

# Vorschlag für ein Curriculum für den Umgang mit digitalen

## Medien in der Mittelschule

### Die Schülerin, der Schüler kann

**In der 1.Klasse** digitale Medien in verschiedenen Situationen und Fächern selbständig, kreativ - konstruktiv und zur Unterstützung des eigenen Lernens nutzen, Funktionen und Bedeutung der modernen Kommunikationsplattformen und – dienste erklären, und sie im Alltag sicher und rechtskonform einsetzen.

**In der 2. Klasse** gezielte Strategien benutzen, um Informationen verschiedener Art selbständig zu finden, zu bewerten, auszuwählen, zu bearbeiten und multimedial präsentieren und Chancen, Probleme und Risiken einschätzen, die allgemein mit der Nutzung von Kommunikationsplattformen und – diensten verbunden sind.

**In der 3.Klasse** die Auswirkungen des technologischen Wandels auf das eigene Umfeld und die Gesellschaft einschätzen

Mittelschule	<b>Kompetenzen für die jeweiligen Klassenstufen</b>  <b>Die Schülerin/ der Schüler kann:</b>
1. Klasse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- den grundsätzlichen Aufbau eines Computersystems, seine Komponenten und erforderliche Fachbegriffe aufzählen</li> <li>- Formatierungsübungen sowie Texte bearbeiten</li> <li>- Programme korrekt anwenden: Word, Paint, PowerPoint</li> <li>- zu verschiedenen Themen recherchieren und eine PowerPoint – Präsentation erarbeiten</li> <li>- zielorientiert und verantwortungsvoll das Tablet im Unterricht nutzen</li> <li>- Dateien anlegen, ordnen und strukturiert archivieren und wieder finden</li> <li>- mit verschiedenen Lernprogrammen arbeiten</li> <li>- das digitale Register nutzen</li> <li>- Gefahren und Risiken im Umgang mit digitalen Technologien erkennen</li> </ul>
2. Klasse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zehnfinger-Schreibsystem erlernen</li> <li>- Textgestaltungen erweitern</li> <li>- Kalkulationstabellen erstellen</li> <li>- Fotos für Präsentationen bearbeiten</li> <li>- Ordner und Dateien verwalten</li> <li>- Risiken und Gefahren im Umgang mit digitalen Medien erkennen</li> <li>- mit Excel Diagramme und Kalender erstellen</li> <li>- zum digitalen Zeichnen verschiedene Zeichenprogramme wie Paint 3D und SketchUp nutzen</li> </ul>
3.Klasse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- erworbene Kompetenzen festigen und erweitern: das Gestalten von Texten mit Word; Tabellenkalkulation mit Excel; Bildbearbeitung;</li> <li>- Text – Graphik - und Animationselemente als erweiterte Ausdrucksform nutzen</li> <li>- digitale Technologien und Programme als Werkzeug für eigenständiges Lernen nutzen</li> <li>- Informationen aus dem Internet kritisch beurteilen und bewerten</li> <li>- das Internet als Lernort nutzen</li> <li>- kennt Bestimmungen für die korrekte Nutzung von digitalen Technologien</li> <li>- im Internet mit E-Mail und Chats kommunizieren</li> <li>- mit Paint 3D, SketchUp, Clip Art digitale Zeichnungen erstellen</li> <li>- Risiken und Chancen des Internetgebrauchs erkennen</li> </ul>

## Teilkompetenzen

Fähigkeiten und Fertigkeiten	Fach / Fächer	Inhalte	Klassenstufe
begegnet digitalen Technologien reflektierend, kritisch und verantwortungsvoll	alle Fächer / Wahlpflichtangebote	digitale Arbeitstechniken, zielgerichteter Einsatz der Techniken, Sicherheit im Internet	alle Klassen
nutzt digitale Technologien und Programme als Werkzeug für eigenständiges Lernen	alle Fächer	Onlinübungen, Apps, Plattformen zu verschiedenen Kompetenzbereichen (Hören, Lesen, Schreiben), Diagramme, digitales Register, Nutzung von Google, Informationsrecherche	alle Klassen
kann im Internet und in multimedialen Programmen Informationen finden, diese bewerten und daraus wählen	Literarische Fächer / L2, Englisch / Musik / Naturwissenschaften	Musikinstrumente; Klassik; Populärmusik; Recherche zu verschiedenen Themen, Kennen lernen von schülergerechten Suchmaschinen und geeigneten Suchstrategien	alle Klassen
kennt Bestimmungen für die Nutzung von digitalen Technologien und hält sich an die entsprechenden Regeln	alle Fächer	Besprechung der Datenschutzvereinbarung (privacy, copyright)	1. Klassen
interagiert mit digitalen Technologien und wählt dabei die geeigneten Kommunikationsformen	alle Fächer	Nutzung des digitalen Registers und der Google-Plattform (Chat, E-Mail, Videokonferenz)	alle Klassen
kennt Risiken und Gefahren im Umgang mit digitalen Technologien	alle Fächer	I pericoli dei social media, Sicherheit im Internet (dazu auch jährliche Expertenvoträge)	2. Klasse
ist sich bewusst, dass sich digitale Technologien auf das psychosoziale Wohlbefinden und die soziale Einbindung auswirken können und richtet das Verhalten danach aus	Religion / Naturwissenschaften / Sport	Klare Erkenntnis zwischen realer Wahrheit und virtueller Täuschung, Augen- und Rückengesundheit, Suchtgefahr, Einfluss auf soziale Beziehungen	alle Klassen
entwickelt ein Bewusstsein für die Machtkonzentration global agierender Digitalkonzerne und reflektiert die Auswirkungen	Sprachen / politische Bildung	geeignete Texte, Zeitungsartikel, Globalisierung	2. und 3. Klasse