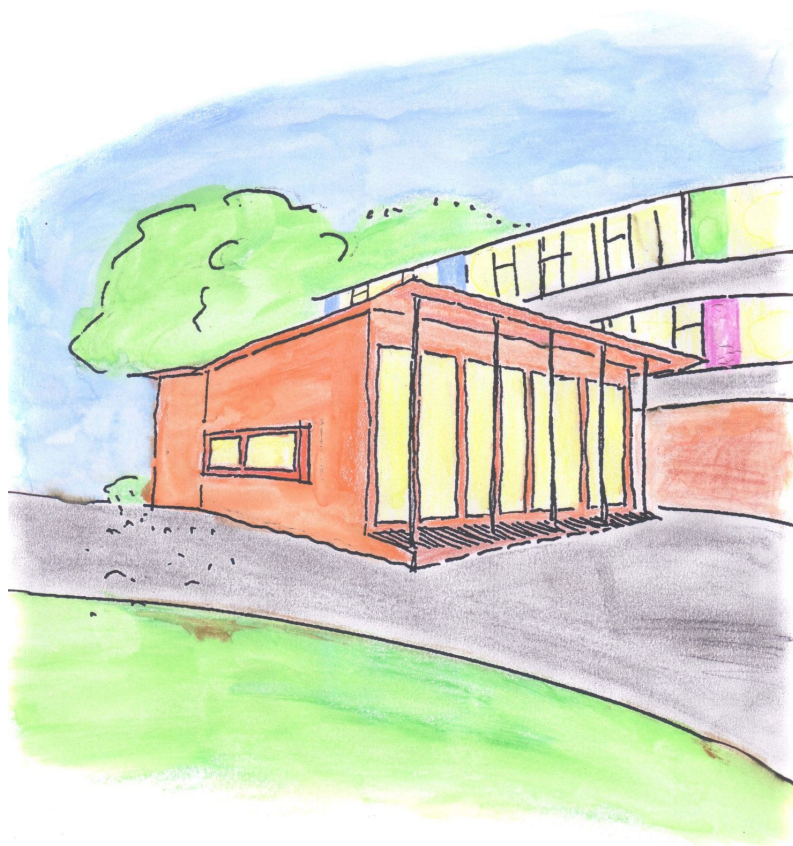


Johann Peter Hebel

Grundschule

– Mediencurriculum –



Grundschule Wagenstadt
Im Weiherle 1, 79336 Herbolzheim
Tel. 0 76 43 - 88 20

Endfassung - Stand vom Juni 2014

Inhalt

Vorbemerkungen zum Mediencurriculum	3
Kompetenzen & Inhalte Klassenstufe 1/2	4
Kompetenzbereich „Informationstechnische Grundlagen“	4
<i>Themenfeld „Der Computer“</i>	
Kompetenzbereich „Sich informieren – Information“	5
<i>Themenfeld „das Internet – Informationen gewinnen und selektieren“</i>	
<i>Themenfeld „selbstorganisiertes Lernen mit Lernprogrammen und Online-Plattformen“</i>	
Kompetenzbereich „Produktion“	6
<i>Themenfeld „Textverarbeitung“</i>	
<i>Themenfeld „Mediale Produktion“</i>	
Kompetenzbereich „Analyse und Reflexion, Mediengesellschaft“	7
<i>Themenfeld „Unsere Medienlandschaft“</i>	
<i>Themenfeld „Chancen und Risiken der Medienlandschaft“</i>	
Kompetenzen & Inhalte Klassenstufe 3/4	8
Kompetenzbereich „Informationstechnische Grundlagen“	8
<i>Themenfeld „Fortschritte am Computer“</i>	
Kompetenzbereich „Sich informieren – Information“	9
<i>Themenfeld „Informationsquellen und ihre Merkmale“</i>	
<i>Themenfeld „Informationen gewinnen und selektieren“</i>	
<i>Themenfeld „selbstorganisiertes Lernen mit Lernprogrammen und Online-Plattformen“</i>	
Kompetenzbereich „Präsentation“	10
<i>Themenfeld „Die digitale Bildschirmpräsentation“</i>	
Kompetenzbereich „Produktion“	11
<i>Themenfeld „Textverarbeitung“</i>	
<i>Themenfeld „mediale Produktion“</i>	
Kompetenzbereich „Analyse und Reflexion, Mediengesellschaft“	12
<i>Themenfeld „Unsere Medienlandschaft“</i>	
<i>Themenfeld „Chancen und Risiken der Medienlandschaft“</i>	

