

Fach: **Neue Medien**

Inhaltsbezogene Dimension

A Computer	A1. Erste Erfahrungen		1.1 ungezielt Rückmeldungen auslösen
			1.2 bewegte Elemente auf dem Bildschirm sehen und verfolgen
			1.3 gezielte Rückmeldung auslösen
			1.4 Eingabegeräte mit verschiedenen Körperteilen betätigen
			1.5 An- und Ausschalten des Computers/Bildschirms/Box
	A2. Eingabe	1. Maus	1.1 die Bewegung der Maus auf dem Bildschirm verfolgen
			1.2 die Funktionen der Maus erkunden: versch. Tasten, Scrollrad
			1.3 verschiedene Tätigkeiten mit der Maus ausprobieren
			1.4 Ausführung von Linksklick, Rechtsklick, Doppelklick
			1.5 Cursor steuern, Elemente markieren, verschieben und malen
			1.6 alternative Eingabegeräte wie das Touchpad, Joystick, individuelle technische Adaptionen
		2. Tastatur	2.1 Orientierung auf der Tastatur
			2.2 Steuerung des Cursors der Pfeiltasten
			2.3 die Funktionstasten anwenden (z.B. ESC, F-Tasten, Alt)
			2.4 Tastenkombinationen anwenden
	A3. Öffnen und Speichern		3.1 Dateien finden und öffnen
			3.2 Ordner auswählen und erstellen
			3.3 verschiedene Speichermöglichkeiten kennen und nutzen (Cloud, Festplatte, USB-Stick, SD-Karte)
			3.4 Datei- und Ordnerstrukturen kennen und nutzen
	A4. Ausgabe		4.1 verschiedene Ausgabemöglichkeiten kennen und nutzen (z.B. Boxen, Bildschirm, Drucker, Beamer)
			4.2 Druckfunktionen ansteuern
			4.3 Beamer und Smartboard ansteuern
	A5. Hardware		5.1 Teile einer EDV-Anlage erkennen und benennen : Rechner, Bildschirm, Tastatur, Maus, Laufwerke, Drucker)
			5.2 Computer starten und herunterfahren.

			5.3 Hardwarekomponenten anschließen (z.B. Kabel, Tastatur)
	A6. Software		6.1 Programme starten und beenden
			6.2 Benutzerführung unterschiedlicher Programme beherrschen (z.B. Buttons bedienen)
			6.3 verschiedene Programme kennenlernen (z.B. spielen, malen, rechnen, Kommunikation, Präsentation, Browser, Suchmaschinen, Email, Textverarbeitung)
			6.4 Lern- und Unterrichtssoftware kennenlernen und nutzen
			6.5 allgemeine Bearbeitungsfunktionen kennen: öffnen, bearbeiten, schließen, markieren, Befehle rückgängig machen
	A7. Textverarbeitung		7.1 Programm öffnen
			7.2 Funktionen kennen und mit Hilfe der Maus über die Menüleiste nutzen (z.B. Schriftart, Größe, Schriftfarbe)
			7.3 mit Hilfe der Tasten schreiben
			7.4 verschiedene Eingaben und Formatierungen erproben (z.B. Überschriften, Tabellen)
			7.5 Geschriebenes Lesen
B. iPads	B1. Erste Erfahrungen		1.1 ungezielt Rückmeldungen auslösen
			1.2 bewegte Elemente auf dem iPad sehen und verfolgen
			1.3 gezielte Rückmeldung auslösen
			1.4 verantwortungsbewusster Umgang (z.B. tragen, halten)
			1.5 An- und Ausschalten des iPads
	B2. Bedienung		2.1 die Funktionen der Home-Taste kennenlernen und nutzen
			2.2 Lautstärke regulieren
			2.3 verschiedene Aufzieh- und Wischtechniken anwenden
			2.4 3D Touch kennenlernen und anwenden (Finger an einer Stelle gedrückt halten löst Rückmeldung aus)
			2.5 Apps öffnen und schließen
	B3. Vernetzung		3.1 durch Airdrop Dateien zwischen Geräten austauschen
			3.2 durch Airplay den Bildschirm spiegeln (z.B. auf das Interaktive Display)

			3.3 Adapter für Spiegelung und Speicherung nutzen
	B4. Software		4.1 Apps starten und beenden
			4.2 Benutzerführung unterschiedlicher Apps beherrschen
			6.3 verschiedene Apps kennenlernen (z.B. Fotos, Safari, Pages, BookCreator)
			6.4 Lern- und Unterrichtsapps kennenlernen und nutzen
			6.5 allgemeine Bearbeitungsfunktionen kennen: öffnen, schließen, bearbeiten, markieren, Befehle rückgängig machen
C. Interaktives Display	EasyTeach (wahrscheinlich)	C1. Erste Erfahrungen	1.1 ungezielt Rückmeldungen auslösen
			1.2 bewegte Elemente auf dem Bildschirm sehen und verfolgen
			1.3 gezielte Rückmeldung auslösen
			1.4 Umgang mit spielerischen Übungen erlernen (z.B. Montagsmaler)
			1.5 Interaktives Display an- und ausschalten und EasyTeach öffnen bzw. schließen
		C2. Bedienung	2.1 verschiedene Aufzieh- und Wischtechniken anwenden
			2.2 Lautstärke regulieren
			2.3 Display mit Displaystift oder Finger bedienen
			2.4 die Funktionen in der Menüleiste kennenlernen und nutzen (z.B. Stifte, Farben, Hintergrund auswählen)

Prozessbezogene Dimension/Kompetenzformulierungen

Fachspezifische Operatoren

Fach: **Neue Medien**

Kognitiv	Wissen/ Verständnis/ Kenntnisse	erfassen	beherrschen	benennen	beschreiben
		vernetzen	kennen		
	Anwendung	anwenden	anordnen	bewirken	markieren
		organisieren	unterscheiden	betätigen	ansteuern
		übertragen	Rückmeldung auslösen	steuern	installieren
		wischen	regulieren	öffnen	schließen
		aufziehen	markieren	bearbeiten	Befehle rückgängig machen
		spiegeln	austauschen	speichern	löschen
		nutzen	anschließen		
	Analyse	beobachten	erschließen	erforschen	übertragen
		erkunden	testen	ausprobieren	prüfen
		unterscheiden			
	Synthese	zusammenfassen			
		erzeugen			
		durchführen			
	Beurteilung	überprüfen	Zusammenhang verstehen		
		wählen			
		Entscheidungen treffen			
Affektiv	Aufnehmen/ aufmerksam werden/ beachten	beachten	wahrnehmen	bemerken	feststellen
		erfahren	kennenlernen	auffallen	sehen
		auswählen	entdecken	Aufmerksam werden	orientieren
	Reagieren	Freude haben	Gefallen finden an		
		Anteil nehmen an	Interessiert sein an		
		teilnehmen			
	Werten	praktizieren			
		befolgen			
		bevorzugen			
	Organisieren	prüfen			
		vergleichen			
		auswählen			
	Charakterisierung (durch Wert oder Wertstruktur)				
Konativ	Motorisch	anwenden	üben	erweitern	drücken

		stecken	Finger aufziehen	Finger spreizen	
		erfahren	verbessern	berühren	wischen
		handeln	bewegen	verfolgen	klicken