

# *Mediencurriculum*

## *Dom-Schule Lübeck*



**Dom-Schule Lübeck**  
Domkirchhof 5  
23552 Lübeck

## Inhaltsverzeichnis

Kompetenzen & Inhalte Klassenstufe 1 / 2 .....	2
Kompetenzbereich „Informationstechnische Grundlagen“ .....	2
Themenfeld „Der Computer“ .....	2
Kompetenzbereich „Sich informieren – Information“ .....	2
Themenfeld „Das Internet – Informationen gewinnen und selektieren“ .....	2
Themenfeld „Selbstorganisiertes Lernen mit Lernprogrammen und Online-Plattformen“ .....	2
Kompetenzbereich „Produktion“ .....	2
Themenfeld „Textverarbeitung“ .....	2
Kompetenzen & Inhalte Klassenstufe 3 / 4 .....	2
Kompetenzbereich „Informationstechnische Grundlagen“ .....	2
Themenfeld „Fortschritte am Computer“ .....	2
Kompetenzbereich „Sich informieren – Information“ .....	2
Themenfeld „Informationsquellen und ihre Merkmale“ .....	2
Themenfeld „Informationen gewinnen und selektieren“ .....	2
Themenfeld „Selbstorganisiertes Lernen mit Lernprogrammen und Online-Plattformen“ .....	2
Kompetenzbereich „Präsentation“ .....	2
Themenfeld „Die digitale Bildschirmpräsentation“ .....	2
Kompetenzbereich „Produktion“ .....	2
Themenfeld „Textverarbeitung“ .....	2
Themenfeld „Mediale Produktion“ .....	2

## Vorbemerkungen zum Mediencurriculum

Dem sowohl von den bildungspolitischen Gremien der Bundesregierung wie auch von der schleswig-holsteinischen Landesregierung gewünschten und geforderten Ausbau der digitalen Bildung in den Schulen schließt sich die Dom-Schule Lübeck gerne an.

Doch nicht nur diese bildungspolitische Entwicklung veranlasst uns Kolleginnen und Kollegen zu einem Umdenken des Einsatzes neuer Medien im Unterricht vieler Fächer. Wir als Schule müssen uns den Herausforderungen der neuen Entwicklungen stellen und die Schülerinnen und Schüler auf ihr alltägliches Leben und ihre Zukunft vorbereiten, in der neue digitale Medien ein selbstverständlicher Bestandteil sind und sein werden. Gerade deswegen halten wir Medienbildung, bzw. die Förderung der Medienkompetenz für unerlässlich. Da die Kinder bereits im Grundschulalter im häuslichen Bereich häufig mit Tablets oder Smartphones hantieren, halten wir es für wichtig, bereits in der Grundschule einen sinnvollen Umgang mit digitalen Medien einzuführen und zu trainieren.

Nach Gesprächen im November 2016 mit Herrn Jokschat und Herrn Wriedt von der Hansestadt Lübeck und mit Herrn Molder vom IQSH in Kiel, bildete sich eine „AG Medienkonzept an der Dom-Schule“. Nach ausführlicher Recherche und Beratung entstand das vorliegende Konzept.

Unserem Kollegium ist wichtig:

- Schülerinnen und Schülern Wissen über Medien zu vermitteln.
- Schülerinnen und Schülern zu einem kritischen Umgang mit Medien heranzuführen.
- Schülerinnen und Schülern Möglichkeiten zu einem produktiven und kreativen Umgang mit Medien aufzuzeigen.
- Ihnen Hilfestellungen zum selektiven Informieren aus einer Flut von Informationen zu geben.
- Schülerinnen und Schülern sollen lernen Medien sinnbringend für ihren Lernprozess einsetzen zu können (eigenverantwortliches Lernen und Arbeiten)

Einzelne Aspekte des Konzeptes können z.B. schwerpunktmäßig bestimmten Fächern zugeordnet werden:

- Nutzung von Textprogrammen (Deutsch, HWS)
- Recherche (HWS, Musik)
- graphische Bearbeitungsprogramme (Kunst)
- Nutzung der „Lernwerkstatt“ als Lernprogramm (Deutsch, Mathe)
- Digital gestützte Präsentation (z.B. PowerPoint) fächerübergreifend

Unsere Schwerpunkte legen wir in Klasse 1 / 2 vor allem auf die Kompetenzbereiche „Informationstechnische Grundlagen“ und „Produktion“. Den Kompetenzbereich „Sich informieren - Information“ haben wir für diese Klassenstufe bewusst auf softwarebasierte Nachschlagewerke und Lernprogramme eingegrenzt, welche auf den Schüler-PCs in unserem Computerraum installiert sind.

Mit diesem Mediacurriculum haben wir einen für alle verbindlichen Orientierungsrahmen, der mit seinen Inhalten eine Ideensammlung bieten soll. Die Schülerinnen und Schüler erwerben aufeinander aufbauende Fertigkeiten, die fächerintegrativ geübt und gefestigt werden. Auch jährlich stattfindende „Medientage“ ermöglichen den Schülerinnen und Schülern eine intensive Auseinandersetzung mit Medien und fördern den Aufbau medienkompetenten Handelns.