Vorbemerkungen zum Mediencurriculum

Die Lebenswirklichkeit: Der Medienalltag

Unsere Gesellschaft ist heutzutage in einem hohen Ausmaß medial geprägt. Digitale Medien durchdringen und prägen ganz selbstverständlich den Alltag eines Großteils der Bevölkerung: Arbeit, Information, Bildung, Kommunikation, Kreativität, Unterhaltung und mehr sind ohne digitale Medien heute teilweise kaum noch vorstellbar. Diese Allgegenwärtigkeit und die leichte Verfügbarkeit von digitalen Medien beeinflussen auch maßgeblich die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen. Eine zentrale Bedeutung haben hier Computer (Desktop, Notebook, Tablet, Smartphone) und Internet. Die Beschäftigung mit Spielen ist dabei im Grundschulalter oftmals die einzige Art der Auseinandersetzung mit Computern.

Das Ziel: Entwicklung von Medienkompetenz

Ein gelingender Umgang mit digitalen Medien erfordert für jeden Einzelnen die Entwicklung von geeigneten Kompetenzen. Daher muss es auch ein Ziel der Schule sein, durch Bausteine der Medienbildung Schülerinnen und Schüler auf diesem Weg zu begleiten und zu unterstützen. Dies umfasst sowohl ein Lernen mit Medien als auch ein Lernen über Medien mit dem Ziel, selbstbestimmtes, kritisches und reflektiertes Medienwissen und Medienhandeln der Schülerinnen und Schüler anzustoßen. In diesen Prozess sind auch die Eltern einzubeziehen.

Der Weg: Medienbildung und Computereinsatz in der Grundschule

Der Einsatz des Computers ist in der Grundschule in den Unterricht und die alltäglichen Lernprozesse in den verschiedenen Fächern eingebettet. Für zahlreiche Kinder ist dies ein besonders motivierendes Element. Durch die Anknüpfung an die vielfältigen Lern- und Arbeitsfelder der Grundschule lernen die Kinder verschiedene Möglichkeiten der Computernutzung kennen und erweitern damit ihre Kompetenzen. Gleichzeitig eröffnet der Computer vielfältige Wege, Kinder in ihrem selbsttätigen und selbstständigen Lernen zu unterstützen und bietet zusätzliche Fördermöglichkeiten. Dabei ist der Computer jedoch immer als ein Angebot unter vielen zu sehen und findet erst in diesem Gesamtzusammenhang seine Berechtigung. Wirkliche Erfahrungen wie die handelnde Auseinandersetzung mit der realen Umwelt, kreative Prozesse, handschriftliches Schreiben, soziale Erlebnisse etc. können durch einen adäquaten Computereinsatz ergänzt, nicht jedoch ersetzt werden. Eine weitere Perspektive ist die Reflexion des eigenen Medienhandelns durch die Kinder sowie das Kennenlernen von Gefahren und Grenzen im Umgang mit dem Computer und digitalen Medien allgemein.

Der Mindeststandard: Unser Mediencurriculum

Das vorliegende Mediencurriculum enthält den Mindeststandard, der in den jeweiligen Klassenstufen (1./2. & 3./4.) angestrebt werden soll. Neben den verbindlichen Bereichen enthält das Mediencurriculum deutlich gekennzeichnete fakultative Teile. Diese fakultativen Teile bieten sinnvolle Ergänzungen und Weiterführungen, die Umsetzung ist jedoch optional.

Dieses Mediencurriculum wird bei Bedarf vom Kollegium angepasst und weiterentwickelt.

Kompetenzen & Inhalte Klassenstufe 1/2

Die Kompetenzen sind verbindlich bis zum Ende der Klassenstufe anzubahnen. Optionale Zusatzkompetenzen bzw. Inhalte sind als „Fakultativ“ gekennzeichnet.

