

Schulinternes Curriculum zum Thema „**MEDIENKOMPETENZ**“

Die folgenden Kompetenzen lassen sich sechs Bereichen zuordnen:

1. Hard- und Software eines digitalen Endgerätes (DE: PC, Tablet, Notebook, Smartphone)
2. Office-Software (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentation)
3. Lernsoftware (Geogebra, Anton, Antolin, ...)
4. Lernmanagementsystem (LMS) – itslearning
5. INTERNET
6. Soziale Netzwerke

Die Grundlage dieser Kompetenzen ist eine gute und zeitgemäße IT-Ausstattung der Schule. Hierzu gehören:

- Ein PC mit INTERNET-Zugang in jedem Klassenraum
- voll funktionsfähige PC-Räume mit Drucker
- Interaktive Tafeln in allen Klassenräumen
- Mobile iPads in Klassenstärke
- iPad-Klassen ab Jahrgangsstufe 5
- flächendeckendes WLAN in allen Gebäudeteilen

Jeder Schüler erhält am Beginn des 3. Schuljahres ein LOGBUCH, indem alle Kompetenzen aufgeführt sind. Diese Kompetenzen können dann in den einzelnen Schuljahren erworben und dokumentiert werden. Der PC-Führerschein I, am Ende der 4. Klasse, und der PC-Führerschein II, am Ende des 8. Schuljahres, dokumentieren den Erwerb der jeweiligen Kompetenzen.

Grundschule

- Bestandteile eines DEs kennen lernen und benennen können
- DE starten und ordnungsgemäß herunterfahren können
- Arbeiten mit Lernsoftware
- Basics in LMS itslearning
- Ordnersystem auf dem eigenen USB-Stick, der computerinternen Festplatte oder in der Cloud als Speicherort anlegen und verwalten können
- Dateien abspeichern, verwalten und umbenennen können
- Kurze Texte mit Textverarbeitungsprogrammen erstellen und formatieren
- Texte ausdrucken
- Was ist das INTERNET?
- Mit Hilfe einer altersgemäßen Suchmaschine, z.B. „Blinde Kuh“ gezielt Informationen beschaffen
- Bilder mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogrammes erstellen und bearbeiten

Diese Kompetenzen werden in allen Unterrichtsfächern regelmäßig geübt und gefestigt.

Sekundarstufe I

- Die Bestandteile eines DEs, wie z. B. Festplatte, Mainboard, ... kennen
- Verschiedene Möglichkeiten der Datensicherung (auch in einer Cloud und auf dem iPad) kennen lernen, der USB-Stick spielt weiterhin innerhalb der Schule die wichtigste Rolle
- Übertragen von Dateien auf bzw. zwischen externen Medien, z.B. Smartphone, Kamera, Tablet, Festplatten
- Die speziellen Funktionen des (WLAN-)Druckers kennen lernen (z.B. Airprint o.ä.)
- Texte mit einem Textverarbeitungsprogramm erstellen, bearbeiten, formatieren, abspeichern und ausdrucken können
- Bilder, Grafiken oder Texte aus dem Internet in eine eigene Textdatei einfügen können
- Eine „perfekte Seite“ zu einem Thema erstellen
- Briefe und Referate anfertigen
- Wie wird korrekt zitiert?
- Arbeiten mit Lernsoftware
- Diagramme mit MS-Excel erstellen
- Einfache Programme im Matheunterricht mit MS-Excel schreiben
- Eine PowerPoint Präsentation über mehrere Folien erstellen
- Verschiedene Bildbearbeitungsprogramme kennen lernen
- its-learning als Cloud-Dienst einrichten und nutzen lernen (Nutzung des Reiters „Ressourcen“)
- Medien-Projekte als WPU mit externen Fachleuten durchführen
- Diverse Suchmaschinen im INTERNET kennenlernen
- Jeder Schüler sollte eine eigene E-Mail-Adresse haben, deutsche Provider wie GMX, WEB und t- online sind zu empfehlen (nötig zum Start in die iPad-Klasse!)
- E-Mails mit und ohne Anhang schreiben und beantworten
- Online Bewerbungen ausfüllen und versenden
- Welche Gefahren bergen das Downloaden von Dateien, Cookies und das Öffnen von E-Mailanhängen?
- Kritischer Umgang mit den Informationen aus dem INTERNET
- Gefahren und Nutzen von online-shops, online-games und Internet-Portalen kennenlernen
- Wie funktionieren die sozialen Netzwerke?
- Ein Profil in einem sozialen Netzwerk, z.B. Facebook einrichten und schützen können
- Faire Handy- und Mediennutzung
- Elternabende zu den einzelnen Themen
- Die dynamische Geometrie Software „GEOGEBRA“ ist Grundlage des Matheunterrichts.