

Schuleigener Arbeitsplan zum Erwerb von Medienkompetenz

Klasse: 1-4				
	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Namen und Bestandteile der Geräte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechner • Monitor • Tastatur • Maus, • CD/DVD-Laufwerk plus Medium • Drucker • ggf. Diskettenlaufwerk plus Medium <p>Maus kennen lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> • linke und rechte Taste mit ihren Funktionen • Scrollrad <p>Tastatur kennen lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buchstabenbereich • Zahlenbereich • Eingabetaste • Leertaste • Umschalttaste (Shifttaste) • Richtungstasten (Cursurtasten) • Löschtasten (Backspace / Entf) • Esc-Taste 	<p><u>Handhabungskompetenz am Ende der 4. Jahrgangsstufe</u></p> <p>Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kann zwischen aktiven und inaktiven Feldern unterscheiden - versteht Signalfunktion von Wartezeiten (Sanduhr / rotierender Kreis) - löst Aufgabenstellungen wie sie in den Programmen ‚Tetris‘ und ‚Tangram‘ gefordert sind - kann mit verschiedenen Tastaturen bzw. Tastaturtypen umgehen - erkennt gleiche bzw. ähnliche Icons - erkennt Icons auf unruhigem bzw. diffusem Hintergrund - findet insbesondere in den eingesetzten Programmen wiederkehrende Icons an ihren festen Positionen wieder (z.B. zurück zum Menu, Hilfestellung, Schließen des Programms) - kann den Mauszeiger gezielt führen - erinnert sich an die Symbolik früher verwendeter Icons - prägt sich den Aufbau der Programmoberfläche ein - konzentriert sich auf den augenblicklich wesentlichen Bereich des Bildschirms und dessen Inhalte - ignoriert Nebensächliches und lässt sich nicht ablenken 	<p><i>Visuelle Wahrnehmung:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbunterscheidung - Raum-Lage-Sicherheit - Formkonstanz - Figur-Grund-Unterscheidung - Räumliche Orientierung - Visuomotorische Koordination - Visuelles Gedächtnis - Visuelle Konzentration 	<p>Schroedel-Verlag: KLICK - Das Computerheft - Arbeitsheft mit CD-ROM ISBN-Nummer: 978-3-507-46531-2</p> <p>Schroedel-Verlag: Klick – Das Computerheft (Lehrmaterialien) ISBN-Nummer: 978-3-507-46519-0</p> <p>Das Mathefritz Computerbuch/ISBN-Nummer: 978-3-8370-2608-5 (siehe Leseproben im Materialordner und bei www.mathefritz.de)</p> <p>www.paules-pc-forum.de/pc-kurs/kurs02.htm</p> <p>Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tetris - Tangram

Klasse: 1-4

	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Maustraining</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegen der Maus auf dem Bildschirm • Anklicken von Icons mit Einfach- oder Doppelklick • Ziehen der Maus bei gedrückter Linker Maustaste <p>Tastaturtraining</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientierung auf der Tastatur • Tastschreiben von Buchstaben und Zahlen • Sonderfunktionen: Eingabetaste, zur Großschreibung Shifttaste gedrückt halten und entspr. Buchstaben drücken, ESC-Taste zum Ausstieg (zurück ins Hauptmenu) <p>Grundfunktionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein- und Ausschalten von Rechner und Monitor (Netzschalter) • Betriebssystem hoch- und herunterfahren • CD/DVD einlegen • Diskette einlegen/auswerfen 	<p><u>Handhabungskompetenz am Ende der 4. Jahrgangsstufe (Fortsetzung)</u> Der Schüler/die Schülerin</p> <ul style="list-style-type: none"> - kann trotz Neben- und Hintergrundgeräuschen selektiv wahrnehmen - registriert und reagiert beim Arbeiten am PC auf verbale Anweisungen - nimmt Arbeitsgeräusche der Hardware wahr und reagiert darauf (z.B. Laufwerk, Drucker) - hört und reagiert auf akustische Signale - kann die linke/rechte Maustaste oder das Scrollrad tastend identifizieren - erfühlt die Ränder des Mousepad - kann sich hinsichtlich Intensität und Dauer trotz Hintergrund und Nebengeräuschen auf eine Aufgabe konzentrieren - reagiert angemessen auf Bildschirm-anweisungen - lässt sich durch sachfremde Objekte auf dem Bildschirm nicht ablenken - findet nach einer Unterbrechung rasch in den Arbeitsrhythmus zurück 	<p><i>Auditive Wahrnehmung:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Figur-Grund-Wahrnehmung - Auditive Differenzierung und Identifikation <p><i>Taktil-kinästhetische Wahrnehmung:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Taktilen Differenzierungsvermögen <p><i>Selbststeuerung (insbesondere bei Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom mit und ohne Hyperaktivität)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufmerksamkeit - Konzentration - Ausdauer 	<p>Maustraining: www.medienecken.de/images/download/download.php</p> <p>CES-Verlag: Maus-Training ISBN 3-933651-05-0 (www.ces-verlag.de)</p> <p>Maus- und Tastatur-Training: www.uhustein.de/lernen/lernen.html</p> <p>www.pcwelt.de/downloads/entertainment_spiele/71373/_das_wissens_quiz_fuer_kinder/</p>

