p> <p>Ak Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Medienproduktion ✓ Mediensynthese <p>Zu Musik Assoziationen bilden, eine thematische Auswahl treffen und in Musik und andere Medien umsetzen (MU5.B.1.g)</p> <p>Ak fächerübergreifend</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Kooperatives Lernen ✓ Lernunterstützung <p>Arbeiten mit Lernplattformen, kollaboratives Lernen (OneNote Classbook, Scooler, Cloudcomputing...)</p> <p>Medien und Tools für kooperative Lernformen nutzen (D.4.F.1.g.)</p>	<p>Ak FS1E</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lern- und Arbeitsstrategien <p>Strategien einsetzen, um den Schreibprozess zu unterstützen (z.B. Internet, Korrektur und Überarbeitungsfunktionen) (FS1E.4.A.1.d1, FS1E.4.A.1.e1)</p> <p>Ak RZG</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Recherche und Lernunterstützung ✓ Medien- und Quellenanalyse ✓ Medieninterpretation <p>Quellen finden, lesen und analysieren (RZG.5.4.d, RZG.6.2.d, RZG.7.1.b)</p> <p>Geographische Informationen aus Medien gewinnen (z.B. Karten, Orientierungsmittel) (RZG.1.5.a/c, RZG.4.2.a/c, RZG.4.3.)</p> <p>Ak Natur und Technik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Medienpräsentation <p>In ausgewählten Medien Informationen zusammentragen und die Umwandlungsschritte vom Rohstoff zum Produkt mit geeigneten Darstellungsformen präsentieren (NT3.3.a)</p> <p>Ak Bildnerisches Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Medienproduktion ✓ Kooperatives Lernen <p>Eine Reportage, Dokumentation oder ein Storyboard in der Gruppe erstellen (BG2.C.1.6e)</p>	<p>Ak fächerübergreifend (RZG, NT, WAH)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Lern- und Simulationsprogramme ✓ Medienpräsentation <p>spezifische Medien als Informationsquelle nutzen, Lern- und Simulationsprogramme nutzen, (Google Earth, Apps...) Medien zur Darstellung von Lernprozessen nutzen</p> <p>Ak WAH</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Lernunterstützung <p>Informationen zum Wert von Arbeit zusammentragen und Gemeinsamkeiten und Unterschiede diskutieren (WAH1.1.b)</p> <p>Ak TTG</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lern- und Arbeitsstrategien <p>Digitale Bedienungs- und Bauanleitungen nutzen (TTG.3.B.4.b, TTG.3.B.4.c)</p>

Planungshilfe LP 21 Medien und Informatik KT SZ Zyklus 3 / 2. OS (Version 22.05.2018) Projektschule sek eins höfe

2. OS 1. Quintal (Aug-Sep, 7W)	2. OS 2. Quintal (Okt-Dez, 10W)	2. OS 3. Quintal (Jan-Feb, 7W)	2. OS 4. Quintal (Mär-Apr, 7W)	2. OS 5. Quintal (Mai-Jul, 8W)
Medien und Informatik (1 Lektion pro Woche)				
<p>M 5 Medienbeiträge produzieren (7L)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Medienbeiträge erstellen</i> ✓ <i>In Gruppen (online) zusammenarbeiten</i> ✓ <i>Rechtliches und weitere Verhaltensregeln</i> <p>Medienbeiträge herstellen unter Berücksichtigung rechtlicher Aspekte und Sicherheitsregeln (MI. 1.3.g, MI. 1.3.h)</p> <p><i>Lernvideo, Trailer «Nicht als APP erhältlich», Urheberrechte, Youtube, Beiträge auf social media, Hörspiel</i></p>	<p>I 6 Programmieren mit Scratch (7L)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Programme mit Scratch nachvollziehend und entwickelnd angehen</i> <p>Programmieren mit Scratch, einfache Problemlösungen und selbstentwickelte Programme erarbeiten (MI.2.2.d, MI.2.2.f, MI.2.2.h)</p> <p><i>Weiterführende Programme mit Scratch, Parameter, Unterprogramme, Programmteile entwickeln, testen</i></p> <p>M 6 Digitalisierung (3L)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Auswirkungen der Digitalisierung und Globalisierung</i> ✓ <i>Digitalisierung in der Berufswelt</i> <p>Digitalisierung, Globalisierung (MI. 1.1.f)</p> <p><i>Digitalisierung, Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, Zugang zu