

## Lernziele der Informationstechnischen Bildung

- Erste Erfahrungen

Durch ungezielte Bedienung von Eingabegeräten Rückmeldung am Computer auslösen: unwillkürliche Körperbewegungen durch einen Sensor übertragen, Tasten wahllos berühren

Bewegte Elemente auf dem Bildschirm sehen und verfolgen: durch Blickkontakt, Kopfbewegung, Körperhaltung

Durch gezielte Bedienung von Eingabegeräten etwas bewirken: durch Drücken eines Schalters ein Geräusch erzeugen

Eingabegeräte mit verschiedenen Körperteilen betätigen: Hand, Fuß, Kopf

- Eingabe

Durch gezielte Bedienung eines Eingabegerätes eine gewünschte Rückmeldung bewusst auslösen: Bsp. den Kopf bewegen - es klingelt - es kommt Hilfe

Die Funktion der Tasten auf der Tastatur kennen: Cursor-, Ein-gabe-, Leer-, Buchstaben- und Zahlen-Tasten

Die Tastatur gezielt einsetzen

Die Funktionen der Maus erkunden: verschiedene Tasten, Scrollrad

Die Bewegung der Maus auf dem Bildschirm verfolgen

Verschiedene Tätigkeiten mit der Maus ausprobieren: Cursor steuern, Elemente markieren und verschieben, malen

Andere Eingabegeräte erproben: Touchscreen, Joystick, individuelle technische Adaptionen

Computer und Anwendungen über Spracheingaben steuern

- Speichern

Verschiedene Speichermöglichkeiten kennen: Festplatte, Diskette, CD-ROM

Die Speicherfunktion ansteuern: über die Menüleiste, die Symbolleiste

Sich in der Dateisystematik orientieren: Laufwerk, Ordner, Unterordner, Datei

Den Ordner auswählen, in den gespeichert werden soll

Selbst ein Ordnersystem anlegen: Ordner, Unterordner; treffend, kurze Benennung von Dateien und Ordnern

- Ausgabe

Erfahrungen mit verschiedenen Möglichkeiten der Ausgabe machen: akustische Ausgabe durch Lautsprecher, optische Ausgabe durch Bildschirm, Drucker und Beamer

Die Druckfunktion ansteuern: bei einem ausgewählten Programm, bei verschiedenen Programmen

- Hardware

Teile einer EDV-Anlage erkennen und benennen: Rechner, Bildschirm, Tastatur, Maus, Disketten- und CD-ROM-Laufwerk, Drucker, Modem

- Computer starten und herunterfahren

- Hardwarekomponenten anschließen

Kabel von Maus, Tastatur in die dafür vorgesehene Buchse stecken Arbeitskreis IT der Schulen für Praktisch Bildbare im Hochtaunus- und Wetteraukreis

- Software

Die Benutzerführung unterschiedlicher Programme zunehmend selbst beherrschen: Buttons bedienen, unter mehreren Schaltern und Funktionen auswählen

Datenträger einlegen: Diskette, CD-ROM, DVD

Programme starten und beenden: durch Aktivierung des Dateisymbols auf dem Desktop, über die Menüleiste

Verschiedene Programme für unterschiedliche Einsatzbereiche des Computers kennen: Spielen, Malen, Schreiben, Rechnen, Konstruieren, Kommunikation, Information, Präsentation

Für einen ausgewählten Einsatzbereich das passende Programm wählen und laden: Lernen – Unterrichtssoftware; Kommunikation

E-Mail-Programm; Information - digitales Lexikon, Internet-Browser; Malen - Malprogramm, Bildbearbeitungssoftware

Software installieren

Allgemeine Bearbeitungsfunktionen kennen: Dateien öffnen, bearbeiten, schließen; markieren, Befehl rückgängig machen

- Bildbearbeitung

Ein Bildbearbeitungsprogramm aufrufen

Funktionen kennen und mit Hilfe der Maus über die Menüleiste aufrufen: Markieren, Malen, Drehen

Selbst Bilder malen

Vorhandene Bilder verändern: zerschneiden und neu zusammensetzen, verzerren

Analoge Fotos digitalisieren: einen Scanner benutzen

Digitale Fotos archivieren, aufrufen und bearbeiten

- Textverarbeitung

Ein Textverarbeitungsprogramm aufrufen

Funktionen kennen und mit Hilfe der Maus über die Menüleiste nutzen: Schriftart und Größe wählen, Rechtschreibprüfung aktivieren