Klasse: 1-4														
	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links										
	<p>Grundfunktionen (Fortsetzung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Starten des Programms vom CD/DVD-Laufwerk • Aufrufen eines Programms mit Hilfe eines Icons auf dem Desktop • Ausgewählte Lernsoftware kennen lernen und damit umgehen (Überspringen der Intros, wichtige Buttons und deren Bedeutung, Schließen der Programme) 	<p><u>Handhabungskompetenz am Ende der 4. Jahrgangsstufe (Fortsetzung)</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nimmt eine aufrechte und kontrollierte Sitzhaltung ein - geht im Hinblick auf zielgerichtete Bewegungssteuerung sicher mit der Tastatur um - kann eine CD/DVD bzw. Diskette sicher einlegen/herausnehmen und dem CD/DVD-Schubfach einen dosierten Initialimpuls zum Einfahren/Ausfahren geben - beherrscht den Doppelklick - zieht sicher mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste - wechselt gezielt die Maustaste - trifft Rechts/Links-Unterscheidungen (am Bildschirm durch Tastatur bzw. Maus) - bewegt Arme, Hände und Finger dosiert und in angemessenem Tempo - kann Geduld üben und abwarten (z.B. bis der Rechner mit einer Aktion fertig ist) - zeigt Entschlossenheit zu handeln (z.B. die richtige Taste zu drücken) - orientiert sich auf der Tastatur - betätigt die Pfeiltasten zur Cursorsteuerung korrekt 	<p><i>Motorik:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Grobmotorik <p>Lernsoftware kennen lernen:</p> <table border="0"> <tr> <td>Methode</td> <td>Wesen</td> </tr> <tr> <td>Clarifying</td> <td>Erläuterung der Programmphilosophie mit wesentlichen Arbeitstechniken durch den Lehrer</td> </tr> <tr> <td>Modeling</td> <td>Vormachen entscheidender Arbeiten durch den Lehrer als Modell für den Schüler</td> </tr> <tr> <td>Coaching</td> <td>Geführtes Nachmachen des Vorgemachten, wobei die Schüler nach genauer Anleitung arbeiten</td> </tr> <tr> <td>Continuating</td> <td>Selbstständiges Weiterarbeiten am begonnenen Problem mit gleicher oder ähnlicher Aufgabenstellung</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - Feinmotorik Hand-Finger-Geschicklichkeit Feinmotorische Koordination Lateralität Aktivitätssteuerung Raumorientierung 	Methode	Wesen	Clarifying	Erläuterung der Programmphilosophie mit wesentlichen Arbeitstechniken durch den Lehrer	Modeling	Vormachen entscheidender Arbeiten durch den Lehrer als Modell für den Schüler	Coaching	Geführtes Nachmachen des Vorgemachten, wobei die Schüler nach genauer Anleitung arbeiten	Continuating	Selbstständiges Weiterarbeiten am begonnenen Problem mit gleicher oder ähnlicher Aufgabenstellung	<p>Mildenberger-Verlag: Computer und Grundschule (Kopiervorlagen mit CD-Rom) Bestell-Nr. 1100-10</p> <p>Lernsoftware: Budenberg (Schullizenz)</p> <p>Allgemein: Das Computer-ABC für Lehrer Bestell-Nr. 1100-11 (Mildenberger Verlag)</p>
Methode	Wesen													
Clarifying	Erläuterung der Programmphilosophie mit wesentlichen Arbeitstechniken durch den Lehrer													
Modeling	Vormachen entscheidender Arbeiten durch den Lehrer als Modell für den Schüler													
Coaching	Geführtes Nachmachen des Vorgemachten, wobei die Schüler nach genauer Anleitung arbeiten													
Continuating	Selbstständiges Weiterarbeiten am begonnenen Problem mit gleicher oder ähnlicher Aufgabenstellung													

