

IT-Konzept der Schule am Sandsteinweg



1. Das Konzept für den Erwerb von IT-Kompetenzen umfasst 4 Kompetenzbereiche

(in Anlehnung an den eEducation Masterplan):

Kompetenzbereich	Erläuterung
Handhabung und Modellvorstellung	Bedienen, Modellieren, Durchschauen <ul style="list-style-type: none">• Praktische Fähigkeiten; Bedienung der technischen Umgebung• Verfügung über grundlegende Konzepte und Vorstellungen, wie etwas funktioniert; Einsichten in Hintergründe und Zusammenhänge zwischen Bedienung und Funktion
Anwendung	Sich informieren, selbst gestalten, kommunizieren <ul style="list-style-type: none">• Zielgerichtete Nutzung, Bearbeitung von Arbeitsaufträgen; Einsatz als Medium oder Werkzeug im Lernprozess
Werkzeuge	Verwenden <ul style="list-style-type: none">• Sinnvoller Umgang der Hardware und Software
Soziokulturelle Reflexion	Kritisch nutzen, analysieren, bewerten <ul style="list-style-type: none">• Gestalterische, kritische, bewertende, gesellschaftliche Aspekte• Reflexion des Umgangs mit IT• Wertschätzung der Ressourcen

Die Wertigkeit der verschiedenen Teilfähigkeiten/Teilfertigkeiten werden wie folgt gekennzeichnet:

- (+++)
(++)
(+)
- unabdingbar (die Kompetenz muss erworben werden)
sehr wichtig (die Kompetenz sollte erworben werden)
wichtig (die Kompetenz könnte sinnvollerweise erworben werden)

1.1 Übertragung dieses Konzepts auf Jahrgangsstufe 1/2

Handhabung und Modellvorstellung	Anwendung	Werkzeuge
<p>SchülerInnen</p> <p><u>Bedienen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer und Peripheriegeräte (Bildschirm, Maus, Tower, Drucker, Modem, USB- Stick) benennen (+++) • Computer und Peripheriegeräte sachgerecht nutzen (++) • Programme starten/beenden (+++) • Passwort verwenden mit Hilfe der Maus gezielt Aktionen auslösen (zeigen, klicken, scrollen) (+++) • Arbeit am Computer beenden (+++) • Teile des Computers kennen und bedienen (+) • Spiel- und Lernprogramme öffnen (++) • Erwerben ein Grundverständnis über computerisierte Abläufe, Peripheriegeräte und Anwendungsprogramme (++) <p><u>Modellieren</u> - erst ab Klassenstufe 3/4</p> <p><u>Durchschauen</u> erst ab Klassenstufe 3/4</p>	<p>SchülerInnen</p> <p><u>Informieren sich</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • entnehmen Informationen aus Lernprogrammen (+) <p><u>Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache Übungen mit der Maus (+++) • einfache Textverarbeitungs-übungen (schreiben, markieren, verändern, gestalten, speichern) (++) • Ordner anlegen (++) • Rechtschreibhilfen nutzen (+) • Arbeit mit Lernsoftware, (++) • einfache Bilder erstellen, (++) • Grafiken einfügen, (+) • einfache Suche im Internet durchführen (z.B. "Ball", "Haus" und als Bild einfügen(+)) <p><u>Kommunizieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen Kontakte zu virtuellen Figuren eines Lernspiels auf ("Antolin"-Rabe oder "Konfetti"-Lernfiguren) (++) 	<p>SchülerInnen</p> <p><u>Verwenden</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Nutzung der 4 PC-Räume • Drucker • Kopfhörer • Lernsoftware Antolin/Konfetti • Beamer (passiv)
Soziokulturelle Reflexion		
<p>SchülerInnen</p> <p><u>Kritisch nutzen</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • entwickeln ein Bewusstsein für einen sinnvollen, zeitlichen Umgang mit dem Computer (+) 	
<p><u>Analysieren</u></p>	<p>erst ab Klassenstufe 3/4</p>	
<p><u>Bewerten/Wertschätzen</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • lernen das sach- und zielgerichtete Arbeiten mit Computer und Internet als Werkzeug für das Erstellen, Bearbeiten und Verknüpfen von Dateien, Gewinnen von Informationen zu nutzen (++) • gehen verantwortungsvoll mit der Hardware um (+++) • beachten die Regeln für die Nutzung der PC-Räume (+++) 	

