

Mediencurriculum 2018/19



Ausstattungsplan:

vorhanden	gewünscht
20 PCs im PC-Raum mit Office-Paket, Wörterbuch, Frohes Lernen, Antolin, Zahlenzorro, Lernwerkstatt, DaZ-Programm	
8 Whiteboards	Whiteboards für alle Zimmer im einheitlichen System, d.h. es fehlen noch 8
14 Laptops: 2 Schülerbücherei, 6 Birken, 6 Haupthaus	Laptop für jede Lehrkraft (zur Unterrichtsvorbereitung zuhause nutzbar)
1 Dokumentenkamera mit Beamer (Förderlehrerin)	2 Sätze Tablets à 30 Stück mit Aufbewahrung (je Schulhaus 1)
3 Beamer + 1 im PC-Raum	Abschaltbare Hotspots
2 Aufnahmegeräte	6 Digitalkameras (Fotos) für Gruppenarbeiten der Schüler

Unser Mediencurriculum



Bereich	Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler...	Inhalte	Jahrgangsstufe			
Basiskompetenzen	kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe zum Computer.	Komponenten: Rechner, Monitor, Maus (Mauszeiger, Klicks), Tastatur, Drucker Programme: Open Office, Lernwerkstatt, Antolin, Zahlenzorro, Paint	X	X		
	erhalten Einblick in Nutzungsmöglichkeiten und Aufgaben des Computers	Schule/Beruf/zu Hause	X	X		
	schalten den PC ordnungsgemäß ein und aus und erkennen, wann er betriebsbereit ist	Begriffe: Hochfahren, Herunterfahren	X	X		
	orientieren sich auf dem Desktop und können Fenster öffnen, schließen, minimieren, maximieren		X	X		
	können Dateien speichern, umbenennen, löschen, kopieren und einfügen				X	X
	gehen sachgerecht mit technischen Geräten um	Verhaltensregeln zum Umgang mit Whiteboards, Laptops, PC	X	X		

Bereich	Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler...	Inhalte	Jahrgangsstufe			
Suchen und Verarbeiten	erwerben grundlegende Kenntnisse zu einem Malprogramm:				X	X
	erproben bestimmte Anwendungen eines Zeichenprogrammes und vergleichen diese mit eigenen Zeichentätigkeiten	Pinself, Bleistift, Farbkasten, Radiergummi, Füllwerkzeug, Formen, Schreiben				
	malen am Computer ein Bild zu einem gezielten Arbeitsauftrag					
	erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung:				X	X
	schreiben und speichern eigene Texte	Speicherung und Dateinamen vergeben, Groß- und Kleinschreibung, Zeichen, Zahlen, Buchstaben, Leertaste, Absatz				
	formatieren Texte mithilfe der Symbolleisten	Schriftart, Schriftfarbe, Formatierung und Ausrichtung ändern				
	fügen Texte, Bilder und Grafiken ein					
	bearbeiten Bilder und ordnen sie im Text an	Bilder vergrößern, verkleinern, anordnen; Formatierung ändern				
	korrigieren einen Text mithilfe der Rechtschreibhilfe					
	legen Tabellen an	Tabellentool nutzen, z.B. für Stundenplan				
	arbeiten mit dem Lernprogramm Lernwerkstatt	Anmeldung im Programm, Auswahl der Aufgabe, Lösung und Kontrolle	X	X	X	X
	beantworten Fragen in Antolin	Anmeldung im Portal, Suche nach Büchern, Beantworten der Fragen	X	X	X	X
	üben Mathematik mit Zahlenzorro	Anmeldung im Portal, Auswahl und Lösen geeigneter Aufgaben	X	X	X	X

	finden sich im Internet zurecht:				X	X
	verstehen, was das Internet ist und kennen dessen wichtigste Begriffe	Begriffe: Internet, World Wide Web, Browser, Website, Homepage, Adresse				
	erkennen die Möglichkeiten, die uns das Internet bietet	Begriffe: Recherche, Surfen, Email, Chat, Netzwerk				
	stellen eine Sammlung von für sie bedeutsamen Internetseiten zusammen	www.blinde-kuh.de , www.fragfinn.de , www.google.de , www.tivi.de , ...				
	kennen und erproben die wichtigsten Funktionen des Browsers	Favoriten, Lesezeichen, Schaltflächen vorwärts/rückwärts, abbrechen				
	rufen Webseiten durch die Eingabe einer Internetadresse auf					
	erforschen eine bestimmte Seite und nutzen Links	Startseite, Links benutzen				
	recherchieren mit Suchmaschinen im Internet:				X	X
	erkennen Sinn und Zweck von Suchmaschinen und vergleichen diese mit dem Lexikon					
	kennen unterschiedliche Suchmaschinen und vergleichen diese					
	suchen gezielt nach bestimmten Begriffen oder Informationen	Verbindung zu HSU, Musik, Kunst, Deutsch...				
	kopieren gefundene Informationen aus dem Internet in ein Textprogramm					
	kennen Regeln im Internet:				X	X
	beachten die Sicherheitsregeln	Keinen vollständigen Namen/Adresse... preisgeben, keine Verabredungen				
	kennen Regeln und Vorgehensweisen einer sicheren Kommunikation	Begriffe: Urheberrecht, Datenschutz, Viren				
	finden sich mit Google Earth/Street View zurecht	Verbindung zu HSU: Orientierung auf der Karte			X	X