Klasse: 1-4				
	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Ordnung / Pflege / Verhalten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allg. Regeln für die Arbeit am PC (z.B. nicht essen/trinken am PC) • Sorgsamer Umgang mit der Hard- und Software • Verhalten bei Fehlermeldungen und anderen Störungen (z.B. Absturz des Programms) • Rechner, Monitor, Anschlüsse • Gesundheit 	<p><u>Lernkompetenz am Ende der 4. Jahrgangsstufe:</u> Der Schüler/die Schülerin</p> <ul style="list-style-type: none"> - ist am Medium bzw. am Lernzuwachs durch das Medium interessiert - arbeitet zielorientiert und in angemessenem Tempo sowie konzentriert und ausdauernd über einen adäquaten Zeitraum am PC - führt angemessene Aufgaben im Umgang mit dem PC selbständig aus - kann sich der in den eingesetzten Lern-Programmen optional angebotenen Hilfen in adäquater Form bedienen - kann sich im Rahmen der Arbeit am PC in Kleingruppen und Teams einfügen (Partnerarbeit) - hilft und unterstützt schwächere Mitschüler/innen in konstruktiver Form <p><u>Sicherheitskompetenz am Ende der 4. Klassenstufe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - hält sich an die Regeln im Umgang mit den Geräten - vermeidet Gefährdungen durch Überhitzung des PC - schützt seine Gesundheit vor Gefahren durch Bildschirmstrahlung, Stromkontakt, Ozon-Emission(Drucker), falsche Sitzhaltung u. Überanstrengung der Augen (Raum lüften, Ergonomie) 	<p><i>Lern- und Arbeitsverhalten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lernbereitschaft - Arbeitshaltung - Selbständigkeit <p><i>Sozialverhalten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kooperationsverhalten <ul style="list-style-type: none"> - Regelbewusstsein 	<p>Programme mit Wettspielcharakter</p>

Klasse: 4/5 - 6

	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Kennenlernen und Anwenden der Benutzeroberfläche des Textverarbeitungsprogramms ‚Word‘:</p> <ul style="list-style-type: none">• Wichtige Funktionen wie<ul style="list-style-type: none">- Text öffnen- Text speichern (auf Festplatte)- Text ausschneiden- Text kopieren- Text einfügen- Text drucken- Undo-Funktion (rückgängig machen) <p>Umgang mit der Maus:</p> <ul style="list-style-type: none">• Text markieren <p>Umgang mit der Tastatur</p> <ul style="list-style-type: none">• Erweiterte Bedeutung der Umschalt-Taste für das Schreiben von Texten• Vertiefende Tastatur-Finger-Übungen (Einsatz beider Hände zum Schreiben auf der Tastatur)	<p><u>Handhabungskompetenz am Ende der 6. Jahrgangsstufe</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none">- das Textverarbeitungsprogramm öffnen/schließen- kennt die Oberfläche und deren wichtigste Funktionen- erkennt die Funktionsicons und deren Bedeutung- prägt sich den Aufbau des Textverarbeitungsprogramms ein- ist in der Lage, Texte durch Ausschneiden zu transferieren und zu entfernen- speichert Texte mit adäquaten Dateinamen und legt sie gezielt in bereits eingerichtete Ordner ab- nutzt die Möglichkeit zur Rücknahme von Eingaben- macht zum Ausdruck den Drucker betriebsbereit- markiert ein Wort, Textteile oder einen ganzen Text durch Ziehen mit gedrückter linker Maustaste- erzeugt anhand gedrückter Shifttaste einen Großbuchstaben und benutzt dabei beide Hände- schreibt zunehmend beidhändig und mit 2 Fingern- schreibt zunehmend zügiger	<p>Räumliche Orientierung Visuelles Gedächtnis Visuelle Konzentration</p> <p>Sensomotorik Auge-Hand-Koordination</p> <p>Hand-Finger-Geschicklichkeit</p>	<p>Vorhandene Schul- lizenz: Word 2003</p> <p>Persen-Verlag: Computerwerkstatt - Schreiben und Gestalten in Word (10 Entdeckerkarten und 25 Projektkarten) Bestellnummer: M134</p> <p>Persen-Verlag: Computer – ganz einfach (Kopiervorlagen für absolute Anfänger – Förderschule) Siehe Aktenordner !</p> <p>Tastatur (die wichtig- sten Tasten und deren Funktionen: www.borkpc.de/ lex/1.php)</p>

