



## Lehrplan

(Quelle: Bildungsplanung Zentralschweiz: ICT an der Volksschule, 2004)

### 1. Leitideen

#### *Grundgedanken*

Durch die Vernetzung von Wissen erhält die Bildung eine neue Dimension. Neben Sprechen, Lesen/Schreiben und Mathematisieren (Rechnen) vermittelt die Volksschule im Sinne einer vierten Kulturtechnik den adäquaten Umgang mit ICT (Information and Communication Technologies).

Bisheriges Wissen und gewachsene Fertigkeiten werden durch Medienkompetenz erweitert und führen zur erforderlichen Orientierung in der Gesellschaft.

Der Einbezug der ICT in den Unterricht erleichtert die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler. Insbesondere unterstützt der Einsatz von ICT im Unterricht die Realisierung von erweiterten Lehr- und Lernformen. Über den Ansatz des entdeckenden Lernens hinaus sollte der Stellenwert der ICT in den Fachbereichen als Lern- und Arbeitsmittel verstärkt werden.

Die Schülerinnen und Schüler können am Ende der obligatorischen Schulzeit ICT in einer weiter führenden Schule oder in der Berufslehre und in der Freizeit effizient und sinnvoll nutzen.

Sie entwickeln die Fähigkeit, sich im Umgang mit den ICT kreativ auszudrücken und selbst gesteuert auseinander zu setzen. Sie erlangen einen aktiven und kritischen Umgang mit den ICT.

Das Spiralprinzip im Unterricht unterstützt den Aufbau der Medienkompetenz und hilft bei der Vermittlung zunehmend komplexer werdender Inhalte.

#### *Kompetenzbereiche*

##### **1. Orientieren und kennen lernen**

Die Schülerinnen und Schüler lernen, mit Hardware umzugehen und Software anzuwenden.

Die Schülerinnen und Schüler lernen ICT-Geräte und deren Funktion kennen. Mit Funktion ist die Handhabung der genannten Geräte und deren Zweck („Was kann ich mit diesem ICT-Gerät machen?“) gemeint.

Sie lernen, sich in einer Welt zu orientieren, die von Mitteln der Informations- und Kommunikationstechnologien geprägt ist.

##### **2. Anwenden**

Die Schülerinnen und Schüler können die Informationstechnologien als vielfältige Lern- und Arbeitsinstrumente zielgerichtet einsetzen und verfügen über das notwendige Hintergrundwissen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen ICT als Arbeitsmittel zur Lösung von Aufgaben und zum Schaffen von Produkten einsetzen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen ICT als Hilfsmittel für die Informationsbeschaffung und das Lernen kennen.

Der erfinderische und gestalterische Umgang mit den ICT ist ein wichtiger Erfahrungsbereich. Dieser grenzt sich deutlich vom Konsum von Spielsoftware ab. Die Nutzung als Spielmedium soll nur ein Teilaspekt sein.

Das Interesse für eigene kreative Produkte soll geweckt werden.

##### **3. Auseinander setzen**

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der Bedeutung, den Möglichkeiten und Grenzen, Chancen und Risiken der Nutzung von ICT auseinander. Sie reflektieren die Bedeutung der ICT und analysieren und beurteilen mögliche Auswirkungen und Wechselwirkungen der ICT auf ihre Erfahrungswelt, die Arbeitswelt und die Kultur.

#### *Verbindlichkeit*

Die Lernziele in der Spalte rechts sind am Ende des entsprechenden Schuljahres für alle Lernenden verbindlich.

## 2. Ziele / Inhalte

### Kindergarten

Richtziele	mögliche Inhalte	<i>Lernziele</i>
<b>1. Orientieren und kennen lernen</b>		
ICT-Geräte und ihre Funktion kennen lernen.	Computer, Bildschirm, Tastatur, Maus, Drucker	
<b>2. Anwenden</b>		
Den Computer als Spiel-, Lern- und Übungsinstrument erfahren.	Ausgewählte Spiel-, Lernspiel- und Lernprogramme  Ausgewählte, stufengerechte Trainingssoftware  Zurechtfinden im menügesteuerten Programm	
<b>3. Auseinander setzen</b>		
Mögliche Auswirkungen von ICT auf Familienleben und Freizeitverhalten austauschen.	Eigener Umgang mit ICT (Zeitintensität, Emotionen, Gesundheit)  Unterschied Buben - Mädchen	

## 1./2. Schuljahr

Richtziele	mögliche Inhalte	Lernziele
<b>1. Orientieren und kennen lernen</b>		
ICT-Geräte und ihre Funktion kennen lernen.	Computer, Bildschirm, Tastatur, Maus, Kopfhörer, Drucker	<i>Ich benenne die ICT-Geräte korrekt</i>
<b>2. Anwenden</b>		
Den Computer als Spiel-, Lern- und Übungsinstrument erfahren.	Ausgewählte Spiel-, Lernspiel- und Lernprogramme  Ausgewählte, stufengerechte Trainingssoftware  Zurechtfinden im menügesteuerten Programm	<i>Ich starte und beende den PC einwandfrei, ich bediene das ausgewählte Programm selbstständig</i>
<b>3. Auseinander setzen</b>		
Mögliche Auswirkungen von ICT auf Familienleben und Freizeitverhalten austauschen.	Eigener Umgang mit ICT (Zeitintensität, Emotionen, Gesundheit)  Unterschied Buben - Mädchen	

