

ANHANG 9:

LEHRPLAN FÜR DIE PRIMARSCHULE WOHLLEN

Folgender Lehrplan versteht sich als eine Basis, von der man an der Primarschule Wohlen starten wird. Der Aufbau mit verschiedenen Deskriptoren (Modulen) ermöglicht ohne Schwierigkeiten nötige Anpassungen und Veränderungen in der Zukunft. Der vorliegende Lehrplan hat keine Erprobungsphase hinter sich, lehnt sich aber stark an Erfahrungen anderer Gemeinden und Kantone an. Er soll so eingesetzt werden, wie er gedacht ist, als Basis, von der aus die Primarschule sinnvoll und professionell starten kann. Eine regelmässige Evaluation ist unumgänglich.

Lernziele in Deskriptoren

= Individuell, flexibel und doch verbindlich

Werden in jedem Schulzimmer der Primarschule 3 Computer installiert, ist die Arbeitszeit für jedes einzelne Kind knapp bemessen. Dies bedingt, dass die Arbeitsphase zielgerichtet ist. Weil es der Realität an der Primarstufe entspricht, dass jede Klasse, und vor allem jedes Kind, unterschiedliche Computer-Kompetenzen hat, müssen die Ziele eine Individualität zulassen. Auch der Lehrfreiheit der einzelnen Lehrperson wird so Rechnung getragen. Damit eine Lernkontinuität bei Klassen- oder Stufenwechsel gewährleistet ist, müssen die Lernziele auch eine gewisse Verbindlichkeit darstellen. Dieser Problematik kann mit einem Aufbau der Lernziele in Deskriptoren begegnet werden. Jedes Kind lernt Neues, übt das Gelernte und wendet sein Können an, dies in möglichst allen Bereichen rund um die Informatik.

Die Deskriptoren beschreiben die Kompetenzen, über die das Kind am Ende einer Lernphase in den jeweiligen Teilbereichen verfügen soll. Diese Einteilung ermöglicht jedem Schulkind, während seiner Primarschulzeit wichtige Kompetenzen im Umgang mit dem Computer zu erlangen.

Orientierungswissen (A): Hier lernt das Kind die wichtigsten Basisfunktionen, um den Computer richtig bedienen zu können.

Arbeitsweise (B): In einzelnen Deskriptoren werden die wichtigsten Arbeiten am Computer beschrieben und dem Kind vermittelt und mit einer Lernkontrolle auch abgefragt. Einzelne Schulkinder schaffen es bis Ende 5. Klasse oder sogar eher, eine mehrspaltige, mit Grafiken versehene Aufgabe zu lösen oder eine Schulzeitung zu erstellen. Im Zentrum steht jedoch, einfache Texte zu schreiben und der Umgang mit Korrekturhilfen, altersgerecht und stufenangepasst.

Mittel: Nicht nur Rechen- und Sprachtrainings, sondern auch interaktive Bilderbücher, Lexika oder sinnvolle Lernspiele, die dem Kind zeigen, dass es auch Computerspiele gibt, die auch einen schnellen Kopf fordern und nicht nur schnelle Hände wie bei den Playstation-Spielen sind hier aufgeführt. Selbstverständlich muss diese Spalte von Zeit zu Zeit den neuen Angeboten auf dem Markt angepasst werden.

Internet: Informationen aus dem **World Wide Web** holen und verarbeiten ist ebenso zentral wie Korrespondenz mit E-Mail. (Dies bedingt einen Anschluss pro Schulzimmer ans Internet. Die Vollzugsschritte bzw. Etappierung ist im Gesamtkontext der Schule Wohlen eingebunden.)

Von unten nach oben, step by step

Es ist schwierig abzuschätzen, welche Klasse/ welches Kind mit welchen Voraussetzungen in den Umgang mit dem Computer einsteigt. Hier bietet dieser Lehrplan mit Einteilung in verschiedene Deskriptoren beste Voraussetzungen. Jedes Kind beginnt zuunterst – natürlich von der Lehrperson instruiert - und übt, bis es die Fertigkeit erlangt hat. Dann nimmt die Lehrperson dieses Modul im Sinne einer Lernkontrolle jedem Kind ab. Das Kind bekommt bei Erfolg einen Fähigkeitsnachweis und steigt zum nächsten Deskriptor auf. Die Fähigkeitsnachweise jedes einzelnen Schulkindes werden in seinem eigens dafür geführten Heft gesammelt. Dies dient als Erfolgsausweis fürs Kind, der Arbeitskontrolle für die Lehrperson, der Transparenz gegenüber Dritten sowie der Kontinuität bei Stufen- oder Klassenwechsel.