Information und Technologie, Abhängigkeit</i></p>	<p>M 7 Medienbeiträge verstehen (7L)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Elemente der visuellen und auditiven Mediensprache reflektieren</i> ✓ <i>Absichten hinter Medienbeiträgen einschätzen</i> ✓ <i>privat und öffentlich-rechtlich</i> <p>kennen und reflektieren von Elementen der Bild-, Film- und Fernsehsprache (MI. 1.2.g) Medienlandschaft (MI. 1.2.i)</p> <p><i>Dramaturgie, Bildgestaltung, fotografische und filmische Mittel, öffentlich-rechtliche und private Medien, was «kosten» Medien</i></p>	<p>I 7 Robotik / Programmieren (7L)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Einfache Roboter programmieren</i> ✓ <i>Programmierung in Scratch</i> <p>Programmieren mit Scratch, Roboter programmieren (Sensoren, EVA-Prinzip) (MI.2.2.g, MI.2.2h, MI2.3l)</p> <p><i>Programmierung, Steuerung, Sensoren, Roboter</i></p>	<p>I 8 Datenbanken (4L)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Prinzipien einer Datenbank verstehen</i> <p>Datenbank aufbauen und nutzen (MI. 2.1.j)</p> <p><i>Aufbau des Internets, Suchmaschinen, Datenschutz, Werbung, Daten suchen und sortieren, Datenbanken</i></p> <p>M&I offenes Zeitgefäß (7L)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Vertiefungsmöglichkeit für Themen aus Medien und Informatik</i> ✓ <i>Projektartiges Arbeiten</i> <p>Kooperative Werkzeuge und Medien zum Zusammenarbeiten und veröffentlichen von Beiträgen nutzen (MI. 1.4.e, MI. 1.4.f)</p> <p><i>Blog, Forum, Website, Wiki, Teams, Cloud-Dienste, Programmierung, Medienarbeit</i></p>

2. OS 1. Quintal (Aug-Sep, 7W)	2. OS 2. Quintal (Okt-Dez, 10W)	2. OS 3. Quintal (Jan-Feb, 7W)	2. OS 4. Quintal (Mär-Apr, 7W)	2. OS 5. Quintal (Mai-Jul, 8W)
<p>Anwendungskompetenzen (In die Fächer Deutsch, Mathematik, NT, RGZ, Mu integrierte Unterrichtsinhalte)</p> <p>Die Anwendungskompetenzen werden über alle drei Jahre der Oberstufe erworben. Die hier aufgeführte Planungshilfe bezieht sich ausschliesslich auf das erste und zweite Jahr der Oberstufe. Die Einteilung in mehrere Quintale soll Anregungen für die konkrete Unterrichtsplanung bieten. Die pro Quintal aufgeführten Ziele müssen/sollten NICHT in dem jeweiligen Quintal vollständig thematisiert oder abgeschlossen werden. Vielmehr sollen die eingeführten Grundlagen weiter vertieft und gewinnbringend eingesetzt werden.</p>				
<p>Ak Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Handhabung: Word-Kenntnisse ✓ Lern- und Arbeitsstrategien <p>Wordkenntnisse erweitern, Dossier mit Word erstellen (Automatische Formatierungen, Inhaltsverzeichnis, Querverweise, Fussnoten, Quellenarbeit, etc.)</p> <p>Ak RZG</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Präsentationsmedien ✓ Medienproduktion <p>Geographische Erkenntnisse darstellen und präsentieren (RZG.3.5.a/b) Geschichte in ausgewählten Längs- und Querschnitten präsentieren (RZG.6.1.c, RZG.6.4.d)</p> <p>Ak Bildnerisches Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Darstellungsmöglichkeiten ✓ Medienproduktion <p>Bildsprachliche Mittel in Fotografie und Film kennen, erproben und gezielt einsetzen, Collage und digitale Montage erproben und einsetzen (BG2.C.1.6d/e, BG2.C.1.3d)</p> <p>Ak Natur und Technik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Lernunterstützung <p>Sachinformationen in ausgewählten Medien zu naturwissenschaftlich-technischen Themenbereichen (z.B. Recycling, Boden als Ressource) recherchieren, reflektieren und präsentieren (NT1.3.c, NT3.3.d, NT9.2.c)</p>	<p>Ak Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Handhabung: Word-Kenntnisse ✓ Lern- und Arbeitsstrategien ✓ Präsentationsmedien <p>Textverarbeitungsprogramme nutzen und Formatvorlagen in Programmen anwenden (D.4.A.1.j, D.4.D.1.c, D.4.D.1.d, D.4.C.1.b, D.4.D.1.g)</p> <p>Vielfältige