

## Kindergarten

Digitale Medien sind Teil der schulischen Lernumgebung und integrierter Bestandteil des Unterrichts auf allen Stufen. Die «ICT Treffpunkte» des Kantons Aargau zeigen auf, über welche ICT-Fähigkeiten und Fertigkeiten Schülerinnen und Schüler am Ende der jeweiligen Schulstufe verfügen sollen.

Die ICT Treffpunkte sind kein Lehrplan, sondern ein Planungsinstrument für Lehrpersonen und Schulen zum Aufbau einer breiten Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler über die gesamte Volksschulzeit. Gleichzeitig können die ICT-Treffpunkte als Orientierungshilfe bei der Planung von Weiterbildung der Lehrkräfte im Bereich von ICT dienen.

Den ICT Treffpunkten sind ausgewählte Unterrichtsbeispiele mit Begleitmaterialien zum Herunterladen angefügt. Diese Materialien sind so gewählt, dass sie in den Unterricht der jeweiligen Stufe integriert werden können. Sie schliessen dabei medienpädagogische Hilfestellungen mit ein, damit die Inhalte konkret umgesetzt werden können.

Die «Treffpunkte» sind wörtlich gemeint. Die abnehmende Schulstufe soll wissen, was die Kinder oder Jugendlichen aus dem Unterricht an ICT-Fertigkeiten bereits mitbringen und worauf die Folgestufe bauen kann. Dazu sind verbindliche Absprachen innerhalb der Schulstufen nötig.

\* ICT steht für Informations- und Kommunikationstechnologien, engl. Information- and Communication Technology

## Die ICT Treffpunkte

Den Lernenden wird ein erster Kontakt mit dem Computer ermöglicht. Dieser steht nicht im Zentrum des Unterrichts. Die Kinder kennen und erleben den Computer als einen Spielplatz unter vielen.

### Bedienung von Eingabegeräten und Maus – Tastatur und Maus richtig nutzen lernen

Die Lernenden

- trainieren Feinmotorik und Wahrnehmungskoordination mit dem Führen der Maus, dem Anklicken von Symbolen und dem Tippen auf der Tastatur.

Good-Practice-Beispiele

- [AniPaint nach Diktat](#)
- [Ein Minibook erstellen](#)

### Bewusstes Wahrnehmen von Medien im Alltag – Medienerlebnisse reflektieren

Die Lernenden

- berichten über ihre Erlebnisse mit Spielkonsolen, Computern und Fernsehen.

### Navigation – Im Internet und in Lernprogrammen navigieren

Die Lernenden

- gewöhnen sich an die Navigation von Spielgeschichten und Lernprogrammen.

Good-Practice-Beispiele

- [Kinderseiten im Internet](#)

### Online-Verhalten – Persönliche Daten sinnvoll schützen

Die Lernenden

- wissen, dass sie keine persönlichen Daten weitergeben sollen.

Good-Practice-Beispiele

- [NetLa - Meine Daten gehören mir](#)

## Software und Hardware – Umgang mit Software und Daten

Kein Text vorhanden.

## Software und Hardware – Digitale Medien und Software nutzen

Die Lernenden

- wenden Grundfertigkeiten der Computernutzung an.
- kennen elementare Begriffe im Umgang mit Computern.

Good-Practice-Beispiele

- [Lernsoftware](#)
- [Regeln gehören dazu](#)
- [Mein erstes Buch vom Computer](#)

## Verwendung von Peripheriegeräten und weiteren digitalen Medien – Drucken, Scannen und Bilder bearbeiten

Die Lernenden

- drucken Produkte zur Ansicht aus.

Good-Practice-Beispiele

- [Malen mit Malprogrammen](#)
- [Vom Foto zum Trickfilm](#)

## Kommunizieren und Kooperieren – Kommunizieren im Internet und weiteren digitalen Medien

Kein Text vorhanden.

## Lernen und Üben – Den Computer zum Lernen nutzen

Die Lernenden

- halten im Unterricht geltende Benutzungsregeln ein.
- bitten andere um Mithilfe und formulieren Schwierigkeiten.
- arbeiten am Computer in der Regel in Lernpartnerschaften.

Good-Practice-Beispiele

- [Lernsoftware](#)
- [Regeln gehören dazu](#)

## Lesen und Schreiben – Texteingabe und Textverarbeitung

Die Lernenden

- experimentieren mit Buchstaben, Satzzeichen und weiteren Symbolen der Tastatur.

Good-Practice-Beispiele

- [Ein Minibook erstellen](#)

## Mathematisieren – Rechenfunktionen und Tabellenkalkulation

Die Lernenden

- geben Zahlen mithilfe der Tastatur ein.

## Recherchieren – Bewegen im Internet

Kein Text vorhanden.

#### Good-Practice-Beispiele

- [NetLa - Meine Daten gehören mir](#)
- [Kinderseiten im Internet](#)

#### Recherchieren – Informationen beschaffen

##### Die Lernenden

- entwickeln Neugierde im Umgang mit dem Computer.
- reden über eigene Entdeckungen.

#### Visualisieren und Gestalten – Mediengestaltung

##### Die Lernenden

- gestalten Bildergeschichten mit Ton und Musik.

##### Good-Practice-Beispiele

- [Malen mit Malprogrammen](#)
- [Vom Foto zum Trickfilm](#)
- [Hörbuch und Podcast](#)

#### Visualisieren und Gestalten – Präsentation

Kein Text vorhanden.

#### Visualisieren und Gestalten – Zeichnungs- und Grafikprogramme

##### Die Lernenden

- erstellen einfache Zeichnungen am Computer.

##### Good-Practice-Beispiele

- [Malen mit Malprogrammen](#)
- [Vom Foto zum Trickfilm](#)
- [Chribelchabel](#)

#### MyICT-Diplomaufgaben – Stufengemässer Leistungsnachweis

Kein Text vorhanden.

[www.Mylct.ch](http://www.Mylct.ch)