Grundsätzlich orientiert sich der Unterricht an den Kindern, die zuhause keinen Computer besitzen. Die Lehrperson steht also in erster Linie für die Kinder zur Verfügung, die Schwierigkeiten haben, die stufengemässen Arbeiten zu absolvieren. Bei der heutigen individualisierenden Unterrichtsform wird die Lehrperson auch Zeit für die fortgeschrittenen Kinder haben. Die Lehrperson lässt auch gerne zu, dass Kinder Fertigkeiten aus andern Deskriptoren anwenden, sofern sie diese Kompetenzen bereits haben.

Bedeutung des Lehrplans: kein Promotionsmittel.

Da im Umgang mit dem Computer die Chancengleichheit nicht gegeben ist und von der Schule nicht gegeben werden kann, dürfen Sachkenntnisse im Umgang mit dem Computer bei Promotions- oder Übertrittsentscheiden keine Bedeutung haben.

Hingegen gibt auch die Arbeit am Computer der Lehrkraft Hinweise zu einer ganzheitlichen Beurteilung:

- Sozialkompetenz (Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme, Zusammenarbeit etc.) sowie Selbstkompetenz (Zeiten einhalten, Sorgfalt, Motivation, Durchhaltewille, Hilfe holen etc.).

Informatik-Lehrplan der Primarschule Wohlen (Oktober 2004)

1. Klasse, Einstiegsphase

A1 Orientierungswissen

Wichtige Computer-Komponenten erkennen und in altersgerechter Sprache benennen können.

Hilfestellung

Das Kind kann Dritte um Hilfe bitten und Schwierigkeiten in altersgerechter Sprache formulieren.

Lernziel

Das Kind kennt:

- Die Zentraleinheit (Rechner); den Bildschirm (Monitor); die Tastatur; die Maus; den Drucker und den Unterschied zwischen dem Rechner-, Monitor-, Tastatur-, Maus- und Druckerlabel.
- Kennt wichtige Merkmale und Grössen, mit denen die oben erwähnten Komponenten beschrieben werden.

Wichtig

Das Kind wird in die Differenzierung von Hard- und Software eingeführt.

Kontrolle

Die Beurteilung durch den Lehrer erfolgt sehr differenziert, da z.B. Kinder, die zu Hause Computer haben, über einen entsprechenden Wissensstand verfügen. Das Lernziel ist erreicht, wenn die 5 erstgenannten Komponenten erkannt und benannt werden können.

Anwendungen

Lernsoftware

- Spielerisches Arbeiten mit ausgewählter und altersgerechter Lernsoftware, wie zum Beispiel: Lernspiele, Abenteuer, Geschichten, Rätselspiele usw.
- Akustisches und optisches Erkennen von Buchstaben und Zahlen.
- Spielerischer Umgang mit Tastatur und Maus.

Textverarbeitung

- kein Deskriptor

Tabellenkalkulation

- kein Deskriptor

Malen und Zeichnen

- kein Deskriptor

Bildverarbeitung

- kein Deskriptor

Internet

- kein Deskriptor

Mittel

Lernsoftware

- Blitzrechnen 1. und 2. Klasse
- Freddy Mathematik 1. Klasse
- Mathematikus 1. Klasse

- Tobi CD
- Lose luege läse (CD zu Leselehrgang)
- Fara und Fu (CD zu Leselehrgang)
- Globi ABC
- Ich sehe was
- Der kleine Rabe Socke
- Oscar der Ballonfahrer

Lehrmittel

- kitu.ch: CD um Computer kennen zu lernen
- Mit der Maus durchs ABC
- Macintosh für Kinder

Informatik-Lehrplan der Primarschule Wohlen (Oktober 2004)

1. Klasse, Einstiegsphase

B1 Arbeitsweise

Computer und Komponenten mit der notwendigen Sorgfalt behandeln und deren Grundbedienung kennen.

