

Oberstufe

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

Die Lernenden verwenden digitale Medien in ihrem Lernprozess angemessen. Sie nutzen die digitalen Medien zur Informationsbeschaffung, zur Vernetzung von Wissen und zur Darstellung von Ergebnissen bewusst und kritisch.

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

Die Lernenden

- bedienen die Tastatur kompetent (allen Schülerinnen und Schülern steht auf freiwilliger Basis ein Kurs in Tastaturschreiben zur Verfügung).

Bewusstes Wahrnehmen von Medien im Alltag – Medienerlebnisse reflektieren

Die Lernenden

- reflektieren die Auswirkungen digitaler Medien auf ihren Alltag und die Berufswelt.
- thematisieren ihre Mediengewohnheiten (Handy, Internet, Musik).
- kennen die elektronischen Zahlungsmittel und damit verbundenen Schuldenfallen.

Good-Practice-Beispiele

- [Film zur Berufswahl](#)
- [Medienkonsum und Mediengewohnheiten](#)
- [Wahrheit oder Trug: Internetseiten bewerten](#)

Navigation – Im Internet und in Lernprogrammen navigieren

Die Lernenden

- finden sich in komplexeren Navigationsstrukturen zurecht.

Good-Practice-Beispiele

- [Berufskunde im Internet](#)
- [Im Internet üben](#)
- [Vom Pol zum Äquator](#)

Online-Verhalten – Persönliche Daten sinnvoll schützen

Die Lernenden

- kennen die Rechte bezüglich Tauschbörsen (Musik und Film), Kommunikationsplattformen und Online-Marktplätzen.
- halten Regeln bezüglich Umgangsformen, Rechten und Persönlichkeitsschutz ein.
- sind sich der Folgen missbräuchlichen Handelns bewusst.
- kennen die Auswirkungen des Internets auf die eigene und andere Kulturen.

Good-Practice-Beispiele

- [Vorsicht im Internet!](#)

Software und Hardware – Umgang mit Software und Daten

Kein Text vorhanden.

Good-Practice-Beispiele

- [Wetterbeobachtung](#)

Software und Hardware – Digitale Medien und Software nutzen

Die Lernenden

- benutzen unterschiedliche digitale Medien kompetent.
- können deren Funktionen vernetzen.
- wenden Datenschutz- und Sicherheitsregeln an.
- sind geübt im Umgang mit den wesentlichen Schnittstellen eines Computers.

Good-Practice-Beispiele

- [Film zur Berufswahl](#)
- [Sterne und Planeten erkunden](#)
- [Vom Pol zum Äquator](#)
- [Wetterbeobachtung](#)

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

Die Lernenden

- bedienen selbstständig digitale Aufnahme- und Kopiermedien.
- bearbeiten Filme oder Fotos auf einfache Weise.
- kennen verschiedene Video- und Audioformate und deren Einsatz.

Good-Practice-Beispiele

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

Kommunizieren und Kooperieren – Kommunizieren im Internet und weiteren digitalen Medien

Die Lernenden

- bearbeiten Dokumente in einem Netzwerk und machen dabei eigene Arbeitsschritte für andere nachvollziehbar.
- nutzen verschiedene internetbasierte Kommunikations- und Kooperationsformen.

Good-Practice-Beispiele

- [Lerntagebuch](#)
- [Einsetzen eines Blogs](#)
- [Gezwitscher in 140 Zeichen](#)
- [E-Mail als Schreibenlass](#)

Lernen und Üben – Den Computer zum Lernen nutzen

Die Lernenden

- melden sich bei einer Lernplattform an und nutzen interaktive Lernangebote.
- suchen im Internet oder in andern elektronischen Quellen nach Informationen.
- arbeiten selbstständig, effizient und zielorientiert.

Good-Practice-Beispiele

- [Online üben](#)
- [Wissensnetze](#)

Lesen und Schreiben – Texteingabe und Textverarbeitung

Die Lernenden

- erstellen selbstständig Textdokumente.
- beherrschen gängige Abläufe zum effizienten Bearbeiten und Gestalten von Dokumenten.

Good-Practice-Beispiele

- [Phasenrezepte: Kochen und Computer](#)
- [Textgestaltung leicht gemacht](#)

Mathematisieren – Rechenfunktionen und Tabellenkalkulation

Die Lernenden

- kennen Hauptfunktionen von Tabellenkalkulationsprogrammen.
- können einfache Daten verarbeiten und grafisch darstellen.

Good-Practice-Beispiele

- [Einfache Diagramme](#)
- [Mein Notenblatt](#)

Recherchieren – Bewegen im Internet

Die Lernenden

- nutzen Plattformen zur Informationsgewinnung und beachten deren unterschiedliche Zuverlässigkeit.

Good-Practice-Beispiele

- [Ein Gegenstand macht Geschichte](#)

Recherchieren – Informationen beschaffen

Die Lernenden

- wenden verschiedene und effiziente Suchstrategien an.
- nutzen Plattformen zur Informationsgewinnung selbstständig.
- lernen, Qualitäten verschiedener Medien zu beurteilen.

Good-Practice-Beispiele

- [Wissensnetze](#)
- [Eine Webseite mit educanet2 erstellen](#)
- [Wahrheit oder Trug: Internetseiten bewerten](#)

Visualisieren und Gestalten – Mediengestaltung

Die Lernenden

- gestalten und reflektieren eigene Multimediaprojekte.

Good-Practice-Beispiele

- [Fotostory](#)
- [Malen mit Malprogrammen](#)
- [Vom Foto zum Trickfilm](#)
- [Hörbuch und Podcast](#)
- [Eine Webseite mit educanet2 erstellen](#)
- [Bilder aus Wörtern](#)
- [Tischset](#)

- [Radio selbst gemacht](#)
- [Tableaux vivants](#)

Visualisieren und Gestalten – Präsentation

Die Lernenden

- präsentieren Arbeitsergebnisse mittels einer Präsentationssoftware.

Good-Practice-Beispiele

- [Eine Präsentation erstellen](#)
- [Collage](#)

Visualisieren und Gestalten – Zeichnungs- und Grafikprogramme

Die Lernenden

- importieren Bilder von externen Geräten (Digitalkamera u.a.).
- gestalten Grafiken aus Tabellen.

Good-Practice-Beispiele

- [Dreieckskonstruktionen](#)
- [Malen mit Malprogrammen](#)
- [Vom Foto zum Trickfilm](#)
- [Ein symmetrisches Bild herstellen](#)
- [Tischset](#)
- [Lamellenbild](#)

MyICT-Diplomaufgaben – Stufengemässer Leistungsnachweis

Am Ende der Sekundarstufe I steht ein Medienprodukt, entstanden in einem Team.

www.Mylct.ch