

Äbersicht alle Stufen

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 Comunication 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.	Die Lernenden setzen den Computer im Rahmen des Unterrichts als Lernwerkzeug ein. Dabei stehen das kreative Gestalten mit digitalen Medien, die Spiel- und Entdeckungsfreude im Vordergrund.	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.	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 – trainieren Feinmotorik und Wahrnehmungskoordination mit dem Führen der Maus, dem Anklicken von Symbolen und dem Tippen auf der Tastatur.	Die Lernenden – verbessern die Nutzung der elementaren Eingabegeräte (Tastatur, Maus) korrekt. – kennen altersgemäss Sonderzeichen.	Die Lernenden – nutzen die Tastatur (Buchstabenbereich und Zahlenblock) zur Text- und Zahleneingabe. – verwenden die Maus zur Auswahl von Texten und Objekten.	Die Lernenden – bedienen die Tastatur kompetent (allen Schülerinnen und Schülern steht auf freiwilliger Basis ein Kurs in Tastaturschreiben zur Verfügung).
Good-Practice-Beispiele – AniPaint nach Diktat – Ein Minibook erstellen	Good-Practice-Beispiele – AniPaint nach Diktat – Elf Wörtchen, ein Gedicht – Mein Name als Ausmalbild	Good-Practice-Beispiele – AniPaint nach Diktat – Elf Wörtchen, ein Gedicht	

Bewusstes Wahrnehmen von Medien im Alltag – Medienerlebnisse reflektieren

Die Lernenden – berichten über ihre Erlebnisse mit Spielkonsolen, Computern und Fernsehen.	Die Lernenden – berichten über ihre Medienerlebnisse und sind sich ihres Medienkonsums bewusst. – tauschen eigene	Die Lernenden – reflektieren in altersgerechter Sprache Anwendungsmöglichkeiten, Inhalte und Erfahrungen mit digitalen Medien.	Die Lernenden – reflektieren die Auswirkungen digitaler Medien auf ihren Alltag und die Berufswelt. – thematisieren ihre
-----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Erfahrungen und Erlebnisse mit digitalen Medien, Computerspielen und Lernsoftware aus.	– lernen, ihren Medienkonsum zu steuern, indem sie bewusst zwischen Zeiten mit Medien- und Zeiten ohne Medienkonsum unterscheiden. Good-Practice-Beispiele – Kinderseiten im Internet – Medienkonsum und Mediengewohnheiten – Wahrheit oder Trug: Internetseiten bewerten	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 – gewöhnen sich an die Navigation von Spielgeschichten und Lernprogrammen. Good-Practice-Beispiele – Kinderseiten im Internet	Die Lernenden – kennen einfache Regeln der Navigation bei Netz- und Lernsoftwareangeboten. Good-Practice-Beispiele – Im Internet üben – Kinderseiten im Internet	Die Lernenden – navigieren im Internet und innerhalb von Lernprogrammen. Good-Practice-Beispiele – Im Internet üben – Kinderseiten im Internet – Vom Pol zum Äquator	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 – wissen, dass sie keine persönlichen Daten weitergeben sollen. Good-Practice-Beispiele – NetLa - Meine Daten gehören mir	Die Lernenden – wissen, dass sie im Internet gegenüber Fremden keine persönlichen Daten weitergeben sollen. – lernen den Umgang mit Passwörtern. Good-Practice-Beispiele – NetLa - Meine Daten gehören mir – Vorsicht im Internet!	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!	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.	Kein Text vorhanden.	Kein Text vorhanden. Good-Practice-Beispiele – Wetterbeobachtung	Kein Text vorhanden. Good-Practice-Beispiele – Wetterbeobachtung
----------------------	----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------