- Computer und Komponenten ordnungsgemäss aufstarten und herunterfahren.
- Die im Unterricht geltenden Benutzungsregeln einhalten.

B2 Arbeitsweise

Das Arbeiten mit der Maus beherrschen.

- Den Pfeil auf ein bestimmtes Objekt bewegen.
- Mit der Maus auf ein Objekt klicken.
- Mit der Maus ein Objekt halten und bewegen.
- Klicken und den Pfeil nicht bewegen.

Hilfestellung

Das Kind kann Dritte um Hilfe bitten und Schwierigkeiten in altersgerechter Sprache formulieren.

Lernziel

Das Kind kann:

- Den Computer und die Komponenten starten und ausschalten.
- Mit der Maus sicher arbeiten.

Wichtig

Das Kind soll erkennen:

- Dass der Computer und seine Komponenten Geräte sind, die Strom verbrauchen, Wärme abstrahlen und Lärm verursachen und falls diese über längere Zeit nicht in Gebrauch sind, abgeschaltet werden müssen.
- Dass der sorgfältige Umgang und die korrekte Benutzung dieser Geräte kostspielige Reparaturen vermeiden kann.

Kontrolle

Die Lernziele der Deskriptoren B1 und B2 sind erreicht, wenn die unten stehenden Aufgaben korrekt ausgeführt werden können.

- Computer ein-/ausschalten:
Das Kind kann den Computer und die Komponenten starten, wartet bis der Startvorgang beendet ist und kann diese ordnungsgemäss abschalten.
- Mit der Maus arbeiten:
Das Kind kann mit der Maus den Pfeil auf einen bestimmten Ordner bewegen, diesen mit einem Doppelklick öffnen, das geöffnete Fenster am oberen Rahmen halten und bewegen.

Anwendungen

Lernsoftware

- Trainingsprogramme für die Benutzung von Ein- und Ausgabe-Geräten.

Textverarbeitung

- kein Deskriptor

Tabellenkalkulation

- kein Deskriptor

Malen und Zeichnen

- kein Deskriptor

Bildverarbeitung

- kein Deskriptor

Internet

- kein Deskriptor

Mittel

Lernsoftware

- Blitzrechnen 1. und 2. Klasse
- Freddy Mathematik 1. Klasse
- Mathematikus 1. Klasse

- Tobi CD
- Lose luege läse (CD zu Leselehrgang)
- Fara und Fu (CD zu Leselehrgang)
- Globi ABC
- Ich sehe was
- Der kleine Rabe Socke
- Oscar der Ballonfahrer

Lehrmittel

- kitu.ch: CD um Computer kennen zu lernen
- Mit der Maus durchs ABC
- Macintosh für Kinder

Informatik-Lehrplan der Primarschule Wohlen (Oktober 2004)

2. Klasse, Einstiegsphase

A2 Orientierungswissen

Die Benutzer-Oberfläche des im Unterricht eingesetzten Computers kennen.

Zwischen Betriebssystem und Anwendungs-Software anhand von "Icons" unterscheiden können.

Hilfestellung

Das Kind kann Dritte um Hilfe bitten und Schwierigkeiten in altersgerechter Sprache formulieren.

Lernziel

Das Kind kennt:

- Den Begriff "Icon" und weiß, dass es durch ein Symbol oder ein Bild auf dem Monitor dargestellt ist.
- Die wichtigsten "Icons" des im Unterricht benutzten Computers, wie zum Beispiel: Festplatte oder Arbeitsplatz, Papierkorb, Programme, Lernsoftware usw.
- Die "Icons, die es nicht anklicken darf, wie zum Beispiel, Systemordner oder Systemsteuerung.

Das Kind weiss:

- Dass durch das Anklicken eines "icons" eine Aktion bewirkt wird; z.B. das Starten eines Programms oder das Öffnen eines Fensters usw.

Wichtig

Schreibtische sind sehr individuell gestaltet! Diesbezüglich wird empfohlen, mindestens in der Einstiegsphase eine Vereinheitlichung der Benutzer-Oberflächen durchzuführen. "So sehen alle Geräte gleich aus".