1.2 Übertragung dieses Konzepts auf Jahrgangsstufe 3/4

Handhabung und Modellvorstellung	Anwendung	Werkzeuge
<p>SchülerInnen</p> <p><u>Bedienen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Browser starten/beenden (+++) • Webadresse eingeben (+++) • Links nutzen (++) • ausgewählte Browserschaltflächen verwenden (++) • in einem Hypertext navigieren (++) • Suchstrategien für bestimmte Fragestellungen anwenden (+) • in Suchmaschinen recherchieren (+) • Suchstrategien an den Ergebnissen vergleichen (+) • Layouts kriterienorientiert und inhaltsbezogen nutzen und bewerten (+) • Kontrollen zur Bewertung von Arbeitsergebnissen anwenden (++) • Teilkompetenzen überprüfen (z.B. Lesekontrolle durch mehrere Schüler) (+++) <p><u>Modellieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen eine Ordnersystematik (+) <p><u>Durchschauen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Formen digitaler Speicherung (Dateiformate, Endungen, flüchtige und dauerhafte Speicher) (+) 	<p>SchülerInnen</p> <p><u>Informieren sich</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche zu bestimmten Themen durchführen:(+++) • Entnehmen dem Internet altersadäquate Informationen (Kinderseiten „Frag Finn“, „Internet ABC“, „Blinde Kuh“ etc.) (+++) • mit Internetseiten zu bestimmten Themenbereichen arbeiten (+++) • digitalen Lexika Informationen zu Themen aus dem eigenen Lebensumfeld entnehmen (++) • Versenden und öffnen von Nachrichten in gesicherten, moderierten Chat-Bereichen (++) • Nutzung von Digitalkameras von Besuchen außerschulischer Lernorte (++) • Computerpass oder Internetseepferdchen (+++) <p><u>Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • verfassen zusammenhängende Texte, verbessern durch den Computer markierte Fehler, formatieren Texte (+++) <p><u>Kommunizieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen Kontakte zu bereits bekannten Menschen über Intranet auf (++) 	<p>SchülerInnen</p> <p><u>Verwenden</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Textverarbeitung mit MS Word 2003 • Oriolus Lernprogramme: <ul style="list-style-type: none"> • Modul Deutsch • Modul Englisch • Modul Mathematik • Verkehrserziehung • Blitzrechnen • Grundwortschatz • Internet Explorer • Firefox • Suchmaschinen: Google, „fragfinn“ • Wikipedia • Nutzung der 4 PC-Räume • Beamer • Drucker • Scanner • Kopfhörer • USB-Stick • Externe Speichermedien
<p>Soziokulturelle Reflexion</p> <p>SchülerInnen</p> <p><u>Kritisch nutzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • gehen verantwortungsvoll mit Zusatzleistungen von Endgeräten um (Klingeltöne, Spiele...) (++) • wählen Medienangebote zunehmend selbstständig aus und bewerten diese kritisch (++) 		

Analysieren

- vergleichen digitale Informationsquellen mit Handschrift und gedruckten Medien (+++)

Bewerten/Wertschätzen

- schätzen Kosten und Gefahren der Kommunikation über IT ab (++)
- gehen verantwortungsvoll mit der Hardware um (+++)

1.3 Übertragung dieses Konzepts auf Jahrgangsstufe 5/6

Handhabung und Modellvorstellung	Anwendung	Werkzeuge
<p>SchülerInnen</p> <p><u>Bedienen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche auch zu einem fachunterrichtlichen Thema (Gewi/Nawi) in vorstrukturierten Lernumgebungen (lokale Datenträger) oder auf einer adressatengerechten Website (+++) • Ton- und Videobearbeitung (+) • selbstständiges Vorbereiten mithilfe von Informationen aus dem Netz auf Unterrichtsthemen, z.B. Referat, Vortrag (+++) • Gestaltung von Grafiken und einfachen Animationen (++) • Einführung in wesentliche Bedienelemente eines Browsers am Beispiel einer konkreten Aufgabenstellung (+++) • ausgewählte Browserschaltflächen verwenden (Zurück, Home, Drucken) (+++) • in einem Hypertext navigieren (+++) • Recherche zu einem Thema des Fachunterrichts in unterschiedlichen Medien einschließlich des Internets (+++) • Bild in einen Text kopieren, einfügen und bearbeiten (+++) • Gestaltung, Druck und Präsentation eigener Texte und Bilder (+++) <p><u>Modellieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen eine Ordnersystematik (++) <p><u>Durchschauen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen verschiedene Formen digitaler Speicherung (Dateiformate, Endungen, flüchtige und dauerhafte Speicher) (++) 	<p>SchülerInnen</p> <p><u>Informieren sich</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche zu bestimmten Themen durchführen: entnehmen dem Internet altersadäquate Informationen (+++) • mit Internetseiten zu bestimmten Themenbereichen arbeiten (+++) • Informationen aus Internetseiten nutzen, bearbeiten, extrahieren und in eigene Texte einfügen (++) • versenden bzw. öffnen und speichern von Dateianhängen bei E-Mails (+) • Nutzung von Digitalkameras für Video-Protokolle und von Besuchen außerschulischer Lernorte (++) • Computerpass (+++) <p><u>Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • mediengestützte Präsentation eines Projektes (z.B. Theaterprojekt, Leseprojekt, ...) mit PowerPoint (++) • Einladungen schreiben (+++) • Stundenpläne erstellen (++) • Deckblätter für Schnellhefter erstellen (+++) • Inhaltsverzeichnisse schreiben und gestalten (++) • Texte schreiben, gestalten, speichern und drucken (+++) • Einsetzen von Grafiken, Textverarbeitung, Diagrammen und Tabellen (+++) • Schülerzeitung (Sandstone) erstellen, Texte schreiben, bearbeiten, layouten (+) • die Klassenhomepageseite mit eigenen Beiträgen (Texte mit Grafiken) gestalten und pflegen (++) • Referate schreiben (++) • Lernportfolios, Plakate und Flyer oder Zeitungsausschnitte erstellen (++) • Texte formatieren (+++) <p><u>Kommunizieren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen Kontakte zu bereits bekannten Menschen über Intranet, Internet und gesicherte Chat-Rooms auf (++) 	<p>SchülerInnen</p> <p><u>Verwenden</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • die LAN-Anschlüsse in der Klasse • Laptop • Textverarbeitung mit MS Word 2003 • Oriolus Lernprogramme: <ul style="list-style-type: none"> • Modul Deutsch • Modul Englisch • Modul Mathematik • Verkehrserziehung • Blitzrechnen • Grundwortschatz • Englisch Programm • NaWi Programm • Internet Explorer • Firefox • Suchmaschinen: Google, „fragfinn“ • Wikipedia • Nutzung der 4 PC-Räume • Beamer • Drucker • Scanner • Kopfhörer • USB-Stick • Externe Speichermedien

