

Zeit	Phase	Lehr-/Lernziele	Thema / Inhalt	Methoden	Zielgruppe	Anwendungen, Medien
2´	Vorstellung		Begrüßung und Vorstellung des Themas		ganze Klasse	
7´	Einführung		Fragebogen zu Vorerfahrungen	Einzelarbeit	ganze Klasse	Online-Fragebogen, Computer, Internet
2´	Einführung	Begriff „Internet der Dinge“ kennen und verstehen	Begriffserläuterung IoT	Lehrervortrag	ganze Klasse	Präsentation, Computer, Beamer
16´	Erarbeitung	Alltagsbeispiele kennen und wissen wie die Technologie funktioniert	Wo ist es den SuS im Alltag bereits begegnet? Technologie, Alltagsbeispiele, Chancen, Risiken	L-S-Gespräch, Video	ganze Klasse	Präsentation, Video, Computer, Beamer
10´	Erarbeitung	Definition und den Ablauf von einer Projektarbeit kennen	Projektarbeiten (Definition, Was können die SuS dabei lernen?, Ablauf)	Lehrervortrag	ganze Klasse	Präsentation, Computer, Beamer
6´	Erarbeitung	Nachfolgenden Arbeitsauftrag besser einschätzen können	Beispiele im Plenum zu „IoT in der Schule“ finden.	L-S-Gespräch	ganze Klasse	Präsentation, Computer, Beamer
2´	Sicherung		Aufgabenstellung erklären, Teameinteilung	Lehrervortrag, L-S-Gespräch	ganze Klasse	Präsentation, Computer, Beamer
55´	Sicherung	Die gelernten Theorien zu IoT und Projektarbeiten prototypisch in die Praxis umsetzen.	Projektarbeit im Team, Vorgehen nach den vier Phasen, Thema: „Welche Dinge können in der Schule mit dieser innovativen Technologie gesteuert werden?“	Teamarbeit, Learning by doing	einzelne Teams	freies Arbeiten, Computer

Zeit	Phase	Lehr-/Lernziele	Thema / Inhalt	Methoden	Zielgruppe	Anwendungen
2'	Begrüßung		Begrüßung, Aufgabenstellung kurz wiederholen		ganze Klasse	
53'	Sicherung	Eine Vorgehensweise für die technische Umsetzung entwerfen	Projektarbeit im Team, Fortsetzung der vorigen Stunde	Teamarbeit	einzelne Teams	freies Arbeiten
30'	Ergebnis	Präsentation von Inhalten und Informationen	Präsentation der Schülerprojekte (5 Teams x 5 Minuten)	Schülervortrag L-S-Gespräch	einzelne Teams	Präsentation, Computer, Beamer
15'	Reflexion	Projekt reflektieren	Reflexionsfragebogen als Feedback ausfüllen	L-S-Gespräch Einzelarbeit	ganze Klasse	Online- Fragebogen, Computer, Internet

Die obige Stundenplanung trägt einen Teil zur Erreichung der folgenden **Kompetenzen** bei.

Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft:

- Ich kann Bereiche für den Einsatz von Informatiksystemen und ihre gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Auswirkungen beschreiben. (Bedeutung von Informatik in der Gesellschaft)
- Ich kann den Einfluss von Informatiksystemen auf meinen Alltag, auf die Gesellschaft und Wirtschaft einschätzen und an konkreten Beispielen Vor- und Nachteile abwägen. (Bedeutung von Informatik in der Gesellschaft)
- Ich kann Meilensteine in der Entwicklung der Informatik beschreiben und maßgebliche dahinterstehende Persönlichkeiten nennen. (Geschichte der Informatik)
- Ich kann mein Wissen über die Geschichte der Informatik in Beziehung zu aktuellen Entwicklungen setzen. (Geschichte der Informatik)
- Ich kann anhand der Entwicklung der IT zwischen kurzlebigen und langlebigen Ideen und deren Realisierung unterscheiden. (Geschichte der Informatik)
- Ich kann Berufsfelder benennen, in denen die Anwendung der IT eine bedeutende Rolle spielt. (Berufliche Perspektiven)
- Ich kann mein Wissen und meine schulischen Erfahrungen im Zusammenhang mit IT für meine Berufsentscheidung nutzen. (Berufliche Perspektiven)
- Ich kann die wirtschaftliche und soziale Bedeutung der IT in diversen Berufsfeldern einschätzen. (Berufliche Perspektiven)

Informatiksysteme:

- Ich kann Komponenten von Informatiksystemen beschreiben und ihre Funktionsweise und ihr Zusammenwirken erklären. (Technische Grundlagen und Funktionsweisen)
- Ich verstehe grundlegende technische Konzepte von Informatiksystemen. (Technische Grundlagen und Funktionsweisen)

Angewandte Informatik:

- Ich kann Standardsoftware zur schriftlichen Korrespondenz, zur Dokumentation, zur Publikation von Arbeiten, zur multimedialen Präsentation sowie zur Kommunikation sicher anwenden. (Produktion digitaler Medien)
- Ich kann Arbeitsergebnisse zusammenstellen und multimedial präsentieren. (Produktion digitaler Medien)
- Ich kann digitale Medien in Form von Text, Ton, Bildern und Filmen sachgerecht bearbeiten, produzieren und publizieren. (Produktion digitaler Medien)
- Ich kann digitale Produkte in Bezug auf inhaltliche Relevanz und Design reflektieren. (Produktion digitaler Medien)

Praktische Informatik

- Ich kann einfache Algorithmen nachvollziehen und erklären. (Algorithmen, Datenstrukturen und Programmierung)
- Ich kann die Umsetzung von Algorithmen mit einem Computer erklären. (Algorithmen, Datenstrukturen und Programmierung)
- Ich kann einfache Aufgaben mit Mitteln der Informatik modellieren. (Algorithmen, Datenstrukturen und Programmierung)
- Ich kann einfache Algorithmen entwerfen, diese formal darstellen, implementieren und testen. (Algorithmen, Datenstrukturen und Programmierung)

(Digitale Kompetenzen 2013, Webseite: <http://digikomp.at/praxis/portale/digitale-kompetenzen/digikomp12ahs/kompetenzmodelle/informatik-5-klasse.html>, zuletzt aufgerufen am 12.05.2017)