

## Neue Medien Kurs für Fortgeschrittene (R 7/8)

**Vorbemerkung: Grundlagen der Leistungsbewertung** sind 1. die zu zensierende schriftliche Klassenarbeit, 2. die mündlichen und fachspezifischen Leistungen, 3. ggf. ein individuelles Projekt. Die Gewichtung der Klassenarbeit liegt bei 20% bis 40%, das Projekt hat eine Gewichtung von maximal 30%. **Klassenarbeit:** Die Anzahl der schriftlichen Arbeiten wird in den entsprechenden Erlassen geregelt. Nach dem Stand von August 2011 gilt: In zweistündigen Fächern wird je Halbjahr eine Klassenarbeit geschrieben.

Kompetenzbereiche	Teilkompetenzen Die Schülerinnen und Schüler...	Mögliche Konkretisierungen	eXplore.IT-Band 2 (Win 7/10, Libre/Open/MS Office abhängig von Installation)
<b>Computer und Sicherheit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• organisieren selbstständig Dateien und Ordner</li> <li>• können Dateien auf unterschiedlichen Datenträgern speichern und verwalten</li> <li>• kennen Gefahren von Viren für EDV Systeme und geeignete Vorsichtsmaßnahmen gegen die Infizierung mit Viren</li> <li>• setzen Programme zur selbstständigen Lösung von Aufgaben ein</li> </ul>	<b>Computernutzung und Dateiverwaltung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Systemsteuerung / Sicherheitscenter</li> <li>• Hilfe- und Supportcenter</li> <li>• Externe Datenquellen</li> <li>• Datenverwaltung und Datensicherung</li> </ul>	<i>Kapitel 1: S. 7 – 20</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Den Computer einrichten und schützen</li> <li>• Die Systemsteuerung</li> <li>• Externe Datenquellen nutzen</li> <li>• Daten sichern</li> <li>• Schütze deinen Computer</li> <li>• Pflege des PCs</li> </ul>
<b>Textverarbeitung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nutzen vielfältige Funktionen verschiedener Anwendungs-programme</li> <li>• können Informationen in größeren Textdokumenten</li> <li>• mit eingefügten Objekten darstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechtschreibkorrektur (bewerten), Silbentrennung, Thesaurus</li> <li>• Absatzformatierung, Zeilenabstand</li> <li>• Einzüge, Format</li> <li>• Tabellen erstellen</li> <li>• Tabellen bearbeiten und formatieren</li> <li>• Tabulatoren</li> <li>• Kopf- und Fußzeile</li> <li>• Automatische Seitennummerierung</li> <li>• Seiten- und Abschnittswchsel</li> <li>• Seite einrichten</li> <li>• Objekte einfügen</li> </ul>	<i>Kapitel 2: S. 21 – 36</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Texte bearbeiten und formatieren</li> <li>• Wiederholung der Grundlagen</li> <li>• Rechtschreibprüfung und Silbentrennung</li> <li>• Ausrichtung und Zeilenabstände</li> <li>• Einzüge</li> <li>• Tabellen erstellen</li> <li>• Tabellen bearbeiten und formatieren</li> </ul> <i>Kapitel 3: S. 37 – 48</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit mehrseitigen Texten arbeiten</li> <li>• Andere Office-Elemente einfügen (Word/ODT-Dateien, Diagramme, Tabellen)</li> <li>• Seiten- und Abschnittswchsel</li> <li>• Kopf- und Fußzeilen einrichten</li> <li>• Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses</li> </ul>

