

Lehrplan für den Bereich Neue Medien

1. Allgemein

Die Arbeit am PC und mit dem PC soll

- möglichst früh beginnen und in möglichst vielen Schulfächern stattfinden.
- so gestaltet sein, dass Ängste und Vorurteile gegenüber dem Umgang mit den neuen Medien nicht aufkommen, bzw. abgebaut werden. (Stichwort: Normalität/ Gewöhnung)
- den "normalen" Unterricht nicht ersetzen, sondern sinnvoll ergänzen. (Stichwort: Medienvielfalt)
- den Schülern als eine weitere Lernmethode und Lernhilfe dienen. (Stichwort: Methodenvielfalt)
- zur Publikation und eigenständigen Textproduktion und Textgestaltung anregen. (Stichwörter: Motivation/ Kreativität)
- eigene Leistungen dokumentieren und präsentieren und dadurch das Selbstbewusstsein stärken (Stichwort: Persönlichkeitsentwicklung)

2. Ziel der Medienerziehung

Ziel der Medienerziehung ist der selbständige Umgang mit neuen technischen Medien. Daher wurden Basiskompetenzen in Form von sechs Bausteinen formuliert, die durch ein aufsteigendes Curriculum mit mäßigem Steigerungsgrad gekennzeichnet sind. Elemente vorhergehender Bausteine sollten bei weitergehenden Übungen immer wieder mit geübt und vertieft werden. Die Bausteine stellen die Arbeitsschwerpunkte in den einzelnen Stufen dar, Übergänge sind fließend.

3. Basiskompetenzen im Umgang mit dem Computer (Informationstechnische Grundbildung)

Baustein 1: Grundlegendes
(Unter- und Mittelstufe)

- An- / Aus: Computer, Monitor, Drucker, Lautsprecher
- Kennworteingabe
- Bedeutung von Icons als Platzhalter für Anwendungen und Funktionen
- Anwendungen starten / schließen
- Einsatz der Tastatur (Steuerung im Programm, bes. Enter, Entfernen, Steuerung, Backspace))
- Einsatz der Maus (Steuerung Programm, Steuerung Windows-Oberfläche)

Baustein 2: Fensteroperationen
(Mittel- und Oberstufe)

- minimieren, maximieren, schließen
- Fenstergröße stufenlos mit Maus verändern
- Fenster auf Desktop bewegen
- Scrollen (vertikal, horizontal, Einsatz Mousrad)

- Markieren von Texten, Bildern mit Maus oder Tastatur

Baustein 3: Icons in Anwendungen, bes. Textverarbeitung und Fotobearbeitung (Mittel-, Ober- und Wekstufe)

- Alle Programme: Öffnen, speichern, drucken, ausschneiden, kopieren, einfügen, rückgängig
- Reiter (Navigation zwischen mehreren, gleichzeitig geöffneten Programmen, Seiten im Internet)
- Browser: Adressleiste, Vor- / Zurückbutton, drucken
- Verknüpfung erkenntlich durch farbliche Unterscheidung, Unterstrich und / oder Mauszeiger wird zur Hand

Baustein 4: Ordnerhierarchien (Ober- und Berufspraxisstufe)

- Laufwerke (A: und C:)
- Ordner öffnen
- Datei · Speichern unter
- Umgang mit dem Windows-Explorer (Dateioperationen)

Baustein 5: Dialoge (Ober- und Berufspraxisstufe)

- Datei öffnen, speichern, drucken · Systematik Fensteraufbau
- Sicherheitsabfragen: Z.B. speichern beim Fenster schließen

Baustein 6: „1. Hilfe“ – Fehler analysieren und beheben (alle Stufen)

- Überprüfung der Peripheriegeräte
- Hilfe holen

Baustein 7: Internet (Mittelstufe)

- Kindgerechte Internetseiten nutzen können
- Umgang mit bestimmten Suchmaschinen (Blinde Kuh etc.)
- Bilder herunterladen können
- Kostenfreie Onlinespiele als Freizeitangebot nutzen können

(Ober- und Berufspraxisstufe)

- Recherchen (Homepages, Suchmaschinen, Online-Lexika, Links, Serviceangebote – Berufsvorbereitung/ Arbeitsamt) durchführen können
- Mit dem Browser umgehen können
- Per Email kommunizieren können
- Kostenfreie Onlinespiele als Freizeitangebot nutzen können
- Verhaltensregeln auch im Sinne einer Gefahrenabwehr bei Angeboten, Warnmeldungen, Kaufangeboten etc. beachten können

4. Handyfunktionen

Baustein 1: Telefonieren

- Wählen können
- Aus Kontakten auswählen können
- Kontakte erstellen können

Baustein 2: SMS

- Textnachricht lesen können
- Textnachricht erstellen können
- Textnachricht senden können

Baustein 3: Musik hören

- Musik aus einer Liste auswählen können
- Musik auf das Handy übertragen können

Baustein 4: Fotografieren

- Die Fotografierfunktion nutzen können
- Fotos ansehen können
- Fotos auf einen PC übertragen können

Baustein 5: Filmen

- Filme machen
- Filme ansehen können
- Filme auf einen PC übertragen können

Baustein 6: Gefahrenabwehr

- Verhaltensregeln auch im Sinne einer Gefahrenabwehr bei Angeboten, Warnmeldungen, Kaufangeboten etc. beachten können

Baustein 7: Privatsphäre

- Bei Nutzung der Telefonier- und Videofunktion die Privatsphäre anderer beachten können
- Rücksichtvoll mit eigenem und fremdem Foto- und Videomaterial umgehen können

5. Fächerorientiert (Computerunterstützter Unterricht)

- Übungen zur Gestaltwahrnehmung
- Übungen zu Erstlesen
- Übungen zur Rechtschreibung
- Schaffung vielfältiger Angebote im Bereich Textrezeption und –produktion
- Übungen zum Zahl- und Mengenbegriff
- Übungen zu den Grundrechenarten
- Visualisierung von Zusammenhängen im Sachunterricht
- Lernspiele zur Orientierung in Sach- und Sozialzusammenhängen
- Gestaltung mit Mal- und Zeichenprogrammen
- Informationssuche für den Sachunterricht