

Primar-Mittelstufe

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 erlangen Sicherheit beim Bedienen des Computers und weiterer digitaler Medien (Digitalkamera, Handy). Sie setzen sich mit weiteren digitalen Medien kritisch auseinander. Sie nutzen das Internet sowie Software altersgemäss zum selbstständigen Lernen.

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

Die Lernenden

- nutzen die Tastatur (Buchstabenbereich und Zahlenblock) zur Text- und Zahleneingabe.
- verwenden die Maus zur Auswahl von Texten und Objekten.

Good-Practice-Beispiele

- [Elf Wörtchen, ein Gedicht](#)
- [AniPaint nach Diktat](#)

Bewusstes Wahrnehmen von Medien im Alltag – Medienerlebnisse reflektieren

Die Lernenden

- reflektieren in altersgerechter Sprache Anwendungsmöglichkeiten, Inhalte und Erfahrungen mit digitalen Medien.
- lernen, ihren Medienkonsum zu steuern, indem sie bewusst zwischen Zeiten mit Medien- und Zeiten ohne Medienkonsum unterscheiden.

Good-Practice-Beispiele

- [Medienkonsum und Mediengewohnheiten](#)
- [Wahrheit oder Trug: Internetseiten bewerten](#)
- [Kinderseiten im Internet](#)

Navigation – Im Internet und in Lernprogrammen navigieren

Die Lernenden

- navigieren im Internet und innerhalb von Lernprogrammen.

Good-Practice-Beispiele

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

Online-Verhalten – Persönliche Daten sinnvoll schützen

Die Lernenden

- üben den Umgang mit Passwörtern.
- kennen Anmeldevorgänge und lernen, mit persönlichen Daten und Copyright angepasst umzugehen.
- wissen, dass Inhalte digitaler Medien mit einfachen Mitteln veränderbar sind.

Good-Practice-Beispiele

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

- verwenden digitale Medien sachgerecht und sorgfältig.
- ändern einfache Grundeinstellungen.
- nutzen altersgemässe Lernsoftware on- und offline selbstständig.
- unterscheiden verschiedene Datenträger.

Good-Practice-Beispiele

- [Lernsoftware](#)
- [Vom Pol zum Äquator](#)
- [Wetterbeobachtung](#)

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

Die Lernenden

- kennen die wichtigsten Peripheriegeräte und einige Bedienungsfunktionen.
- nutzen diese Geräte im Rahmen der Produktion von Texten und Dokumenten.

Good-Practice-Beispiele

- [Malen mit Malprogrammen](#)
- [Vom Foto zum Trickfilm](#)
- [Bild des Tages](#)
- [Mein persönliches Memory](#)
- [Lamellenbild](#)

Kommunizieren und Kooperieren – Kommunizieren im Internet und weiteren digitalen Medien

Die Lernenden

- sammeln Erfahrungen im Umgang mit Online-Diensten und internetbasierten Kommunikationsformen.
- verhalten sich kritisch in der Preisgabe persönlicher Daten.

Good-Practice-Beispiele

- [Lerntagebuch](#)
- [Gezwitscher in 140 Zeichen](#)
- [E-Mail als Schreib Anlass](#)

Lernen und Üben – Den Computer zum Lernen nutzen

Die Lernenden

- nutzen Nachschlagewerke und Online-Angebote für vorgegebene Aufgaben.
- starten, bearbeiten und beenden Lernsoftware selbstständig.
- entwickeln Strategien in der Bearbeitung der Inhalte interaktiver Lernangebote.

Good-Practice-Beispiele

- [Lernsoftware](#)

Lesen und Schreiben – Texteingabe und Textverarbeitung

Die Lernenden

- machen einfache Formatierungen in elektronischen Textdokumenten.

Good-Practice-Beispiele

- [Einfache Lesespuren](#)
- [Elf Wörtchen, ein Gedicht](#)
- [Mein persönliches Memory](#)
- [Ein Minibook erstellen](#)

Mathematisieren – Rechenfunktionen und Tabellenkalkulation

Die Lernenden

- setzen elektronische Rechenhilfen zur Kontrolle von Rechnungen und zum Verständnis von Zahlenstrukturen ein.

Recherchieren – Bewegen im Internet

Die Lernenden

- gewinnen Fertigkeiten, sinnvolle Suchabfragen zu starten und Informationen auszuwerten.

Good-Practice-Beispiele

- [Ein Gegenstand macht Geschichte](#)

Recherchieren – Informationen beschaffen

Die Lernenden

- nutzen Lernsoftware, elektronische Nachschlagewerke und Online-Angebote für vorgegebene Aufgaben.

Good-Practice-Beispiele

- [Leseförderung im Internet](#)
- [Einfache Lesespuren](#)
- [Wahrheit oder Trug: Internetseiten bewerten](#)

Visualisieren und Gestalten – Mediengestaltung

Die Lernenden

- gestalten eigene Multimediaprodukte.

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

- erstellen eine einfache Präsentation.
- stellen ein Produkt mit ICT-Medien vor.

Good-Practice-Beispiele

- [Eine Webseite mit educanet2 erstellen](#)
- [Eine Präsentation erstellen](#)
- [Tableaux vivants](#)

Visualisieren und Gestalten – Zeichnungs- und Grafikprogramme

Die Lernenden

- machen einfache Bildbearbeitungen.

Good-Practice-Beispiele

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

MyICT-Diplomaufgaben – Stufengemässer Leistungsnachweis

An Ende der Mittelstufe steht der Internet-Pass mit definierten Fähigkeiten.

www.Mylct.ch