Soziokulturelle Reflexion

SchülerInnen

Kritisch nutzen

- gehen verantwortungsvoll mit Zusatzleistungen von Endgeräten um (Klingeltöne, Spiele...) (++)
- abgesehen von den ihnen bekannten Vorteilen mögliche Gefahren des Internets erkennen (Abo-Fallen, Wahrung von Urheberrechten) (++)
- lernen, wie sie sich vor Gefahren wie Viren oder Würmern schützen können (++)

Analysieren

- vergleichen digitale Informationsquellen mit Handschrift und gedruckten Medien (++)
- Kriterien für die Qualität von Informationsangeboten im Internet entwickeln:
- Wahrheitsgehalt von Informationen hinterfragen, prüfen und bewerten (++)
- die Qualität von Internetseiten kritisch beurteilen (++)
- Konsumbedürfnisse und Konsumverhalten und beschreiben ökologische Konsequenzen (+++)

Bewerten/Wertschätzen

- bewerten den eigenen Medienkonsum und Medienangebote (++)
- schätzen Kosten und Gefahren der Kommunikation über IT ab (++)
- gehen verantwortungsvoll mit der Hardware um (+++)
- pflegen unter Anleitung die Hardware

SchülerInnen

- nehmen am Workshop „Sicherheit im Netz“ teil (+++)

2. **Basiskompetenzen für das pädagogische Personal**

Um das Erreichen der IT-Kompetenzprofile der SchülerInnen zu gewährleisten, werden die LehrerInnen und ErzieherInnen zielgerichtet qualifiziert.

Als Basiskompetenzen gelten folgende 4 Kompetenzbereiche:

Kompetenzbereich	Erläuterung
Handhabung und Modellvorstellung	Probleme analysieren, abstrahieren, durchschauen, digitale Medien bedienen <ul style="list-style-type: none">• Gezielte Auswahl problemadäquater digitaler Medien• Kenntnis der Hintergründe und Zusammenhänge zwischen Problemlösung, Funktion und Bedienung• Praktische Fähigkeiten; Bedienung der technischen Umgebung
Anwendung	Sich informieren, selbst gestalten, kommunizieren <ul style="list-style-type: none">• Einsatzbereiche in der Lebenswelt und in pädagogischen Bereichen• Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnik zur Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen• Zielgerichteter und problemadäquater Einsatz für Vorbereitung, Initiierung und Nachbereitung von Lehr- und Lernprozessen
Soziokulturelle Reflexion	Kritisch nutzen, analysieren, bewerten <ul style="list-style-type: none">• Kritische Bewertung pädagogischer, gestalterischer und gesellschaftlicher Aspekte• Reflexion des Umgangs mit Informations- und Kommunikationstechnik• Reflexion des Stellenwerts digitaler Medien und der Informations- und Kommunikationstechnik bei Lehr- und Lernprozessen• Wertschätzung der Ressourcen
Pädagogisch-didaktisches Handeln	Lernprozesse initiieren und begleiten <ul style="list-style-type: none">• Handlungssituationen, Handlungsprozesse, und Handlungsprodukte identifizieren und auswählen• Rahmenbedingungen zur Optimierung von Lernprozessen identifizieren und umsetzen• Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnik als Lerngegenstand und Lernmedium

Weiterhin zählen folgende Fähigkeiten zu den Standards beim Umgang mit den neuen Medien:

1. Fachkompetenz
2. Methodenkompetenz
3. Sozialkompetenz
4. Selbstkompetenz
5. Organisations- und Verwaltungskompetenz
6. Konzeptionelle Kompetenz

2.1 Fortbildung des pädagogischen Personals (vgl. Fortbildungskonzept)