Kontrolle

- Der Lehrer fragt nach dem Begriff "Icon".
- Das Kind zeigt, welche "Icons" es nicht anklicken darf und erklärt wieso.
- Das Kind kann erklären, was das Anklicken eines "Icons" bewirkt.
- Das Kind kann erklären, was das Doppelklicken eines "Icons" bewirkt.

Anwendungen

Lernsoftware

- Trainingseinheiten auf dem Schreibtisch.

Textverarbeitung

- kein Deskriptor

Tabellenkalkulation

- kein Deskriptor

Malen und Zeichnen

- kein Deskriptor

Bildverarbeitung

- kein Deskriptor

Internet

- kein Deskriptor

Mittel

Lernsoftware

- Blitzrechen 1. und 2. Klasse
- Freddy Mathematik 2. Klasse
- Kettenblitz 2.-5. Klasse

- GUT Rechtschreibtraining
- Duden, Ich lerne lesen 2
- Eli Bildwörterbuch
- Mein erstes Lexikon
- Kognitive Strategien
- Löwenzahn Kinderlexikon
- Bauen mit Willy Werkel
- Komissar Kugelblitz
- Findus bei den Mucklas

Lehrmittel

- kitu.ch: CD um Computer kennen zu lernen
- bits 4 kids: Sammlung von Vorschlägen zu verschiedenen Fächern
- Macintosh für Kinder

Autorenprogramme

- Ani paint

Informatik-Lehrplan der Primarschule Wohlen (Oktober 2004)

2. Klasse, Einstiegsphase

B3 Arbeitsweise

Computer und Komponenten mit der notwendigen Sorgfalt behandeln und die im Unterricht geltenden Benutzungsregeln einhalten.

- Den Umgang mit normalen Disketten und CD-ROMs beherrschen.
- Die Tastatur als Eingabe-Gerät kennen und mit ihr umgehen können.
- Vertraute Lernsoftware selber starten und beenden können.

Hilfestellung

Das Kind kann Dritte um Hilfe bitten und Schwierigkeiten in altersgerechter Sprache formulieren.

Lernziel

Das Kind kann:

- Zwischen normalen Disketten und CD-ROMs und den dazugehörigen Laufwerken unterscheiden.
- Mit beiden Medien umgehen und diese ordnungsgemäss in das Laufwerk einschieben und rausholen.
- Mit den Anweisungen der Lehrer das auf der CD-ROM gespeicherte Lernprogramm falls möglich starten und beenden.

Wichtig

Der Umgang mit CD-ROMs ist bei vielen Kinder sehr geläufig, da sie diese bereits als Musikmedium zu Hause im Einsatz haben. Die Benutzung normaler Disketten hingegen ist für die Meisten fremd.

Kontrolle

Das Kind kann folgende Aktionen ausführen:

- Eine Diskette in das Laufwerk einschieben, warten bis diese funktionsbereit ist und sie wieder herausholen.
- Eine CD-ROM in das Laufwerk einschieben, warten bis diese funktionsbereit ist, falls möglich das gespeicherte Programm starten, danach das Programm beenden und anschliessend das Medium auswerfen.

Anwendungen

Lernsoftware

- Trainingseinheiten mit ausgewählten Lernprogrammen durchführen.
- Lernsoftware im Bereich Lesen, Rechtschreibung und Rechnen.
- Denk- und Fertigkeitsspiele.
- Interaktive Bildersammlungen.
- Lern- und Entdeckungsgeschichten.

Textverarbeitung

Mit der Tastatur Daten eingeben, korrigieren, formatieren und drucken.

- Einfache Texte, kurze Wörter oder Sätze mit dem "Adlersystem" eingeben.
- Mit der Delete- oder Korrektur-Taste Korrekturen vornehmen.
- Wörter fett, kursiv, unterstrichen oder verbreitert darstellen lassen.
- Einen Satz abtippen und dann im Standard-Format drucken.

Tabellenkalkulation

- kein Deskriptor

Malen und Zeichnen

- Spielerisches Arbeiten mit einem Mal- und Zeichnungsprogramm.