## Kompetenzen & Inhalte Klassenstufe 1 / 2

Die Kompetenzen sind verbindlich bis zum Ende der Klassenstufe anzubahnen. Optionale Zusatzkompetenzen bzw. Inhalte sind entsprechend gekennzeichnet.

Verbindliche „Medientage“ im 2. Halbjahr der 1. Klasse und im 1. Halbjahr der 2. Klasse. Themen werden nach Bedarf abgestimmt - Verankerung in verschiedenen Bereichen.

### Kompetenzbereich „Informationstechnische Grundlagen“

#### Themenfeld „Der Computer“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen Bestandteile des Computers.	S lernen Tastatur, Bildschirm, Maus, Computergehäuse kennen und können diese benennen.
S kennen Verhaltensregeln im Umgang mit dem Computer und wissen um einen sachgerechten Umgang.	S lernen, den Computer zu starten & herunterzufahren.
S können mit der Computermaus umgehen.	S lernen, die Maus zu manövrieren & richtig zu positionieren sowie die linke Maustaste zu bedienen (Einfachclick, Doppelclick). [Hinweis: Maustrainingsprogramm verwenden]
S kennen wichtige Symbole auf dem Desktop.	S lernen die relevanten Desktopsymbole kennen und können diese selbst wiederfinden.
S können Lernprogramme aufrufen und beenden.	S lernen, Lernprogramme über die Verknüpfungen zu starten (Doppelclick linke Maustaste) und richtig zu beenden.
S können Textverarbeitungsprogramme aufrufen und beenden.	S lernen, Word oder WordPad selbstständig zu starten (Doppelclick linke Maustaste).
S kennen die Tastatur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S bearbeiten einfache Suchaufgaben zum Finden der Buchstaben auf der Tastatur.</li> <li>- S üben ersten Umgang mit Groß- und Kleinschreibung, Leertaste, Löschtaste, Zeilenumbruch ein.</li> </ul>

## Kompetenzbereich „Sich informieren – Information“

### Themenfeld „Das Internet – Informationen gewinnen und selektieren“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S machen ihre ersten Schritte im Internet.	<ul style="list-style-type: none"><li>- L demonstriert das Internet, S lernen vereinfacht die grundlegende Struktur des WWW kennen.</li><li>- S lernen wie eine Internetadresse aussieht und wie man diese aufruft am Beispiel der schuleigenen Homepage (dom-schule.de)</li></ul>

### Themenfeld „Selbstorganisiertes Lernen mit Lernprogrammen und Online-Plattformen“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen Lernprogramme der Schule und können diese angemessen nutzen.	S lernen sich in diesen Lernprogrammen zu orientieren: <ul style="list-style-type: none"><li>• Oriolus Deutsch / Mathe GS: Üben und Prüfungen machen</li><li>• ABC der Tiere</li><li>• Lernwerkstatt 9</li></ul>
S kennen Onlineplattformen, die an der Schule genutzt werden.	S lernen sich auf diesen Onlineplattformen zu orientieren: <ul style="list-style-type: none"><li>• Wissenskarten.de</li><li>• Blinde-Kuh.de</li><li>• Hamsterkiste.de</li></ul>

## Kompetenzbereich „Produktion“

### Themenfeld „Textverarbeitung“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen einfache Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms.	S lernen, Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen und Satzzeichen zu tippen und zu löschen, Leerzeichen mit der Leertaste zu erzeugen, einen Absatz mit der Entertaste zu machen, eine Überschrift richtig mittig auszurichten. <i><u>Optional:</u></i> <i>S lernen, Schriftart, Schriftgröße, Schriftform (fett, kursiv, unterstrichen) zu verändern.</i>
S können erste kleine Texte, Geschichten und Gedichte am Computer schreiben.	S schreiben ihre Texte auf dem Computer. [Hinweis: Ohne speichern!]

## Kompetenzen & Inhalte Klassenstufe 3 / 4

Aufbauend auf die Kompetenzen, die bis Ende der Klassenstufe 1 / 2 erworben wurden, sind die folgenden Kompetenzen verbindlich bis zum Ende der Klassenstufe 3 / 4 anzubahnen. Optionale Zusatzkompetenzen bzw. Inhalte sind entsprechend gekennzeichnet.

### Kompetenzbereich „Informationstechnische Grundlagen“

#### Themenfeld „Fortschritte am Computer“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S können die Tastatur einsetzen.	<p>S bekommen eine vertiefte Orientierung auf der Tastatur:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S kennen weitere Funktionstasten und können diese benutzen: Hochstell-, Tab-, Enter-, Pfeil-, Rückwärtslöschen-, Entf-, ESC-Taste.</li> </ul> <p><i>Optional:</i> S kennen gängige Shortcuts (Strg+C, Strg+V, Strg+X)</p>
S können eine Datei speichern und öffnen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S lernen, eine Datei in ihrem Schulverzeichnis zu speichern und wiederzufinden.</li> <li>- S lernen, eine gespeicherte Datei zur Bearbeitung zu öffnen.</li> </ul>
S können Dateien ausdrucken.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S erkennen das Drucksymbol und lernen, den Druckvorgang mit Erlaubnis der Lehrkraft zu starten.</li> <li>- S lernen, bestimmte Seiten auszudrucken.</li> </ul>

### Kompetenzbereich „Sich informieren – Information“

#### Themenfeld „Informationsquellen und ihre Merkmale“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S machen weitere Schritte im Internet, sie erkennen Elemente einer Website.	S lernen den Umgang mit einem Browser kennen und erkennen, wie ein Browserfenster aufgebaut ist (Vor-Zurück-Button etc.).