Klasse: 4/5- 6

	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Kenntnisse in der Textverarbeitung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schreiben von Texten <ul style="list-style-type: none"> - Seite einrichten - Absätze / Zeilenschaltung (Return) - Leerzeichen (Leertaste) - Korrektur (Enf-Taste und Backspace-Taste) • Formatierung von Texten <ul style="list-style-type: none"> - Schriftart - Schriftgröße - Positionierung (Benutzung des Lineals) • Erste Gestaltungsmöglichkeiten mit dem Textverarbeitungsprogramm <ul style="list-style-type: none"> - Rahmen - Autoformen (Sprechblasen, Blockpfeile, Linien, Banner, Standardformen ect.) - Wordart (Formenwahl) • Sonderfunktionen im Rahmen der Textverarbeitung <ul style="list-style-type: none"> - Einsatz der Rechtschreibkontrolle - Nutzung der Seitenansicht - Anwendung der Zoom-Funktion 	<p><u>Handhabungskompetenz am Ende der 6. Jahrgangsstufe (Fortsetzung)</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wählt das passende Seitenformat aus (Hoch-/Querformat) - erstellt Schriftstücke - setzt gezielt die Return- und Leertaste sowie die Korrekturtasten ein <p><u>zusätzlich mit Methodenkompetenz am Ende der 6. Jahrgangsstufe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - gestaltet Texte bzgl. des Layouts - kann Schriftstücke im Rahmen des Textverarbeitungsprogramms ergänzend gestalten (Zusatzqualifikation) - stellt die Ergebnisse in gedruckter Form vor (Präsentation in den Klassen, in den Fluren, auf Elternabenden, als Portfolio/Schultagebuch/Projektresultat) <p><u>Handhabungskompetenz (Fortsetz.)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - überarbeitet (ggf. unter Anleitung) Texte mit Hilfe der Rechtschreibkontrolle d. Textverarbeitungsprogramm - überblickt mit Hilfe der Seitenansicht die Dokumentenstruktur - setzt nach persönlichen Bedürfnissen die Zoom-Funktion zu Verbesserung der Lesbarkeit ein 	<p>Unterstützung der Lesefähigkeit</p>	<p>Persen-Verlag: Computerwerkstatt - Schreiben und Gestalten in Word (10 Entdeckerkarten und 25 Projektkarten) Bestellnummer: M134</p> <p>Mildenberg-Verlag: Lernen am PC, Heft 1: Rechtschreiben mit Word Bestell-Nr. 1100-40</p>