Bildverarbeitung

- kein Deskriptor

Internet

- kein Deskriptor

Mittel

Lernsoftware

- Blitzrechnen 1. und 2. Klasse
- Freddy Mathematik 2. Klasse
- Kettenblitz 2.-5. Klasse

- GUT Rechtschreibtraining
- Duden, Ich lerne lesen 2
- Eli Bildwörterbuch
- Mein erstes Lexikon
- Kognitive Strategien
- Löwenzahn Kinderlexikon
- Bauen mit Willy Werkel
- Komissar Kugelblitz
- Findus bei den Mucklas

Lehrmittel

- kitu.ch: CD um Computer kennen zu lernen
- bits 4 kids: Sammlung von Vorschlägen zu verschiedenen Fächern
- Macintosh für Kinder

Autorenprogramme

- Ani paint

Informatik-Lehrplan der Primarschule Wohlen (Oktober 2004)

3. Klasse, Gewöhnungsphase

A3 Orientierungswissen

Anwendungssoftware kennenlernen und intuitiv einsetzen.

- Das Kind kann ein neues Textverarbeitungs-dokument erstellen und kurz bearbeiten.
- Das Kind kann ein neues Mal- und Zeichnungs-Dokumentes erstellen und kurz damit arbeiten.

Hilfestellung

Das Kind kann Dritte um Hilfe bitten und Schwierigkeiten in altersgerechter Sprache formulieren.

Lernziel

Das Kind kann:

- Mit Hilfe des sich auf dem Schreibtisch befindenden "Icons" von Word das Programm starten.
- Ein neues Textverarbeitungsdocument erstellen.
- Eigene kleine Texte eintippen, korrigieren und löschen.

Wichtig

Schreibtische sind sehr individuell gestaltet! Diesbezüglich wird empfohlen, mindestens in der Einstiegsphase eine Vereinheitlichung der Benutzer-Oberflächen durchzuführen. "So sehen alle Geräte gleich aus".

Der Lehrer bereitet den Computer so vor, damit der Schüler auf der gewöhnten Oberfläche mit der Arbeit anfangen kann.

Kontrolle

Das Kind führt folgende Aktionen aus:

- Starten des Word-Programms durch Doppelklicken auf das entsprechende "Icon" .
- Ein neues Textverarbeitungsdocument erstellen und eigene kleine Wörter oder Sätze eintippen, korrigieren und löschen.
- Ein neues Mal- oder Zeichnungs-Dokumentes erstellen und spielerisch damit arbeiten.

Anwendungen

Lernsoftware

- Trainingseinheiten mit ausgewählten Lernprogrammen durchführen.
- Grundwortschatz und Transfertraining.
- Übungsprogramme für den Sprachunterricht.
- Lese- und Rechtschreibe-Übungsprogramme.
- Altersgerechte Nachschlagwerke.
- Rechnungs-Trainer.

Textverarbeitung

Mit der Tastatur Daten eingeben, korrigieren, formatieren und drucken.

- Wörter, Sätze oder einfache Texte mit dem "Einfinger-System" eingeben.
- Mit der Delete- oder Korrektur-Taste Korrekturen vornehmen.
- Wörter fett, kursiv, unterstrichen oder verbreitert und in selbstgewählter Grösse darstellen lassen.
- Eigene Texte rechts- und linksbündig, zentriert oder im Blocksatz darstellen.
- Die eingetippten Daten ausdrucken.

Tabellenkalkulation

- kein Deskriptor

Malen und Zeichnen

- Arbeiten mit einem Mal- und Zeichnungs-Programm.

Bildverarbeitung

- kein Deskriptor

Internet

- kein Deskriptor

Mittel

Lernsoftware

- Blitzrechen 3. und 4. Klasse
- Freddy Mathematik 3. Klasse
- Kettenblitz 2.-5. Klasse
- LoThoSoft Mathe 3,4,5

- Train Your Brain (Deutsch und Mathematik)
- Eli Bildwörterbuch
- Rechtschreibtrainer A und B
- GUT Rechtschreibtraining
- Löwenzahn Kinderlexikon
- Bauen mit Willy Werkel
- Fritz und Fertig (Schach)
- Wie funktioniert das?