Mit Hilfe der Tasten schreiben: Wörter, Sätze, Texte und Zahlen

Verschiedene Eingaben und Formatierungen erproben: Überschriften gestalten, Textabschnitte herstellen

Geschriebenes lesen

Die Möglichkeiten der Textverarbeitung nutzen: eine persönliche Visitenkarte erstellen, einen Bericht für die Schülerzeitung verfassen, Bilder mit Text versehen

- Empfang und Übermittlung schriftsprachlicher Nachrichten

- E-Mail

Anlässe für die Kommunikation mit elektronischer Post kennen: mit einer Partnerklasse Kontakt aufnehmen, Beziehungen über große Distanzen pflegen

Ein E-Mail-Programm aufrufen: Programm auf dem Monitor finden, Programm starten, Kennwort eingeben

Elektronische Post abholen: über die Symbolleiste, über die Menüleiste

Das Adressbuch des E-Mail-Programms anlegen und nutzen

Eine neue Nachricht erstellen und verschicken: Inhalte der Nachricht im Textfeld formulieren, Anhang einfügen

Sicherheitsaspekte beachten: sich bei der Angabe persönlicher Daten zurückhalten

- Internet

Die Informationsbeschaffung über das Internet bietet viele Vorteile, etwa schnelle Verfügbarkeit und hohe Aktualität der Materialien. Beim Einsatz des Internets im Unterricht sind wichtige Vorsichtsmaßnahmen und rechtliche Bestimmungen zu berücksichtigen:

Es muss sichergestellt werden, dass Schülerinnen und Schüler keinen Zugang auf jene Seiten haben, die jugendgefährdende oder der freiheitlich-demokratischen Grundordnung widersprechende Inhalte aufweisen.

Bei der Verwendung von multimedialen Informationen muss das Copyright beachtet werden.

Persönliche Daten dürfen nur mit ausdrücklichem Einverständnis der betroffenen Personen veröffentlicht werden.

Bei der gezielten Suche im Internet dabei sein: im Computerraum, im Klassenzimmer, in der Öffentlichkeit

Web-Browser aufrufen und schließen

Die Suchmaschine als Methode der Recherche kennen: eine Suchmaschine im Browser aufrufen

Internetseiten speichern und offline aufrufen

Eine Internetseite durch gezielte Eingabe der Adresse aufrufen: abschreiben, auswendig schreiben

Häufig besuchte Internetseiten als Lesezeichen anlegen und aufrufen

Die Suche bis zum Erhalt der gewünschten Information fortsetzen

Links auf Internetseiten optisch erkennen: an der Schriftfarbe, an der Veränderung des Mauszeigers

Ergebnisse der Informationsgewinnung verwenden: Internetseite lesen, drucken; Bilder auswerten

Informationen von Werbung unterscheiden: Werbebanner erkennen, sich vom Werbebanner nicht ablenken lassen

Rechtsgrundlagen beachten: Urheberrechte

Über die Gefahren von Viren informiert sein: die Auswirkungen eines Virus erleben, Virens Scanner aktualisieren

- Computerspiele

Verschiedene Computerspiele kennen und auswählen: Lernspiele, Reaktionsspiele, Simulationsspiele, Sportspiele

Ein Computerspiel mit einer Partnerin oder einem Partner spielen

Regeln und Struktur von Computerspielen erlernen: selbst erproben, sich von einer Mitschülerin oder einem Mitschüler erklären lassen, im Handbuch lesen

- Information und Kommunikation mit Hilfe des Computers

Im Internet surfen: eine bevorzugte Internetseite aufrufen, sich über ein Idol aus der Sport- oder Musikwelt informieren

E-Mail-Kontakte aufbauen und pflegen

Newsgroups gezielt auswählen: Sportarten, Science-Fiktion, Mode

Sicherheitsvorkehrungen beachten: persönliche Daten wie Telefonnummer und Anschrift nur im Bedarfsfall weiter geben

11.11.2009  
Dirk Lüthje Bodo Hoppe