Schreibprodukte verfassen und Sachinhalte mithilfe elektronischer Präsentationsprogrammen präsentieren (Bewerbungsunterlagen elektronisch erarbeiten, Berufe präsentieren, Word, PDF, etc.) (D.4.B.1.h, D.4.B.1.j, D.4.B.1.k)</p> <p>Ak Mathematik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Geometriesoftware ✓ Programmierumgebungen <p>mit dem Computer Formen konstruieren und mit einer Programmierumgebung Befehle zum Zeichnen und Verändern von Formen eingeben und die Auswirkungen beschreiben (MA2.C.2.g)</p> <p>Ak Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Musiksoftware ✓ Medienproduktion ✓ Digitale Klangwelten <p>Ausgewählte Musiksoftware kennen, erkunden, testen und für musikalische Aufgaben einsetzen (MU4.B.1.2d)</p>	<p>Ak Mathematik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Daten elektronisch erfassen ✓ Tabellenkalkulation <p>mit elektronischen Medien Daten (z.B. Statistik, Kombinatorik, Wahrscheinlichkeit) erfassen, sortieren und darstellen – Vorlagen in einem Tabellenkalkulationsprogramm anwenden (MA1.B.3.f/g)</p> <p>mit einem Tabellenkalkulationsprogramm arbeiten (Gleichungen lösen, Formeln anwenden, geometrische und numerische Berechnungen, Berechnung von Funktionswerten und Masszahlen) (MA1.B.3.h, MA2.A.3.h, MA3.A.3.i)</p> <p>Ak Bildnerisches Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Medienmanipulation ✓ Quellenanalyse <p>Möglichkeiten der Manipulation von Bildern in analogen und digitalen Bildwelten kennen (Bildwirkung und Bildfunktion) (BG3.B.1.1c/2c)</p> <p>Ak ERG</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Quellenanalyse <p>Medienbeiträge zu Kulturen und Religionen, Geschlechterdarstellungen und Geschlechterrollen vergleichen, analysieren und kritisch betrachten (ERG3.1.d, ERG5.2.b)</p>	<p>Ak Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Medienanalyse ✓ Internetrecherche <p>Sprachwandel in verschiedenen Medien, Vor- und Nachteile verschiedener Medien für unterschiedliche kommunikative Funktionen reflektieren (D.5.B.1.d)</p> <p>Ak Mathematik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lernunterstützung ✓ Geometriesoftware <p>Dynamische Geometriesoftware zum Erforschen geometrischer Beziehungen verwenden (MA2.B.1.j)</p> <p>Ak Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Digitale Klangwelten ✓ Musikalische Collagen ✓ Medienproduktion <p>ein Klangarrangement mit Instrumenten und elektronischen Klangquellen umsetzen, Klänge selber aufnehmen und in Medienproduktion umsetzen</p> <p>Musikalische Collagen entwickeln und produzieren (MU4.B.1.2f, MU4.B.1.2e, MU5.A.1.f)</p>	<p>Ak Deutsch</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Medienanalyse <p>Wesentliche Merkmale von Textformen, Genres und literarischen Gattungen (D.6.B.2.J)</p> <p>Ak Mathematik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Diagramme erstellen ✓ Medienpräsentation <p>Daten zu Statistik, Kombinatorik und Wahrscheinlichkeit mit dem Computer in Diagrammen darstellen und interpretieren (z.B. Kosten Handyabo) (MA3.C.1.g.)</p> <p>Ak Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Kooperatives Arbeiten ✓ Videoclips ✓ Medienproduktion <p>In der Gruppe eine Performance oder ein Videoclip zu einem Thema produzieren und vertonen (MU5.A.1.g)</p> <p>Ak WAH</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Reflexion ✓ Mündigkeit <p>Auf der Grundlage von Informationen die Wirkung von Konsumsituationen auf die Umwelt reflektieren (WAH3.2.a)</p> <p>Zu Konsumgütern und Situationen Informationen recherchieren und relevante Kriterien für Kaufentscheide zusammenstellen (WAH3.3.c)</p>

Unterrichtshilfen

Einführungstage** I 1 Grundlagen zum Tablet und M 1 Regeln und Risiken	
Aufschaltung eines separaten Dokuments in Planung.	Einführungsmodultage (8HT?)