Lehrmittel

- kitu.ch: CD um Computer kennen zu lernen
- bits 4 kids: Sammlung von Vorschlägen zu verschiedenen Fächern
- Macintosh für Kinder
- Werkzeugkiste Computer

Autorenprogramme

- Ani paint
- Magister 2000 Deluxe

Informatik-Lehrplan der Primarschule Wohlen (Oktober 2004)

4. Klasse, Gewöhnungsphase

B4 Arbeitsweise

Anwendungssoftware sicher benutzen können und die Grundlagen der Datenverarbeitung kennen.

- Das Kind kann mit einem vertrauten Programm ein neues Dokument erstellen, eigene Daten eintippen, Korrekturen vornehmen, das Dokument sichern und zuletzt drucken.
- Bereits bestehende Dokumente öffnen und weiter verarbeiten.
- Das Kind kennt die Bedeutung des EVA-Prinzips (Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe).

Hilfestellung

Das Kind kann selbständig und intuitiv nach Lösungsansätzen suchen, aber auch weiterhin Dritte um Hilfe bitten und Schwierigkeiten in altersgerechter Sprache formulieren.

Lernziel

Das Kind kann:

- In einem vertrauten Programm ein neues Dokument erstellen, eigene Daten eintippen, Korrekturen vornehmen, das Dokument sichern und schliesslich drucken.

Das Kind erkennt:

- Die Wichtigkeit der regelmässigen Datenabspeicherung, damit es zu einem späteren Zeitpunkt am gleichen Dokument weiterarbeiten kann.

Wichtig

Die Eingabe, Verarbeitung und Ausdrucken von Daten bilden die Grundlagen der elektronischen Datenverarbeitung.

Kontrolle

Das Kind führt folgende Aktionen aus:

- Ein neues Dokument erstellen.
- Eigene kurze Wörter eintippen oder abtippen.
- Dokumente sichern und dabei einen eigenen Namen vergeben. (Dokumente abspeichern)
- Eingetippte Daten mit der Delete-Taste korrigieren oder mutieren.
- Wörter mit fett, kursiv, unterstrichen oder mit selbstgewählter Buchstabengrösse darstellen.
- Eigene Texte rechts- und linksbündig, zentriert oder im Blocksatz darstellen.
- Formatierte Dokumente drucken.

Anwendungen

Lernsoftware

- Selbständiges- und gruppenorientiertes Arbeiten mit ausgewählten Lernprogramme.
- Grundwortschatz und Transfertraining.
- Übungsprogramme für den Sprachunterricht.
- Lese- und Rechtschreibe-Übungsprogramme.
- Altersgerechte Nachschlagwerke.
- Rechnungs-Trainer.
- Interaktive Medien.

Textverarbeitung

- Bereits bearbeitet

Tabellenkalkulation

- kein Deskriptor

Malen und Zeichnen

- Einfache Strukturen im Zeichnungs-Programm kreieren, wie zum Beispiel den Umriss des eigenen Zimmers.
- Kreatives und freies Malen üben.
- Kombinieren von Malen, Zeichnen, und Texten in einem Dokument.

Bildverarbeitung

- kein Deskriptor

Internet

- kein Deskriptor

Mittel

Lernsoftware

- Blitzrechen 3. und 4. Klasse
- Freddy Mathematik 4. Klasse
- Kettenblitz 2.-5. Klasse
- LoThoSoft Mathe 3,4,5

- Train Your Brain (Deutsch und Mathematik)
- Der Zahlenteufel
- Lük Mathe 4
- Rechtschreibtrainer A und B
- GUT Rechtschreibtraining
- Löwenzahn Kinderlexikon
- Bauen mit Willy Werkel
- Fritz und Fertig (Schach)
- Wie funktioniert das?
- Der Fall Fox
- Was ist was? Zu diversen Themen
- Vögel im Siedlungsraum

Lehrmittel

- kitu.ch: CD um Computer kennen zu lernen
- bits 4 kids: Sammlung von Vorschlägen zu verschiedenen Fächern
- Macintosh für Kinder
- Werkzeugkiste Computer

Autorenprogramme

- Ani paint
- Magister 2000 Deluxe
- Lingua Trainer

Informatik-Lehrplan der Primarschule Wohlen (Oktober 2004)

5. Klasse, Festigungsphase

A4 Orientierungswissen

Das Internet als Informations- und Kommunikations-Technologie kennen lernen und gezielt anwenden.