Klasse: 4/5 – 6				
	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Gefahren beim Umgang mit dem PC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitor • Anschlüsse • Peripherie • Gesundheit <p>Informationsmöglichkeiten im</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergleich • Lehrbuch • Lernsoftware • Lexika • Informationsbeschaffung durch persönliches Gespräch, Telefonat, Unterricht 	<p><u>Lernkompetenz am Ende der 6. Jahrgangsstufe:</u> Der Schüler/die Schülerin (siehe Lernkompetenzen für Klasse 1 bis 4 auf Seite 9 !)</p> <ul style="list-style-type: none"> - hält den Arbeitsplatz in Ordnung und geht mit den Geräten sachgemäß um - kann sich im Rahmen der Arbeit am PC in Kleingruppen und Teams einfügen (Partner-/Gruppenarbeit) <p><u>Sicherheitskompetenz am Ende der 6. Klassenstufe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - hält sich an die Regeln im Umgang mit den Geräten - vermeidet Gefährdungen durch Überhitzung des PC - schützt seine Gesundheit vor Gefahren durch Bildschirmstrahlung, Stromkontakt, Ozon-Emission(Drucker), falsche Sitzhaltung u. Überanstrengung der Augen (Raum lüften, Ergonomie) <p><u>Analyse- und Reflexionskompetenz am Ende der 6. Jahrgangsstufe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - erkennt die Effektivität der Informationsbeschaffung, indem er/sie hinsichtlich Zeitaufwand, Anschaffungs- u. Betriebskosten, Raumbedarf, Art, Umfang und Darstellungsform (z.B. Handschrift versus Computerschrift, Druck- versus Projektionsbild) mehrere Medien miteinander vergleicht 	<p><i>Lern- und Arbeitsverhalten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Selbständigkeit <p><i>Sozialverhalten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kooperationsverhalten <p>- Regelbewusstsein</p>	

Klasse: 7- 9/10

	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Dateiverwaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsplatz mit integrierter Festplatte und Laufwerken • Ordnerstruktur • Einzelne Dateien <p>Kennenlernen von Peripherie-Geräten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • USB-Stick • Externe Festplatte • Scanner • Beamer • DSL-Router • W-Lan • Server • Tintenstrahl- / Laserdrucker <p>Anschluss- und Wartungsdienste:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papier nachfüllen • Druckerpatronen wechseln • Boxen/Mikrofon anschließen • USB-Stick anschließen und ggf. ordnungsgemäß abmelden • Kontrolle der Kabelverbindungen bei Störungen • PC auf und abbauen (einschl. Kabel- oder USB-Verbindungen) 	<p><u>Handhabungskompetenz am Ende der 9. / 10. Jahrgangsstufe:</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - erfasst die Ordnungsstruktur des hierarchischen Dateisystems - legt eigene Ordner an, benennt diese und kann sie auch umbenennen <ul style="list-style-type: none"> - kennt mobile Speichermedien und wendet diese sachgemäß an (anschießen, laden, speichern) - kennt die Peripherie-Geräte Scanner und Beamer und setzt diese gezielt ein - erkennt, dass für den Internet-Zugang ein Modem / DSL-Router / W-Lan-Router notwendig ist - kennt verschiedene Arten von Druckern - kann verschiedene Anschluss- und Wartungsarbeiten ausführen 		<p>Dateiverwaltung: www.borkpc.de/man/0.php</p> <p>Fehlerbehebung: www.borkpc.de/prob/0.php</p>

Klasse: 7- 9/10

	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Umgang mit Grafiken:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildbearbeitung mit ‚Word‘ • Malprogramm ‚Paint‘ (Bleistift, Radiergummi, Stempel, Autoformen, Fülleimer, Spraydose, Undo-Funktion) <p>Vertiefender Umgang mit dem Textverarbeitungsprogramm:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte Funktionen wie <ul style="list-style-type: none"> - Dateien suchen - Dateien speichern (auf USB-Stick) - Datei kopieren - Dateien umbenennen - Ordner erstellen - Textfeld einbinden - Grafik suchen, einfügen und formatieren • Textverarbeitung anwenden durch Entwerfen und Gestalten von z.B.: <ul style="list-style-type: none"> - Tabellen - Steckbriefen - Comic-Geschichten - Einladungen - Lebenslauf - Bewerbungsschreiben 	<p><u>Handhabungskompetenz (Fortsetz.):</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - erstellt eigene Zeichnungen und kann diese speichern und drucken - benutzt zielgerichtet die Malwerkzeuge - kann Bearbeitungsschritte rückgängig machen - importiert Bilder in das Textverarbeitungsprogramm ‚Word‘ und bearbeitet sie (Größe, Lage, Zuschnitt) - erstellt Collagen (auch mit Textfeldern zur Beschriftung) - kann Dateien auf externe/mobile Speichermedien übertragen und sie von diesen aufrufen - kann ein Bild oder eine Grafik in den Text einbinden und dieses formatieren (Größe ändern und zuschneiden) - kann den Textfluss festlegen (passend, vor/hinter den Text) <p><u>Methodenkompetenz am Ende der 9. / 10. Jahrgangsstufe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - fügt eine Tabelle ein - verändert die Breite von Spalten und Zeilen - dokumentiert Daten in Tabellenform 	<p>Kreativität</p>	<p>Mildenberger Verlag: Lernen am PC, Heft 2: Kunst und Mathematik mit Paint Bestell-Nr. 1100-41</p> <p>Grafiken unter Word einfügen: www.medienecken.de/images/download/download.php</p> <p>Lernen am PC, Heft 4: Aufsatz schreiben mit Word Bestell-Nr. 1100-43</p> <p>Lernen am PC, Heft 5: Einen Comic entwerfen mit Word Bestell-Nr. 1100-44</p> <p>www.bunte-tipps.de</p>