Bereich	Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler...	Inhalte	Jahrgangsstufe			
Kommunizieren und Kooperieren	erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung:				X	X
	schreiben und speichern eigene Texte	Speicherung und Dateinamen vergeben, Groß- und Kleinschreibung, Zeichen, Zahlen, Buchstaben, Leertaste, Absatz				
	formatieren Texte mithilfe der Symbolleisten	Schriftart, Schriftfarbe, Formatierung und Ausrichtung ändern				
	fügen Texte, Bilder und Grafiken ein	Cliparts, Wordart, Textfelder verwenden				
	bearbeiten Bilder und ordnen sie im Text an	Bilder vergrößern, verkleinern, anordnen; Formatierung ändern				
	korrigieren einen Text mithilfe der Rechtschreibhilfe					
	legen Tabellen an	Tabellentool nutzen, z.B. für Stundenplan				
	kennen verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten, nutzen diese und gehen verantwortungsbewusst damit um	Emails (mit Anhang) schreiben, SMS schreiben, Blogs nutzen, Whatsapp/Facebook (Hinweis auf Altersfreigabe ab 16 Jahren), Gefahren, Datenschutz, Mobbing			X	X

Bereich	Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler...	Inhalte	Jahrgangsstufe			
Produzieren und Präsentieren	erwerben grundlegende Kenntnisse zu einem Malprogramm:				X	X
	erproben bestimmte Anwendungen eines Zeichenprogrammes und vergleichen diese mit eigenen Zeichentätigkeiten	Pinself, Bleistift, Farbkasten, Radiergummi, Füllwerkzeug, Formen, Schreiben				
	malen am Computer ein Bild zu einem gezielten Arbeitsauftrag					
	können mit einer Digitalkamera Fotos machen und sie nutzen	Speichern und Bearbeiten von Fotos auf dem PC		X	X	X
	lernen den Umgang mit Audio-Aufnahmegeräten	Eine Geschichte vertonen, ein Interview führen o.Ä., aufnehmen und speichern	X	X		
	gestalten einen Artikel für die Homepage der Schule	Eine Aktion der Klasse als Beitrag für die Homepage gestalten			X	X
	können Dateien ausdrucken	Drucksymbol, Drucken anstoßen		X		
	kennen verschiedene Arten von altersgerechten Präsentationen und deren Vor- sowie Nachteile	Digitale Diashow, Hörspiel, Plakat/Handzettel			X	X
	erwerben grundlegende Kenntnisse zu Powerpoint	Folien erstellen, Präsentation starten und einrichten			X	X

Bereich	Kompetenzerwartung Die Schülerinnen und Schüler...	Inhalte	Jahrgangsstufe			
			5	6	7	8
Analysieren und Reflektieren	kennen die Vielfalt der heutigen Medienlandschaft	Unterschiedliche Medien benennen und grundlegend beschreiben	X	X	X	X
	stellen ein Computer- oder Videospiele vor und reflektieren es kritisch	Sinnvolle, nicht sinnvolle/gefährliche Spiele; FSK			X	X
	hinterfragen ihre eigene Fernseh- /Computer- /Playstationnutzung und reflektieren sie kritisch	Nutzungsdauer, Nutzen und Gefahren; Motive der Nutzung; Sucht, Mobbing	X	X	X	X
	setzen sich mit Werbung im Internet auseinander	Wann und wo erscheint Werbung? Wie ist sie aufgebaut? Warum wird Werbung platziert? Wie wird Musik in Werbung bewusst eingesetzt?			X	X
	setzen sich mit dem Wahrheitsgehalt von Informationen im Internet auseinander	Kann ich alles glauben, was ich lese? Warum stimmt nicht alles, was im Internet steht?			X	X
	setzen sich mit analoger und digitaler Kunst auseinander	Grenzen und Möglichkeiten beider Kunstrichtungen			X	X