<p><b>Web und E-Mail</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• können E-Mails versenden und elementare</li> <li>• Funktionalitäten von E-Mail-Anwendungen nutzen</li> <li>• können Informationen mit sinnvollen Suchstrategien und Hilfsmitteln</li> <li>• recherchieren sowie die Brauchbarkeit der Ergebnisse beurteilen</li> <li>• nutzen Lernplattformen als Informations- und Kommunikations-medium</li> <li>• nutzen gezielt verschiedene Dienste im Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• E-Mail-Anhänge versenden, öffnen, speichern</li> <li>• und empfangen</li> <li>• E-Mails adressieren</li> <li>• Schutz vor Viren</li> <li>• Effiziente Suchstrategien (erweiterte Suchoptionen)</li> <li>• Informationen aus unterschiedlichen</li> <li>• Quellen beschaffen sowie die Brauchbarkeit der</li> <li>• Ergebnisse bewerten</li> <li>• ☒☒ Lesezeichen und Favoriten verwenden, organisieren</li> </ul>	<p>Kapitel 4: S. 49 – 62</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation und Information im Internet</li> <li>• E-Mail-Anhänge versenden und empfangen</li> <li>• E-Mails adressieren und strukturieren</li> <li>• Favoriten anlegen und verwalten</li> <li>• Suchen im Internet</li> <li>• Informationen aus dem Internet entnehmen</li> </ul>
<p><b>Internet und sozial verantwortlicher Umgang mit Internetdiensten (Jugendmedienschutz)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stellen Entstehung, Strukturen und aktuelle Entwicklung des Internets dar</li> <li>• reflektieren verschiedene Gefahren im Internet</li> <li>• wahren Persönlichkeitsrechte</li> <li>• stellen Kriterien zur Beurteilung von Computerspielen und Edutainment-Software auf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historisch bedeutsame Entwicklungen zur EDV</li> <li>• Zentrale Einsatzbereiche von IT</li> <li>• Tauschbörsen, legaler Musikdownload</li> <li>• Urheberrecht/Copyright</li> <li>• Chatten und soziale Netzwerke</li> <li>• Umgang mit persönlichen Daten/Passwörtern/ Datenspuren</li> <li>• Schutz vor Belästigung/Cybermobbing</li> <li>• Qualitätsmerkmale, Computersysteme und Spiele</li> </ul>	<p><i>Kapitel 5: S. 63 – 76</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medien und Gesellschaft</li> <li>• IT im Alltag</li> <li>• Vom Rechenblatt zum Multimedia-PC</li> <li>• Gute Rechner, schlechte Rechner</li> <li>• Das Urheberrecht</li> <li>• Unterwegs in sozialen Netzwerken</li> <li>• Cybermobbing</li> </ul>
<p><b>Digitale Bildbearbeitung</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildbearbeitungsprogramme und Bildformate</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildbearbeitungsprogramme und Bildformate</li> </ul>	<p><i>Kapitel 6: S. 77 – 90</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilder bearbeiten</li> <li>• Das Programm Paint.Net</li> <li>• Einfache Bildkorrekturen</li> <li>• Auswahlwerkzeuge</li> <li>• Malwerkzeuge</li> <li>• Ebenen</li> <li>• Bildverfremdung durch Tontrennung</li> </ul>
<p><b>Produktion und Verarbeitung auditiver Medien</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• können Musik mit dem Computer gestalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auditive Medien bearbeiten</li> <li>• Tonaufnahme</li> <li>• Tonaufnahme schneiden</li> <li>• Sprache mit Musik hinterlegen</li> <li>• Effekte einsetzen</li> </ul>	<p><i>Kapitel 7: S. 91 – 104</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprache und Musik bearbeiten</li> <li>• Die erste Aufnahme mit Audacity</li> <li>• Eine Aufnahme schneiden</li> <li>• Geräusche und Musik hinzufügen</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software für CD-Player bedienen</li> <li>• Audioformate kennen und abspielen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effekte wie im Studio</li> <li>• Exportieren und Veröffentlichen</li> </ul>
<b>Präsentation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nutzen vielfältige Funktionen verschiedener Anwendungsprogramme</li> <li>• können Informationen in größeren Präsentations-Dokumenten mit eingefügten Objekten darstellen</li> <li>• nutzen selbst erstellte Präsentationen zur Unterstützung von Vorträgen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentationsmedien und Regeln</li> <li>• Folienlayouts</li> <li>• Entwurfsvorlagen und Folienmaster verwenden und anpassen</li> <li>• Animationsschemas nutzen</li> <li>• Hyperlinks einsetzen</li> <li>• Interaktive Schaltflächen einsetzen</li> <li>• Multimedia-Objekte einbinden</li> </ul>	<i>Kapitel 8: S. 105 – 122</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentieren – Hinweise und Regeln</li> <li>• Folienlayouts auswählen und verwenden</li> <li>• Vorlagen verwenden</li> <li>• Animationsschemas geschickt einsetzen</li> <li>• Hyperlinks setzen – interaktive Schaltflächen</li> <li>• Multimediaobjekte einbinden</li> <li>• Sieben Schritte vor dem Auftritt</li> </ul>
<b>Tabellenkalkulation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nutzen vielfältige Funktionen verschiedener Anwendungsprogramme</li> <li>• nutzen Standardsoftware zur Analyse und Veranschaulichung numerischer Daten</li> <li>• können Tabellen erstellen, bearbeiten und auswerten und Daten mithilfe von Diagrammen visualisieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zellinhalte durch Formeln berechnen</li> <li>• Relativer und absoluter Zellbezug</li> <li>• Daten erfassen, sortieren, darstellen und auswerten</li> <li>• Formeln und Funktionen, Funktionsassistent</li> <li>• Diagramme</li> <li>• Tabellen ausdrucken</li> </ul>	<i>Kapitel 9: S. 123 – 138</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Tabellenkalkulation vielfältig einsetzen</li> <li>• Rechnen mit der Tabellenkalkulation</li> <li>• Der absolute Zellbezug</li> <li>• Formeln eingeben mithilfe von Funktionen</li> <li>• Daten erstellen und auswerten</li> <li>• Das Koordinatensystem in Diagrammform</li> <li>• Tabellen ausdrucken</li> </ul>
<b>Programmieren mit Scratch</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• verstehen Abläufe und können bestehende Programme analysieren und erkennen einfache implementierte Algorithmen.</li> <li>• verwenden die Grundbausteine von Algorithmen und kreieren eigene logische Abläufe.</li> <li>• bedienen sich einfacher Techniken, um die Interaktion zwischen Mensch und Computer umzusetzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Kontakt zu automatischen Abläufen soll ermöglicht werden.</li> <li>• Interaktion zwischen Mensch und Maschine auf explorative Weise</li> <li>• Förderung des kreativen Potentials lernender Personen</li> <li>• Verarbeitung im Computer anhand von Sequenzen und einfachen Selektionen und Iterationen</li> <li>• Wechsel vom passiven zum aktiven Lernenden (Konsument oder Produzent)</li> </ul>	<a href="http://www.swisseduc.ch/informatik/Programmiersprachen/scratchwerkstatt">www.swisseduc.ch/informatik/Programmiersprachen/scratchwerkstatt</a>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• planen ein eigenes Informatikprogramm, welches mit Hilfe von Bildern, Tönen und Texten animiert wird.</li><li>• wenden bei der Planung eines eigenen Projektes selber Prozesse zum Erstellen eines Produktes an. (Analyse, Entwurf, Implementierung, Test)</li><li>• verschaffen sich eine Übersicht über den Umfang der Lernumgebung Scratch und setzen zum Beispiel die vorgegebenen Funktionen zur Steuerung des Programmablaufes gezielt ein.</li></ul>		
--	---	--	--