B5 Arbeitsweise

Den Computer als Arbeitsgerät zielgerecht einsetzen und über das dazu notwendige Grundwissen verfügen.

- Das Betriebssystem des im Unterricht eingesetzten Computers sicher benutzen können.
- Lern- und Anwendungssoftware sicher einsetzen können.
- Verwaltung der eigenen Dokumente wie z.B. Ordner, Dateien und das strukturierte Arbeiten am Computer beherrschen.
- Die Bedeutung des Computers für die Arbeitswelt, Kultur und Berufswahl kennen.

Hilfestellung

Das Kind kann selbständig und intuitiv nach Lösungsansätzen suchen, aber auch weiterhin Dritte um Hilfe bitten und Schwierigkeiten in altersgerechter Sprache formulieren.

Lernziel

Das Kind kennt:

- Einen Internet-Browser wie z.B. den Explorer und kann mit Hilfe eines Dritten einige ausgewählte Internet-Adressen abrufen.
- Eine Internet-Suchmaschine wie z.B. Google und kann mit Hilfe eines Dritten das Internet als Informationsinstrument einsetzen.
- Ein E-Mail Programm wie z.B. Outlook und kann mit Hilfe eines Dritten E-Mails empfangen, beantworten und senden.

Wichtig

Das Kind lernt mit dem bereits vorhandenen Wissen seine autodidaktischen Fähigkeiten kennen. Das intuitive Lernen wird von mehreren Anwendungen gefördert.

Das Internet ist vielen Kindern schon bekannt. Zu Hause haben sie bereits Zugang zum World Wide Web. Andere Kinder besitzen diese Möglichkeit nicht. In der Schule erhalten alle Kinder die Chance, das Internet kennen zu lernen.

Dies kann auf vielfältige Weise geschehen:

- Als Kommunikationsplattform mit e-mail
- Als Ort zur Informationsbeschaffung
- Zum Kennenlernen neuer Lernspiele
- Um wichtige von unwichtigen Informationen unterscheiden zu lernen.

Kontrolle:

- Zusammenfassung und Wiederholung der bereits erarbeiteten Deskriptoren.

Anwendungen

Lernsoftware

- Selbständiges und gruppenorientiertes Arbeiten mit ausgewählten Lernprogrammen.
- Interaktive Medien
- Sprachen-Lernsoftware
- Lernsoftware für unterstütztes Lernen: Sachunterricht, Mathematik, Geographie usw.
- Altersgerechte Nachschlagwerke: Duden, Lexika, Telefonverzeichnisse usw.

Textverarbeitung

- Erweiterte Nutzung von Textverarbeitungs-Programmen wie z.B. Layout-Funktionen.
- Einen Text in zwei, drei oder mehrspaltig gestalten und ausdrucken.
- Einfache Texte und Bilder in einem Dokument zusammenfügen und gestalten.
- Einen Text mehrspaltig, ein Bild und eine Tabelle in einem Word-Dokument gestalten.

Tabellenkalkulation

- Einführung in die Benutzung eines Tabellenkalkulationsprogramm.

Malen und Zeichnen

- Kombinieren von malen, zeichnen und schreiben/Texte verfassen in einem Dokument.

Bildverarbeitung

- Grösse und Speicherformat eines Bildes verändern.

Internet

- Bereits bearbeitet.

Mittel

Lernsoftware

- Blitzrechen 5. Klasse
- Kettenblitz 2.-5. Klasse
- LoThoSoft Mathe 3,4,5
- Train Your Brain (Deutsch und Mathematik)
- Der Zahlenteufel
- Rechtschreibtrainer A und B
- GUT Rechtschreibtraining
- Fritz und Fertig (Schach)
- Wie funktioniert das?
- Der Fall Fox
- Was ist was? Zu diversen Themen
- Vögel im Siedlungsraum
- Opera fatal

Lehrmittel

- kitu.ch: CD um Computer kennen zu lernen
- bits 4 kids: Sammlung von Vorschlägen zu verschiedenen Fächern
- Macintosh für Kinder
- Werkzeugkiste Computer

Autorenprogramme

- Ani paint
- Magister 2000 Deluxe
- Lingua Trainer