Klasse: 7- 9/10

	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Präsentationsformen kennen lernen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verwendung eines Beamers • Einsatz des Power-Point-Programms (Programmnutzung nur mit Lehrerhilfe) • Bewerbungsmappe • Portfolio • Schaukasten-Infos <p>Arbeit mit der Oberfläche des Browsers:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit der Menuleiste • Aufrufen von Internetadressen <p>Internetrecherchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennen lernen ausgewählter Internetseiten wie z. B. <ul style="list-style-type: none"> - Telefonbücher - Produkte und Preise - Fahrpläne - Routenplaner - Nutzung von Maps - Bestellung von Waren (z.B. amazon.de) - lexikalische Recherche - Nachrichten - Wetterbericht - Sport / Unterhaltung - Online-Bewerbung 	<p><u>Methodenkompetenz (Fortsetzung)</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - plant und erarbeitet in Partner-/oder Gruppenarbeit unter Verwendung einer geeigneten Darstellungsform eine Präsentation <p><u>Handhabungskompetenz (Fortsetz.)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lernt das Internet als Möglichkeit der Informationsbeschaffung kennen - kann eine Startseite festlegen - kann mit den Vor- und Zurück-Buttons navigieren - kann Internetadressen eingeben <p><u>Methodenkompetenz (Fortsetzung)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - nutzt das Internet zur Informationsbeschaffung - füllt elektronische Formulare aus - gelangt über Suchmaschinen zu Informationsangeboten - wendet einfache Suchstrategien an 		<p>Oberfläche d. Browsers: www.borkpc.de/in/1.php</p> <p>www.internet-abc.de/kinder/surfschein.php</p> <p>www.internauten.de</p> <p>www.kidsville.de</p> <p>Suchmaschine: ‚Google‘ m. d. Einstellung ‚Google Sicher‘ (Beschränkung auf ‚Seiten aus Deutschland‘ und Einstellung ‚Strikte Filterung‘)</p> <p>Kindersuchmaschinen: www.blindekuh.de</p> <p>www.helles-koepfchen.de</p> <p>www.fragfinn.de</p>