<u>Optional:</u> S haben vertiefende Kenntnisse zur Struktur des www.	S erkennen die vielfältigen Nutzungsarten des www.
--	--

**Themenfeld „Informationen gewinnen und selektieren“**

<b>Kompetenzen</b>	<b>Inhalte &amp; Hinweise</b>
S können eine Internetseite zur Informationssuche nutzen.	S lernen, sich auf vorgegebenen Internetseiten über eine Gemeinde, die Umgebung, ein Museum, Sehenswürdigkeiten, Sachthemen etc. zu informieren und den Internetseiten relevante Informationen zu entnehmen.
S können ein Internetlexikon verwenden.	S lernen den gezielten Umgang mit einem Internetlexikon, z.B. <a href="http://grundschulwiki.de">grundschulwiki.de</a> , <a href="http://wissenskarten.de">wissenskarten.de</a>
S können eine Suchmaschine verwenden.	S lernen, sich in geeigneten Suchmaschinen zurechtfinden und dort Informationen zu einem Thema zu suchen. Beispiele: <a href="http://fragfinn.de">fragfinn.de</a> , <a href="http://blinde-kuh.de">blinde-kuh.de</a>

## Themenfeld „Selbstorganisiertes Lernen mit Lernprogrammen und Online-Plattformen“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen Lernprogramme der Schule und können diese angemessen nutzen.	<p>S führen die erworbenen Kenntnisse aus Klassenstufe 1/2 fort und können diese Lernprogramme vertieft nutzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oriolus Deutsch / Mathe GS: Üben und Prüfungen machen</li> <li>• ABC der Tiere</li> <li>• Lernwerkstatt 9</li> <li>• Antolin</li> </ul>
S nutzen Onlineplattformen, die an der Schule vorhanden sind.	<p>S können sich auf diesen Onlineplattformen orientieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissenskarten.de</li> <li>• Hamsterkiste.de</li> </ul>

## Kompetenzbereich „Präsentation“

### Themenfeld „Die digitale Bildschirmpräsentation“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
<p><u>Optional:</u> S haben vertiefende Kenntnisse zur Erstellung einer digitalen Präsentation.</p>	<p><i>S lernen weitere Werkzeuge und Funktionen zur Erstellung einer PowerPoint-Präsentation kennen und können diese einsetzen (Farbwahl, Layoutvorlage, Effekteinsatz, animierte Seitenwechsel, Sound- bzw. Videodatei einfügen).</i></p>

## Kompetenzbereich „Produktion“

### Themenfeld „Textverarbeitung“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S können mit einem Textverarbeitungsprogramm arbeiten.	<p>S lernen grundlegende Funktionen in Word kennen und können diese anwenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe auswählen</li> <li>- Zeichenformatierungen festlegen: Fett, Unterstrichen, Kursiv</li> <li>- Absatzausrichtungen auswählen: rechts- und linksbündig, zentriert</li> <li>- Seitenformat einstellen: Hoch- und Querformat</li> <li>- Rechtschreibkontrolle verwenden</li> </ul> <p><i>Optional:</i> <i>Einfügen von Bildern in ein Textdokument</i></p>
S können eigene Gedichte und Texte am Computer schreiben und gestalten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S geben eigene Texte ein und gestalten diese.</li> <li>- S lernen die Texte selbstständig unter einem Dateinamen zu speichern.</li> <li>- S können die Texte ausdrucken.</li> </ul>
<i>Optional:</i> <i>S können eine Textdatei bearbeiten.</i>	<i>S lernen, eine Textstelle zu markieren, diese zu kopieren, einzufügen, zu löschen.</i>

### Themenfeld „Mediale Produktion“

Kompetenzen	Inhalte & Hinweise
S kennen Funktionen und Werkzeuge zum Gestalten mit einem Mal- und Zeichenprogramm.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S lernen spielerisch die Funktionen des Malprogramms „Paint“ kennen.</li> <li>- S erstellen mit Farbe und Malwerkzeugen unterschiedliche Zeichnungen.</li> <li>- S erproben die Darstellung verschiedener Formen.</li> </ul>

Optional:

*S können in verschiedenen anderen Bereichen mediale Produktionen erstellen.*

*Mediale Produktionen sind in vielen Bereichen und vielen Varianten möglich:*

- *Kreative Textgestaltung*
- *Aufnahme von digitalen Bildern*
- *Einfache Bildbearbeitung*
- *Erstellen von digitalen Büchlein*
- *Erstellen und Bearbeiten von Audioaufnahmen*
- *Kurze Trickfilme produzieren*