Kompetenzbereich „Informationstechnische Grundlagen“

Themenfeld „Der Computer“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen Bestandteile des Computers.	S lernen Tastatur, Bildschirm, Maus, Computergehäuse kennen und können diese benennen.
S kennen Verhaltensregeln im Umgang mit dem Computer und wissen um einen sachgerechten Umgang.	S lernen, die Computer sachgerecht zu holen und zurückzubringen. S lernen, den Computer zu starten & herunterzufahren. S lernen, die Maus und evtl. den Kopfhörer anzuschließen.
S können sich am Computer an- und abmelden.	S üben das An- und Abmelden, sie kennen ihren Benutzernamen und das Passwort.
S können mit der Computermouse umgehen.	S lernen, die Maus Manövrieren & richtig zu positionieren sowie die linke Maustaste zu bedienen (Einfachclick, Doppelclick) [Hinweis: Maustrainingsprogramm verwenden].
S kennen wichtige Symbole auf dem Desktop.	S lernen die relevanten Desktopsymbole kennen und können diese selbst wiederfinden.
S können Lernprogramme aufrufen und beenden.	S lernen, Lernprogramme über die Verknüpfungen zu starten (Doppelclick linke Maustaste) und richtig zu beenden.
S können Textverarbeitungsprogramme aufrufen und beenden.	S lernen, Word oder <u>Wordpad</u> selbstständig zu starten (Doppelclick linke Maustaste).
S kennen die Tastatur.	S bearbeiten einfache Suchaufgaben zum Finden der Buchstaben auf der Tastatur. S üben ersten Umgang mit Groß- und Kleinschreibung, Leertaste, Löschtaste, Zeilenumbruch ein.
S können mit Fenstern umgehen.	S lernen, Fenster beliebig in der Größe zu verändern, zu minimieren, zu schließen, Scrollbalken zu bedienen, Anwendungen in der Taskleiste wiederzufinden.

Kompetenzbereich „Sich informieren – Information“

Themenfeld „das Internet – Informationen gewinnen und selektieren“

Hinweis: Die Auseinandersetzung mit diesem Themenfeld findet als „Monatsthema“ im Aquarium für alle Kinder statt. (→ Kompetenzbereich „**Analyse und Reflexion, Mediengesellschaft**“)

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S haben einen Überblick, wie das Internet Informationsquelle dienen kann.	L demonstriert das Internet, S lernen vereinfacht die grundlegende Struktur des WWW kennen. S erkennen die hauptsächlichen Nutzungsarten des WWW (Informationsbereitstellung und Kommunikation). S lernen wie eine Internetadresse aussieht und wie man diese aufruft.
<i>Fakultativ</i> S machen ihre ersten Schritte im Internet, sie erkennen Elemente einer Website.	<i>Fakultativ</i> S lernen den Umgang mit dem Browser kennen und erkennen, wie ein Browserfenster aufgebaut ist (Vor-Zurück-Button etc.).

Themenfeld „selbstorganisiertes Lernen mit Lernprogrammen und Online-Plattformen“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen Lernprogramme der Schule und können diese angemessen nutzen.	S lernen, sich in diesen Lernprogrammen zu orientieren: <ul style="list-style-type: none"> • Oriolus: Üben und Prüfungen machen • Gut: Baumhaus einrichten <div style="background-color: #f2f2f2; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fakultativ:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le Petit Gnome</i> • <i>Antolin: Anmelden & Abmelden, Bücher finden, Bücherquiz lösen</i> • <i>Zahlenzorro: Anmelden & Abmelden, Lösen von Aufgaben</i> • <i>Für Antolin & Zahlenzorro: Zur Unterstützung Eltern und/oder Paten der Stufe 3/4 einsetzen</i> </div>

Kompetenzbereich „Produktion“

Themenfeld „Textverarbeitung“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen einfache Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms.	S lernen, Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen und Satzzeichen zu tippen und zu löschen, Leerzeichen mit der Leertaste zu erzeugen, einen Absatz mit der Entertaste zu machen. <i>Fakultativ: S lernen, Schriftart, Schriftgröße, Schriftform (fett, kursiv, unterstrichen) zu verändern.</i>
S können erste kleine Texte, Geschichten und Gedichte am Computer schreiben.	S schreiben ihre Texte (z.B. Ich-Buch, Tiergeschichten) auf dem Computer. (Ohne speichern!)

Themenfeld „Mediale Produktion“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
<i>Fakultativ S kennen einfache Funktionen und Werkzeuge zum Gestalten mit einem Mal- und Zeichenprogramm.</i>	<i>S lernen spielerisch die Funktionen des Malprogramms „Paint“ kennen. S erstellen mit Farbe und Malwerkzeugen unterschiedliche Zeichnungen. S erproben die Darstellung verschiedener Formen.</i>

Kompetenzbereich „Analyse und Reflexion, Mediengesellschaft“

Hinweis: Die Auseinandersetzung mit diesem Kompetenzbereich findet als „Monatsthema“ im Aquarium für alle Kinder statt.

(→ Themenfeld „das Internet – Informationen gewinnen und selektieren“)

Themenfeld „Unsere Medienlandschaft“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen verschiedener Medien unserer Medienlandschaft.	S lernen die Vielfältigkeit der heutigen Medienlandschaft kennen. S können einige ausgewählte Medienarten benennen und grob beschreiben.