Klasse: 7- 9/10

	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<ul style="list-style-type: none"> • Einfügen von Bildern und Texten in Textverarbeitungsdokumente Vertiefender Umgang mit dem Internet-Browser <ul style="list-style-type: none"> • Favoriten anlegen Computergestützt kommunizieren: <ul style="list-style-type: none"> - Elektronische Post • Einrichten einer Email-Adresse • Email-Programme und deren Benutzeroberfläche • E-mails schreiben und senden • E-mails empfangen • E-mails mit Anhang • Email-Adressen - Chatroom / Foren - E-commerce 	<p><u>Handhabungs-/Methodenkompetenz</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kann mit Hilfe der Druckansicht (und eventueller Markierung gewünschter Inhalte der Webseite) ausdrucken - speichert gewünschte Webseiten in der Favoritenliste - lernt verschiedene Netzanbieter kennen (Provider) - wählt geeignete Email-Programme aus (Outlook, Thunderbird, gmx, ect) - kennt die Benutzeroberfläche des Email-Programms (Adressbuch, Verwaltungsordner, Buttons: senden, verfassen, löschen, weiterleiten, antworten, entfernen) - erstellt Emails und versendet diese (z.B. an Freunde/andere Schulen/für Anfragen/Bewerbungen bei Betrieben) - kann Emails empfangen/öffnen - fügt Emails Anhänge hinzu beziehungsweise kann Anhänge öffnen - legt Email-Adressen im Adressbuch ab bzw. ruft gezielt Adressen auf - kennt und nutzt geschützte Chaträume zum direkten, zeitgleichen Austausch / Dialog zwischen zwei oder mehr Partnern - kennt die Möglichkeiten zur Bestellung von Waren (Bücher, Filme, CD) 		<p>Mildenerger Verlag: Lernen am PC, Heft 3: Gestalten mit Word Bestell-Nr. 1100-42</p> <p>Buch: Addy. Komm mit mir ins Internet. PC für Kids (Verlag: Lingoli 2005)</p> <p>Buch: Viel Spaß mit Internet und E-mail – mit CD-Rom zum Üben (Frank E. Callies/Verlag: Naumann & Göbel)</p> <p>Einrichten einer email-Adresse unter Outlook-Express: www.medienecken.de/images/download/download.php www.kinder-hd-uni.de/internet/mail0.html</p> <p>www.mail4kidz.de www.grundschulpost.de www.toggo.de/toggo.php?url=index.php</p> <p>www.cyberzwerge.de/chat/start.php</p> <p>www.seitenstark.de www.kindercampus.de www.tivi.de/tivi/tivitreff/start/index.html</p>

Klasse: 7- 9/10

	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Sicherheit im Internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln im Internet (Internet-Seepferdchen) • Netiquetten (Internet, Email, Chat-room, Spiele) • Datenschutz <p>Gefahren im Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viren • Spam • Fishing • Email <p>Gefahren bei falschem Umgang mit Hard- und Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datenverlust • Datenklau 	<p><u>Sicherheitskompetenz am Ende der 9. /10. Jahrgangsstufe</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - berücksichtigt bei Links oder Email-Anhängen die Sicherheitsaspekte - kennt die Bedeutung der Netiquetten (Verhaltensregeln) und hält Regeln für Internetrecherche, Email und Foren/Chat-room ein - kennt die Gefahren bei online-Bestellungen (z.B. AGB, ebay) im Zusammenhang mit Geldverlust und Vertragsabschlüssen - kennt die Gefahren bei der Preisgabe von persönlichen Daten - verwendet eine Antivirensoftware und kennt die wichtigsten Funktionen (<u>einschl. Handhabungskompetenz</u>) - weiß um die Problematik der Sicherheit und Zuverlässigkeit und um Missbrauchsmöglichkeiten elektronisch gespeicherter Daten auch aus dem Internet und kennt entsprechende Schutzmaßnahmen - kann sachgemäß externe Peripherie-Geräte entfernen - kann gesichert Daten speichern - kann eigene Daten schützen (Passwort, Schreibschutz) <p>(<u>einschl. Handhabungskompetenz</u>)</p>		<p>www.klicksafe.de</p> <p>www.seitenstark.de/<u>chat</u></p> <p>www.internetabc.de/kinder/sicher-surfen.php</p> <p>www.kindernetz.de</p> <p>www.cyberzwerge.de/chat/start.php</p> <p>www.internet-abc.de/kinder/<u>chat</u>.php</p> <p>Virensoftware: www.heise.de/security/dienste/antivirus/</p> <p>www.kinderkampagne.de</p> <p>www.handysektor.de</p> <p>www.kinder-hd-uni.de/internet/viren0.html</p> <p>www.kinder-hduni.de/internet/gefahr0.html</p> <p>www.kids.polizei-beratung.de</p>