Software und Hardware – Digitale Medien und Software nutzen

Die Lernenden – wenden Grundfertigkeiten der Computernutzung an. – kennen elementare Begriffe im Umgang mit	Die Lernenden – verwenden die im Unterricht eingesetzten Computer und Drucker und weitere digitale Medien.	Die Lernenden – verwenden digitale Medien sachgerecht und sorgfältig. – ändern einfache Grundeinstellungen.	Die Lernenden – benutzen unterschiedliche digitale Medien kompetent. – können deren Funktionen
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Computern.</p> <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mein erstes Buch vom Computer - Regeln gehören dazu 	<ul style="list-style-type: none"> - benennen die Komponenten eines Computers und deren Funktion. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mein erstes Buch vom Computer - Regeln gehören dazu 	<ul style="list-style-type: none"> - nutzen altersgemässe Lernsoftware on- und offline selbstständig. - unterscheiden verschiedene Datenträger. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vom Pol zum Äquator - Wetterbeobachtung 	<p>vernetzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - wenden Datenschutz- und Sicherheitsregeln an. - sind geübt im Umgang mit den wesentlichen Schnittstellen eines Computers. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Film zur Berufswahl - Sterne und Planeten erkunden - Vom Pol zum Äquator - Wetterbeobachtung
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - drucken Produkte zur Ansicht aus. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Malen mit Malprogrammen - Vom Foto zum Trickfilm 	<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - drucken Arbeitsergebnisse aus. - führen Arbeiten mit weiteren digitalen Medien aus. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bild des Tages - Chribelchrabel - Malen mit Malprogrammen - Mein persönliches Memory 	<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - kennen die wichtigsten Peripheriegeräte und einige Bedienungsfunktionen. - nutzen diese Geräte im Rahmen der Produktion von Texten und Dokumenten. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bild des Tages - Lamellenbild - Malen mit Malprogrammen - Mein persönliches Memory - Vom Foto zum Trickfilm 	<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - bedienen selbstständig digitale Aufnahme- und Kopiermedien. - bearbeiten Filme oder Fotos auf einfache Weise. - kennen verschiedene Video- und Audioformate und deren Einsatz. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collage - Lamellenbild - Malen mit Malprogrammen - Vom Foto zum Trickfilm
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kommunizieren und Kooperieren – Kommunizieren im Internet und weiteren digitalen Medien

<p>Kein Text vorhanden.</p>	<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - machen erste Erfahrungen mit E-Mail. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lerntagebuch 	<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - sammeln Erfahrungen im Umgang mit Online-Diensten und internetbasierten Kommunikationsformen. - verhalten sich kritisch in der Preisgabe persönlicher Daten. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - E-Mail als Schreibenlass - Gezwitscher in 140 Zeichen - Lerntagebuch 	<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - bearbeiten Dokumente in einem Netzwerk und machen dabei eigene Arbeitsschritte für andere nachvollziehbar. - nutzen verschiedene internetbasierte Kommunikations- und Kooperationsformen. <p>Good-Practice-Beispiele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einsetzen eines Blogs - E-Mail als Schreibenlass - Gezwitscher in 140 Zeichen - Lerntagebuch
-----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lernen und Üben – Den Computer zum Lernen nutzen

<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - halten im Unterricht geltende 	<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - benutzen Lernsoftware und Internetangebote zum 	<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - nutzen Nachschlagewerke und Online-Angebote für 	<p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - melden sich bei einer Lernplattform an und
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Benutzungsregeln ein. – bitten andere um Mithilfe und formulieren Schwierigkeiten. – arbeiten am Computer in der Regel in Lernpartnerschaften.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Regeln gehören dazu</p>	<p>Üben und Festigen von Lerninhalten. – versuchen sich selbst weiterzuhelfen und lernen Hilfe zu holen oder helfen anderen, wenn es nötig ist.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Regeln gehören dazu</p>	<p>vorgegebene Aufgaben. – starten, bearbeiten und beenden Lernsoftware selbstständig. – entwickeln Strategien in der Bearbeitung der Inhalte interaktiver Lernangebote.</p>	<p>nutzen interaktive Lernangebote. – suchen im Internet oder in andern elektronischen Quellen nach Informationen. – arbeiten selbstständig, effizient und zielorientiert.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Online üben – Wissensnetze</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lesen und Schreiben – Texteingabe und Textverarbeitung