Themenfeld „Chancen und Risiken der Medienlandschaft“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S können eigene Medienerfahrungen verarbeiten. S machen erste Reflexion des eigenen Mediengebrauchs. S lernen Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs kennen.	S können sich zu ihren Medienerfahrungen äußern (Auch: Interneterfahrungen, Thematisierung von Gefahren). S erkennen in Gesprächen die Verankerung der Medien in ihrem Alltag. S erkennen eigene Motive der Mediennutzung. S können in Ansätzen ihren eigenen Medienkonsum bewerten.

Kompetenzen & Inhalte Klassenstufe 3/4

Die Kompetenzen sind verbindlich bis zum Ende der Klassenstufe anzubahnen. Optionale Zusatzkompetenzen bzw. Inhalte sind als „Fakultativ“ gekennzeichnet.

Kompetenzbereich „Informationstechnische Grundlagen“

Themenfeld „Fortschritte am Computer“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S können die Tastatur einsetzen.	S bekommen eine vertiefte Orientierung auf der Tastatur: <ul style="list-style-type: none"> • S benutzen die linke und die rechte Hand zum Tippen. • S kennen weitere Funktionstasten und können diese benutzen: Hochstell-, Tab-, Enter-, Pfeil-, Rückwärtslöschen-, Entf-, ESC-Taste.
S können eine Datei speichern und öffnen.	S lernen, eine Datei in ihrem Schulverzeichnis zu speichern. Sie lernen, eine gespeicherte Datei zur Bearbeitung zu öffnen.
S kennen die Speicherstruktur und können mit Ordnerstrukturen umgehen.	S lernen, eine Datei in einem bestimmten Ordner zu speichern und wiederzufinden. Sie lernen, sich in einer Ordnerstruktur zu orientieren und damit zu arbeiten (darin zu navigieren). <i>Fakultativ: S lernen, einen neue, Ordner anzulegen.</i>
<i>Fakultativ S kennen die vernetzte Lernumgebung und können diese nutzen.</i>	<i>Fakultativ S lernen den Umgang mit den Tauschordnern.</i>
S können Dateien ausdrucken.	S erkennen das Drucksymbol und lernen, den Druckvorgang mit Erlaubnis der Lehrkraft zu starten. Sie lernen, bestimmte Seiten auszudrucken.

Kompetenzbereich „Sich informieren – Information“

Themenfeld „Informationsquellen und ihre Merkmale“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S machen ihre ersten Schritte im Internet, sie erkennen Elemente einer Website.	S lernen den Umgang mit dem Browser kennen und erkennen, wie ein Browserfenster aufgebaut ist (Vor-Zurück-Button etc.).
<i>Fakultativ</i> S haben vertiefende Kenntnisse zur Struktur des www.	<i>Fakultativ</i> S erkennen die vielfältigen Nutzungsarten des www.

Themenfeld „Informationen gewinnen und selektieren“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S können eine Internetseite zur Informationssuche nutzen.	S lernen, sich auf vorgegebenen Internetseiten über eine Gemeinde, die Umgebung, ein Museum, Sehenswürdigkeiten, Sachthemen etc. zu informieren und den Internetseiten relevante Informationen zu entnehmen.
S können ein Internetlexikon verwenden.	S lernen den gezielten Umgang mit einem Internetlexikon. Beispiele: grundschulwiki.de, wissenskarten.de, wikipedia.de
S können eine Suchmaschine verwenden.	S lernen, sich in geeigneten Suchmaschinen zurechtfinden und dort Informationen zu einem Thema suchen.

Themenfeld „selbstorganisiertes Lernen mit Lernprogrammen und Online-Plattformen“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen Lernprogramme der Schule und können diese zielgerichtet nutzen.	S führen die erworbenen Kenntnisse aus Stufe 1/2 fort und können diese Lernprogramme vertieft nutzen: <ul style="list-style-type: none"> • Oriolus • Gut S lernen den Umgang mit weiteren Lernprogrammen bzw. vertiefen dort ihre Kenntnisse: <ul style="list-style-type: none"> • Zahlensorro (Anmelden & Abmelden, Lösen von Aufgaben) • Le Petit Gnome • Antolin (Anmelden & Abmelden, Bücher finden, Bücherquiz lösen)

