

6.1 Leitideen

Grundgedanken

Durch die Vernetzung von Wissen erhält die Bildung eine neue Dimension. Neben Sprechen, Lesen, Schreiben und Rechnen vermittelt die Volksschule im Sinne einer vierten Kulturtechnik den adäquaten Umgang mit ICT (Information and Communication Technologies) oder sogenannten Neuen Medien. Bisheriges Wissen und gewachsene Fertigkeiten werden durch Medienkompetenz erweitert und führen zur erforderlichen Orientierung in der Gesellschaft.

Der Einbezug von ICT in den Unterricht erleichtert die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler. Insbesondere unterstützt er im Unterricht die Realisierung von erweiterten Lehr- und Lernformen. Über den Ansatz des entdeckenden Lernens hinaus soll der ICT als Lern- und Arbeitsmittel in den Fachbereichen ein höherer Stellenwert eingeräumt 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 mit ICT kreativ auszudrücken und selbst gesteuert auseinander zu setzen. Sie erlangen einen aktiven und kritischen Umgang mit ICT.

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

Kompetenzbereiche

1. Orientieren und kennenlernen

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 ICT als vielfältige Spiel-, Kommunikations-, Lern- und Übungsinstrumente zielgerichtet einsetzen.

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

Der erfinderische und gestalterische Umgang mit ICT ist ein wichtiger Erfahrungsbereich. Dieser grenzt sich deutlich vom Konsum von Spielsoftware ab. Das Interesse für eigene kreative Produkte soll geweckt werden.

3. Auseinandersetzen

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 von ICT und analysieren und beurteilen mögliche Auswirkungen und Wechselwirkungen von ICT auf ihre Erfahrungswelt, die Arbeitswelt und die Kultur.

Insbesondere setzen sie sich mit dem eigenen Medienverhalten kritisch auseinander. Sie erkennen, dass mit Informationen gezielte Beeinflussungen möglich sind und erfahren, wie diese im Alltag angewendet werden. (→ siehe auch «Fächerübergreifende Unterrichtsgegenstände», Kapitel 6.2 «Medienerziehung»)

Wortwahl

In den nachfolgenden Stufenzielen wird bewusst nicht von ICT-Geräten geredet. Es wird der Begriff Neue

Medien verwendet, welcher die gesamte Bandbreite der Informations - und Kommunikationstechnologien umfasst. Damit wird der Entwicklung Rechnung getragen, dass ICT-Geräte (Computer, TV-Apparat, Handy, Organizer etc.) in raschem Tempo in ihren Funktionen zusammenwachsen. Es soll nicht nur der Computer Gegenstand dieses Lehrplanteils sein, sondern alle interaktiven Medien, welche der Information und Kommunikation dienen und erweiterte Lernmöglichkeiten eröffnen.

Verbindlichkeit

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