<p>Die Lernenden – experimentieren mit Buchstaben, Satzzeichen und weiteren Symbolen der Tastatur.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Ein Minibook erstellen</p>	<p>Die Lernenden – schreiben Wörter und Sätze am Computer. – bearbeiten und ändern Vorlagen ab.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – AniPaint nach Diktat – Ein Minibook erstellen – Einfache Lesespuren – Elf Wörtchen, ein Gedicht – Mein persönliches Memory</p>	<p>Die Lernenden – machen einfache Formatierungen in elektronischen Textdokumenten.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Ein Minibook erstellen – Einfache Lesespuren – Elf Wörtchen, ein Gedicht – Mein persönliches Memory</p>	<p>Die Lernenden – erstellen selbstständig Textdokumente. – beherrschen gängige Abläufe zum effizienten Bearbeiten und Gestalten von Dokumenten.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Phasenrezepte: Kochen und Computer – Textgestaltung leicht gemacht</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Mathematisieren – Rechenfunktionen und Tabellenkalkulation

<p>Die Lernenden – geben Zahlen mithilfe der Tastatur ein.</p>	<p>Die Lernenden – führen einfache Zahlenoperationen durch.</p>	<p>Die Lernenden – setzen elektronische Rechenhilfen zur Kontrolle von Rechnungen und zum Verständnis von Zahlenstrukturen ein.</p>	<p>Die Lernenden – kennen Hauptfunktionen von Tabellenkalkulationsprogrammen. – können einfache Daten verarbeiten und grafisch darstellen.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Einfache Diagramme – Mein Notenblatt</p>
--------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Recherchieren – Bewegen im Internet

<p>Kein Text vorhanden.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Kinderseiten im Internet – NetLa - Meine Daten gehören mir</p>	<p>Die Lernenden kennen die Systematik, um im Web zu navigieren und Informationen aus dem Web zu gewinnen.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Kinderseiten im Internet</p>	<p>Die Lernenden – gewinnen Fertigkeiten, sinnvolle Suchabfragen zu starten und Informationen auszuwerten.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Ein Gegenstand macht Geschichte</p>	<p>Die Lernenden – nutzen Plattformen zur Informationsgewinnung und beachten deren unterschiedliche Zuverlässigkeit.</p> <p>Good-Practice-Beispiele – Ein Gegenstand macht Geschichte</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Recherchieren – Informationen beschaffen

<p>Die Lernenden – entwickeln Neugierde im Umgang mit dem Computer. – reden über eigene</p>	<p>Die Lernenden – starten altersgerechte Nachschlagewerke (CD-ROM oder Internet) selbstständig und</p>	<p>Die Lernenden – nutzen Lernsoftware, elektronische Nachschlagewerke und Online-Angebote für</p>	<p>Die Lernenden – wenden verschiedene und effiziente Suchstrategien an. – nutzen Plattformen zur</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Entdeckungen.	gewinnen daraus Informationen. Good-Practice-Beispiele – Leseförderung im Internet	vorgegebene Aufgaben. Good-Practice-Beispiele – Einfache Lesespuren – Leseförderung im Internet – Wahrheit oder Trug: Internetseiten bewerten	Informationsgewinnung selbstständig. – lernen, Qualitäten verschiedener Medien zu beurteilen. Good-Practice-Beispiele – Eine Webseite mit educanet2 erstellen – Wahrheit oder Trug: Internetseiten bewerten – Wissensnetze
---------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Visualisieren und Gestalten – Mediengestaltung