Klasse: 7- 9/10				
	Inhalte (aufeinander aufbauend)	Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)	Sonderpädagogische Förderaspekte	Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links
	<p>Informationsmöglichkeiten im Vergleich</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herkömmliche Medien • Internet, Email, Chat 	<p><u>Lernkompetenz am Ende der 9. / 10. Jahrgangsstufe</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ist am Medium bzw. am Lernzuwachs durch das Medium interessiert - arbeitet zielorientiert und in angemessenem Tempo sowie konzentriert und ausdauernd über einen adäquaten Zeitraum am PC - hält den Arbeitsplatz in Ordnung - geht mit den Geräten pfleglich und sachgemäß um - ist in der Lage, angemessene Aufgaben im Umgang mit dem PC selbständig auszuführen - kann sich im Rahmen der Arbeit am PC in Kleingruppen und Teams einfügen (Partner-/Gruppenarbeit, ect.) - hilft und unterstützt Mitschüler/innen in konstruktiver Form - nimmt Rücksicht auf schwächere und langsamer agierende Schüler - hält sich an die Regeln im Umgang mit den Geräten <p><u>Analyse- und Reflexionskompetenz am Ende der 9. /10. Jahrgangsstufe</u> Der Schüler/die Schülerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - erkennt die Effektivität der Informationsbeschaffung, indem er/sie hin- 	<p><i>Lern- und Arbeitsverhalten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lernbereitschaft - Arbeitshaltung - Selbständigkeit <p><i>Sozialverhalten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kooperationsverhalten - Regelbewusstsein 	

	<p>Inhalte (aufeinander aufbauend)</p>	<p>Medienkompetenzbereich (Systematischer Kompetenzaufbau)</p>	<p>Sonderpädagogische Förderaspekte</p>	<p>Eingesetzte Soft- ware / Materialien / Internet-Links</p>
	<p>Speichermedien im Vergleich</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elektronische Speichermedien • Herkömmliche Speichermedien (wie z. B. Karteikarten, Ordner) <p>Audio-visuelle Medien im Vergleich mit dem PC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fernsehen • Rundfunk • Handy • MP3-Player • Spielkonsolen <p>Wirkungen von Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienkonsum / Medienauswahl • Steuerung von Emotionen • Funktion und Machart von Werbung • Computerspiele / Spiele auf Spielkonsolen 	<p><u>Analyse- und Reflexionskompetenz am Ende der 9. /10. Jahrgangsstufe (Fortsetzung)</u> sichtlich Zeitaufwand, Anschaffungs- u. Betriebskosten, Raumbedarf, Art, Umfang und Darstellungsform mehrere Medien miteinander vergleicht</p> <ul style="list-style-type: none"> - erkennt die Vor- und Nachteile verschiedener Speichermedien (Kriterien z.B.: Beschaffung einschließlich Zeitfaktor, Kosten, Raumbedarf, Nutzen, Darstellungsform) - erkennt die Vor- und Nachteile von audio-visuellen Medien hinsichtlich der Kategorien: <ul style="list-style-type: none"> • Verfügbarkeit • Zeitmanagement • Multimediale Darbietung • Anschaffungs- u. Betriebskosten - erkennt Medieneinflüsse und kann diese einordnen - reflektiert über eigenen Medienkonsum - erkennt an Beispielen die vermittelten Normen und Werte (Identifikationsfiguren, Gut-Böse) - kann Computer- und Konsolenspiele (besser) einschätzen 	<p>Form der Spielsoftware</p> <p>Action- und Geschicklichkeits-spiele</p> <p>Sportspiele</p> <p>Abenteuerspiele</p> <p>Strategiespiele</p> <p>Simulationen</p> <p>Potentielle Schwerpunkte für die sonderpädagogische Förderung</p> <p>Schulung der Aufmerksamkeit und Konzentration, Verbesserung der Hand-Auge-Koordination sowie des Reaktionsvermögens</p> <p>Erlernen von sozialen Kompetenzen durch Akzeptanz von Spielregeln</p> <p>Identifikation mit einer anderen sozialen Rolle ermöglicht bei einer spannenden Spielhandlung die Schulung der Aufmerksamkeit und Konzentration, bietet Zeit für Spielentscheidungen und fördert damit das Problemlösungsverhalten</p> <p>Entwicklung des antizipierenden Denkens und Handelns</p> <p>Veranschaulichung realer Zusammenhänge und/oder Entwicklung von Fantasie (u.a. bei fantastischen Verkehrsmitteln)</p>	<p>Tipps für den Umgang mit Internetwerbung: www.kinderkampagne.de</p> <p>Mildenerger Verlag: Lernen im Netz,Heft 16: Konsum und Werbung Bestell-Nr. 1100-38</p> <p>www.lpr-hessen.de/Werbung/index.html</p> <p>www.pcwelt.de/downloads/entertainment_spiele/71373/_das_wissens_quiz_fuer_kinder/</p>