Allgemeine Ressourcen und Informationen für den Bereich «Medien und Informatik»	
Lehrplan 21 Kanton Schwyz	Kantonsversion
Zebis.ch Unterrichtsmaterialien	Gute Filterfunktionen LP21
I learn IT.ch	Institut für Medien und Schule (PHSZ), z.B. Broschüren ...
SRF Myschool Medien und Informatik A - Z	alle Beiträge von «SRF mySchool» zu den Themen Medien und ICT – sortiert von A bis Z.
SRF Myschool Medienkompetenz	Medienkompetenz Datenschutz, soziale Medien, riskante Klicks und virtuelle Abenteuer: Die Welt der neuen Medien im Überblick.
PH Bern M&I Planungswerkzeuge	Lehrplan mit Quer- und Materialverweisen
MI4U PH FHNW: Unterrichtsideen und Materialien zu den Grobzielen des M&I-Modullehrplans	Unterrichtsideen, Ressourcen und Materialien
PH SG M&I im Unterricht	Unterrichtsideen, Ressourcen und Materialien
Medien und Informatik Basel Landschaft	Jahresplanung mit verlinkten Materialhinweisen
Ipadschule der Schule Andelfingen	Unterrichtsideen und Materialien
Microsoft 365 Schulungcenter	Microsoft 365 Schulungcenter mit vielen Videotutorials
Wegleitung M+I für LP 5./6. Kl. KT SZ	Wegleitung für die PS (5./6.) mit auch für die Sek I interessanten Hinweisen zu Unterrichtsmaterialien
Einführungstage** I 1 Grundlagen zum Tablet und M 1 Regeln und Risiken	
Aufschaltung eines separaten Dokuments in Planung.	Einführungsmodultage (8HT?)
M 1 und M 4 Regeln – Risiken I+II	
SRF MySchool, Medien und ICT Beiträge: Cyberkrieg , Er liked mich , sie liked mich nicht , Sexting , Generation Online , usw. ****	SRF MySchool bietet Filme und häufig Unterrichtsmaterialien dazu
Klicksafe.de: Dossiers Smartphone ... ****	Ganze Dossiers mit AB und Videos zum Download: Smartphone, Selfies, Always On...
Klicksafe.de: Div. Video-Spots	Videospots zu versch. Themen
Material zu Medienkompass: Links zu versch. Themen **	Link zum Lehrmittel «Medienkompass 2, LVMZ»

Be-freelance.net: Cybergrooming , Cybermobbing , Gamen , Online-Glücksspiele , Sexting , Social-Media , Smartphone	Methodisch kompetenzorientierte Unterrichtsmodule basierend auf den Vorgaben des LP21 – Feinplanung & Material
Medien in die Schule: Jugendmedienschutz , Realität und Fiktion , Jugend und Internet , Jugend und Handy , etc.	Ideen für den Unterricht, Unterrichtsmaterial für Einzellektionen, Module, oder Projektstage
M 2 Kommunizieren und Kooperieren	
OneNote – Learningview.org	Office 365 (OneNote Classbook...) – Learningview.org (PHSZ)... bieten versch. Plattformen, welche vielfältig für digitales Lernen genutzt werden können.
Medien in die Schule.de: Infos zu versch. Tools	Umfangreichere Erläuterungen zu versch. Tools
M 3 Medien verstehen	
Datenschutz	SRF MySchool-Einheit zum Thema Datenschutz
I 2 Internet / Suchmaschinen verstehen	
I 3 und I 6 Algorithmen und Programmieren	
i learn IT: Scratch Projektideen	Auf i learn IT finden sich noch weitere Informationen (Broschüre)
i learn IT: Ozobot Projektideen	Unterrichtsideen mit Ozobot (Broschüre)
i learn IT: MaKey MaKey	Unterrichtsideen mit MaKey MaKey (Broschüre)
I 4 Daten und Speicher	
Informatik ohne Strom: Informatik ohne Strom	Dossier (PHSZ) u. a. Binäre Z., Bits, Code
Computer Science unplugged: Ideen und AB	Ähnlich wie Dossier Inf. ohne Strom
Zebis: Grundlagen Computer	Computergrundlagen AB (eher PS)
i learn IT: Sprichst du computerisch	Infotainment
Informatik Biber: Lernfilm Musik komprimieren	Plus weiteres Material, wie z.B. Verschlüsseln
Computerstunde.com: Arbeitsplatzorganisation	AB zur Arbeitsplatzorganisation (Windows)
I 5 Sichere Daten	