Die Lernenden – gestalten Bildergeschichten mit Ton und Musik. Good-Practice-Beispiele – Hörbuch und Podcast – Malen mit Malprogrammen – Vom Foto zum Trickfilm	Die Lernenden – gestalten Bildergeschichten mit Text, Ton, Musik. Good-Practice-Beispiele – Fotostory – Hörbuch und Podcast – Malen mit Malprogrammen – Vom Foto zum Trickfilm	Die Lernenden – gestalten eigene Multimediaprojekte. Good-Practice-Beispiele – Bilder aus Wörtern – Eine Webseite mit educanet2 erstellen – Fotostory – Hörbuch und Podcast – Malen mit Malprogrammen – Radio selbst gemacht – Tableaux vivants – Tischset – Vom Foto zum Trickfilm	Die Lernenden – gestalten und reflektieren eigene Multimediaprojekte. Good-Practice-Beispiele – Bilder aus Wörtern – Eine Webseite mit educanet2 erstellen – Fotostory – Hörbuch und Podcast – Lipdub – ein Musikvideo mit persönlicher Note – Radio selbst gemacht – Tableaux vivants – Tischset – Vom Foto zum Trickfilm
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Visualisieren und Gestalten – Präsentation

Kein Text vorhanden.	Die Lernenden – erstellen einen Handzettel mit dem Computer, z.B. für einen Schulanlass.	Die Lernenden – erstellen eine einfache Präsentation. – stellen ein Produkt mit ICT-Medien vor. Good-Practice-Beispiele – Eine Präsentation erstellen – Eine Webseite mit educanet2 erstellen – Tableaux vivants	Die Lernenden – präsentieren Arbeitsergebnisse mittels einer Präsentationssoftware. Good-Practice-Beispiele – Collage – Eine Präsentation erstellen
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Visualisieren und Gestalten – Zeichnungs- und Grafikprogramme

Die Lernenden – erstellen einfache Zeichnungen am Computer. Good-Practice-Beispiele – Chribelchrabel – Malen mit Malprogrammen – Vom Foto zum Trickfilm	Die Lernenden – setzen den Computer als Mal- und Zeichenwerkzeug ein. Good-Practice-Beispiele – Chribelchrabel – Malen mit Malprogrammen – Vom Foto zum Trickfilm	Die Lernenden – machen einfache Bildbearbeitungen. Good-Practice-Beispiele – Dreieckskonstruktion – Lamellenbild – Malen mit Malprogrammen – Tischset – Vom Foto zum Trickfilm	Die Lernenden – importieren Bilder von externen Geräten (Digitalkamera u.a.). – gestalten Grafiken aus Tabellen. Good-Practice-Beispiele – Dreieckskonstruktion herstellen – Lamellenbild – Malen mit Malprogrammen
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- [Tischset](#)
- [Vom Foto zum Trickfilm](#)

MyICT-Diplomaufgaben – Stufengemässer Leistungsnachweis

<p>Kein Text vorhanden.</p>	<p>Im Verlauf der Unterstufe können sich die Kinder das MyICT-Diplom erwerben. Damit weisen sie nach, dass sie die ICT-Treffpunkte ihrer Stufe erreicht haben. Für das MyICT-Diplom erfüllen die Kinder die untenstehenden Aufgaben. Zu jeder Aufgabe gehört ein Beurteilungsblatt mit einer Selbsteinschätzung und der Einschätzung durch die Lehrperson. Sind diese Beurteilungsblätter ausgefüllt, so wählt sich das Kind unter www.myict.ch ein und kann sich sein Diplom zusammenstellen und ausdrucken.</p> <p>MyICT-Diplomaufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> - MyICT: Mein Computer - MyICT: Vertonte Geschichten - MyICT: Wörter gestalten 	<p>An Ende der Mittelstufe steht der Internet-Pass mit definierten Fähigkeiten.</p>	<p>Am Ende der Sekundarstufe I steht ein Medienprodukt, entstanden in einem Team.</p>
-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

www.Mylct.ch