

Schulinternes Fachcurriculum „Digitale Bildung“

Vorbemerkung: Das Fach „Digitale Bildung“ hat das Ziel die Schüler¹ an den Umgang mit dem Computer und den zugehörigen Programmen heranzuführen und die nötigen Fertigkeiten zu schulen und zu fördern sowie das Bewusstsein für den Umgang mit modernen Medien (wie Internet und Handy) zu schärfen. Das Curriculum versteht sich als Spiralcurriculum, d.h. die Themenblöcke werden erst eingeführt und dann in den folgen Jahrgängen immer wieder aufgenommen und vertieft.

Klassenstufe 5

Thema	Inhalt
Umgang mit dem PC und einfache Programmen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen wie Starten, Neustarten eines PCs • Umgang mit Tastatur und Maus • Einrichtung des „Digitale Bildung“-USB -Sticks • Anlegen von Ordner und Dateien, Umgang mit Speichermedien • Ordnerstruktur
Textverarbeitung 1: Einführung in die Textverarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung LibreOffice • Erstellen eines Dokumentes • Einfache Formatierungen (Schriftgröße, Zeilen, Abstände, Ränder etc.) • Erstellen eines Steckbriefes • Einfügen von Bildern und Grafiken • Tabellen in Textverarbeitung (Erstellen eines eigenen Stundenplanes) • Vergleich von LibreOffice und anderen Textverarbeitungsprogrammen (MS Word, StarOffice)
Umgang mit dem Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung von Browsern • „Gefahren“ im Netz, unterstützt durch eine Einheit der „digitalen Helden“ • Einführung sicherer (Kinder-)Suchseiten (BlindeKuh, HelleKöpfchen, FragFin) • Kinderwikipedia • Bildrechte (Grundkenntnisse über Quellenangaben und Copyright) • eigene Emailadressen anlegen und verwalten
Präsentationsprogramme 1: Einführung in Impress/Powerpoint	<ul style="list-style-type: none"> • Anlegen von Folien • Einfach Formatierungen • Einfache Präsentationen • Merkmale guter Visualisierung • Erstellen eines Referates für Biologie

¹ Gemeint ist hier Schülerinnen und Schüler

Klassenstufe 6

Thema	Inhalt
Präsentationen 2	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Ansichtsformen von Präsentationen • Darstellungen und Effekte, Animationen • Einfügen von Dateien, Links, Tondateien oder Videos • Möglichkeiten für Referate und Präsentationen • Diagramme in Präsentationen • Fehler bei Präsentationen • Vergleich mit anderen Präsentationsprogrammen (z.B. PowerPoint, Prezi) • Präsentation in unterschiedliche Dateiformate speichern
Einführung Tabellenkalkulationsprogramm	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Grundlagen von Excel • Einfache Tabellen erstellen • Zellen formatieren und passend einstellen • Einfache Rechnungen • Auswertenden Statistik (in Zusammenarbeit mit Mathematik) • Einfache Datenbanken anlegen
Textverarbeitung 2	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der Wordkenntnisse (Fußnoten, Spalten, etc.) • Erstellen einer pdf-Datei • Briefe schreiben, Geburtstags Einladung • Vorlagen erstellen und speichern • Hintergründe und Bilder anpassen • Etiketten- und Briefdruck
Umgang mit dem PC 2	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung von Dateiverwaltung • Anwendung von Hilfsprogrammen (Utility Software), z.B. zum Komprimieren und Dekomprimieren • Schutzsoftware
Umgang mit dem Internet 2	<ul style="list-style-type: none"> • Socialmedia • Messengerdienste • Privat und öffentlich im Netz • Umgang mit verschiedene Browsern • Sicherheit und „Netiquette“

Klassenstufe 7 (in Umsetzung und Überprüfung)

Thema	Inhalt
Tabellenkalkulation 2	<ul style="list-style-type: none"> • Tabellen • Grafische Darstellungen • Formeln • Budgetkalkulation • Datenbanken verwalten • Daten sortieren und abfragen
Vertiefung Textverarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumentenformate • Wasserzeichen und Urkundendruck • Formeditoren • Dokumente für Seriendruck bearbeiten • Anschreiben
Vertiefung Präsentationen	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen geschickt halten • Verlinkungen in Präsentationen dauerhaft nutzen • Vertiefung Effekte und Animationen • Automatischer Weiterlauf von Folien
Einführung in die Programmierung	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Scratch (einfache visuelle Programmiersprache) • Einführung in Strukturen der Programmierung • Flussdiagramme • Einfache Logikverknüpfungen
Umgang mit dem Internet 3: Smartphone und Tablets	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele, Handy, Internet als Suchtgefahr (in Zusammenarbeit mit der Präventionsveranstaltung) • Einstellungen an Handys und Tablets

Klassenstufe 8 (erster Testlauf zur Überprüfung)

Thema	Inhalt
Vertiefung Tabellenkalkulation	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn-dann-Bedingungen und weitere logisch-mathematische Formeln • Sortierungen von Listen
Vertiefung Präsentationen 2	<ul style="list-style-type: none"> • Komplexere Übungen • Besondere Effekte und Animationen
Interentauftitte/ Webseiten	<ul style="list-style-type: none"> • Eigener Internetauftritt • Grundlagen für Webseiten und Internetpräsenz
Einfache Programmierung	<ul style="list-style-type: none"> • Einblick in (einfache) Programmierungen z.B. mit Lego NXT, Scratch, Python • Aufbau von Programmen • Bedingungen und Struktur
Software für die Oberstufe	<ul style="list-style-type: none"> • Ausblick auf nützliche Software für die Oberstufe (z.B. GeoGebra)