Kompetenzbereich „Präsentation“

Themenfeld „Die digitale Bildschirmpräsentation“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
<p><i>Fakultativ</i> S können in ersten Schritten eine eigene digitalen Präsentation mit einem Präsentationsprogramm erstellen.</p>	<p><i>Fakultativ</i> S lernen, das Präsentationsprogramm „PowerPoint“ bzw. eine entsprechende Vorlage-Datei zu öffnen. S lernen den grundlegenden Aufbau des Präsentationsprogramms „PowerPoint“ kennen (Anordnung der Folien, Übersicht, Menüleiste). S erproben die grundlegenden Funktionen des Präsentationsprogramms „PowerPoint“ (Text einfügen, Bild einfügen, präsentieren). S erstellen eine einfache PowerPoint-Präsentation und präsentieren diese vor der Klasse.</p>
<p><i>Fakultativ</i> S haben vertiefende Kenntnisse zur Erstellung einer digitalen Präsentation.</p>	<p><i>Fakultativ</i> S lernen weitere Werkzeuge und Funktionen zur Erstellung einer PowerPoint-Präsentation kennen und können diese einsetzen (Farbwahl, Layoutvorlage, Effekteinsatz, animierte Seitenwechsel).</p>
<p><i>Fakultativ</i> S können eine digitale Präsentation beurteilen.</p>	<p><i>Fakultativ</i> S lernen, eine digitale Präsentation in ihren Grundzügen zu beurteilen und können ihre Meinung innerhalb der Klasse verbalisieren S können Reaktionen der Mitschüler auf ihre Präsentation aufnehmen, verarbeiten und in zukünftigen Gestaltungsvarianten berücksichtigen.</p>

Kompetenzbereich „Produktion“

Themenfeld „Textverarbeitung“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S können mit einem Textverarbeitungsprogramm arbeiten.	<p>Die S lernen grundlegende Funktionen in Word kennen und können diese anwenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe auswählen • Zeichenformatierungen festlegen: Fett, Unterstrichen, Kursiv • Absatzausrichtungen auswählen: rechts-, linksbündig, zentriert • Seitenformat einstellen: Hoch- und Querformat • Rechtschreibkontrolle verwenden <p style="text-align: right;"><i>Fakultativ</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Einfügen von Bildern in ein Textdokument</i>
S können eigene Gedichte und Texte schreiben und gestalten.	<p>Die S geben eigene Texte ein und gestalten diese. Die S lernen, die Texte selbstständig unter einem Dateinamen zu speichern. Die S können die Texte ausdrucken.</p>
<i>Fakultativ</i> S können eine Textdatei bearbeiten.	<i>Fakultativ</i> Die S lernen, eine Textstelle zu markieren, diese zu kopieren, einzufügen, zu löschen.

Themenfeld „mediale Produktion“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
<i>Fakultativ</i> S können in verschiedenen Bereichen mediale Produktionen erstellen.	<i>Fakultativ</i> Mediale Produktionen sind in vielen Bereichen und vielen Varianten möglich. Ideenpool: <ul style="list-style-type: none"> • Kreative Textgestaltung • Kreative Gestaltung mit dem Mal- und Zeichenprogramm „Paint“ • Aufnahme von digitalen Bildern <ul style="list-style-type: none"> • Einfache Bildbearbeitung • Erstellen und Bearbeiten von Audioaufnahmen mit Audacity • Kurze Trickfilme produzieren • ...

Kompetenzbereich „Analyse und Reflexion, Mediengesellschaft“

Themenfeld „Unsere Medienlandschaft“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen verschiedene Medien unserer Medienlandschaft.	S erkennen die Vielfalt der heutigen Medienlandschaft. S lernen, die unterschiedlichen Medien zu benennen und in ihren Grundzügen zu beschreiben (Merkmale, Besonderheiten, Stärken, Grenzen).

Themenfeld „Chancen und Risiken der Medienlandschaft“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
Die S können eigene Mediene Erfahrungen verarbeiten.	S äußern sich zu ihren eigenen Medien-erfahrungen.
S können eine Reflexion und Bewertung des eigenen Mediengebrauchs vornehmen.	S erkennen in Gesprächen die Verankerung der Medien in ihrem Alltag. S erkennen ihre eigenen Motive der Mediennutzung und reflektieren diese.
S erkennen Chancen und Möglichkeiten sowie Risiken und Gefahren des Mediengebrauchs.	S lernen die grundlegendsten rechtlichen Aspekte der Mediennutzung kennen und beachten diese (Bildrechte, Urheberrechte, Datenschutz). <i>Fakultativ</i> <i>S lernen die emotionale Wirkung von Medien (Filmmusik, visuelle Effekte etc.) zu verstehen, zu verarbeiten und Strategien zu entwickeln, künftig damit umzugehen.</i> <i>S lernen die Chancen, aber auch die Risiken der aktuellen Medienlandschaft kennen (persönliche Daten im Netz, Mobbing, Suchtgefahr, Jugendschutz)</i>
S kennen Chancen und Risiken des Internets.	Im Gespräch und der Reflexion werden Interneterfahrungen und Gefahren thematisiert. Vertiefungen: Internetführerschein, www.internet-abc.de