### 3. Schuljahr

Richtziele	mögliche Inhalte	Lernziele
<b>1. Orientieren und kennen lernen</b>		
ICT-Geräte und ihre Funktion kennen lernen. ICT-Geräte benennen können.	Computer, Bildschirm, Tastatur, Maus, Lautsprecher/Kopfhörer, Drucker	<i>Ich benenne und handhabe die ICT-Geräte korrekt</i>
<b>2. Anwenden</b>		
Den Computer als Spiel-, Lern-Übungsinstrument kennen lernen.	Ausgewählte Lernprogramme und Lernspiele	<i>Ich nutze selbstständig ein stufen-spezifisches Lernprogramm</i>
	Text, Texteingabe, einfache Formatierungen Starten, Anwenden, Speichern, Drucken, Beenden	<i>Ich erstelle selbstständig einfache Dokumente und speichere sie bzw. drucke sie aus</i>
	Prinzip der Verknüpfungen im Internet (Link) Informationsbeschaffung (alters-Adäquate elektronische Lexika, auch online)	<i>Ich nutze elektronische Lexikas als Informationsquelle</i>
<b>3. Auseinander setzen</b>		
Mögliche Auswirkungen von ICT auf Familienleben und Freizeitverhalten austauschen.	Eigener Umgang mit ICT (Zeitintensität, Emotionen, Gesundheit)  Unterschied Buben - Mädchen	

## 4. Schuljahr

Richtziele	mögliche Inhalte	Lernziele
<b>1. Orientieren und kennen lernen</b>		
ICT-Geräte und ihre Funktion kennen lernen. ICT-Geräte benennen können	Computer, Bildschirm, Tastatur, Maus, Lautsprecher/Kopfhörer, Drucker, Speichermedien	
<b>2. Anwenden</b>		
Den Computer als Spiel-, Lern-Übungsinstrument kennen lernen.	Ausgewählte Lernprogramme und Lernspiele	<i>Ich nutze selbstständig ein stufen-spezifisches Lernprogramm</i>
	Text, Texteingabe, Formatierungen Starten, Anwenden, Speichern, Drucken, Beenden	
	Text per E-Mail schreiben	<i>Ich schreibe, sende und empfange E-Mails</i>
	Prinzip der Verknüpfungen im Internet (Link) Informationsbeschaffung (altersadäquate elektronische Lexika, auch online)	<i>Ich mache erste Erfahrungen mit dem Internet als Informationsquelle</i>
<b>3. Auseinander setzen</b>		
Mögliche Auswirkungen von ICT auf Familienleben und Freizeitverhalten austauschen.	Eigener Umgang mit ICT (Zeitintensität, Emotionen, Gesundheit)	
	Unterschied Buben - Mädchen	

## 5. Schuljahr

Richtziele	mögliche Inhalte	Lernziele
<b>1. Orientieren und kennen lernen</b>		
Speichermedien und Speicherorte kennen lernen.	Diskette, CD-ROM, DVD-ROM, Festplatte	<i>Ich kenne verschiedene Speicherorte/-medien</i>
Internet-Begriffe kennen lernen	Browser, Surfen, Suchmaschine, Link	<i>Ich erkläre die Begriffe Browser, Surfen, Suchmaschine, Link korrekt</i>
<b>2. Anwenden</b>		
Den Computer als Lern-, Übungs- und Kommunikations-Instrument sowie als Werkzeug einsetzen können.	Ausgewählte Lernprogramme und Lernspiele	
	Musikprogramme	
	Text, Texteingabe, Formatierungen Einbindung von Grafik und Bild in Dokumente	<i>Ich gestalte ein Dokument mit Text und Bild.</i>  <i>Ich unterstütze den Inhalt durch gezielte Gestaltung</i>
	Einfache Präsentation	<i>Ich setze den Beamer zweckmässig ein</i>
	Querverbindung (Hyperlink)	<i>Ich führe selbstständig eine einfache Suche auf CD-ROM und im Internet durch</i>
	Informationsbeschaffung (verschiedene Lexika: Buch, CD-ROM, Internet), Suchstrategien	<i>Ich wähle zur Informationsbeschaffung adäquate Hilfsmittel aus</i>  <i>Ich wende Suchstrategien gezielt an</i>
	Interaktive Kommunikation (E-Mail)	<i>Ich hänge Texte und Bilder an E-Mails</i>
<b>3. Auseinander setzen</b>		
Bedeutung und mögliche Auswirkungen der ICT auf Lern- und Freizeitverhalten sowie Gesellschaft erkennen.	Vor- und Nachteile von ICT in der Gesellschaft (Viren, Kosten, Kurzlebigkeit, Tempo, Erreichbarkeit, Verfügbarkeit von Daten)	<i>Ich kenne Vor- und Nachteile der ICT bezüglich Erreichbarkeit (Handy, E-Mail)</i>  <i>Ich erkenne die Grenzen und Gefahren des sinnlosen Surfens</i>
	Spielgenres (Spielarten)	<i>Ich kenne verschiedene Spielgenres</i>