

## 4.1 Verbindliche Kompetenzen und Kompetenzstufen

	<p><b>Kompetenzen Medien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medien verstehen und verantwortungsbewusst nutzen</li> </ul> <p><b>Kompetenzen Informatik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundkonzepte der Informatik verstehen und zur Problemlösung verwenden</li> <li>• Informations- und Kommunikationstechnologien effektiv und effizient anwenden</li> </ul>	 
<b>Stufe</b>	<b>Verbindliche Kompetenzen / Kompetenzstufen. Bis zum Ende der Stufe können die Schülerinnen und Schüler Folgendes:</b>	
Kindergarten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• über ihre Medienerfahrung und ihre Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen sprechen</li> <li>• spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.</li> </ul>	
1.–4. Primarklasse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sich über ihre Medienerfahrung und ihre Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen</li> <li>• über Mediensprachen (Text, Bild, Ton) und ihre Wirkung auf sie selber sprechen</li> <li>• mit Medien kommunizieren</li> <li>• sich mit elektronischen Geräten zurechtfinden und einfache Funktionen nutzen</li> <li>• sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden</li> <li>• mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen</li> </ul>	
5./6. Primarklasse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• die Auswirkungen ihrer Mediennutzung einschätzen und die Nutzung begründen</li> <li>• Informationen zu einem bestimmten Thema aus digitalen Medien beschaffen</li> <li>• im Umgang mit ihren eigenen Daten für Sicherheit sorgen</li> <li>• Medieninhalte für eigene Zwecke weiterverwenden</li> <li>• verschiedene Dateitypen erkennen und verwenden</li> <li>• Baum- und Netzstruktur in elektronischen Geräten erkennen und verwenden</li> <li>• Anwenderprogramme handhaben</li> <li>• einfache Bild-, Text- und Tondokumente gestalten und präsentieren</li> <li>• Programme mit Schleifen und Bedingungen schreiben und testen</li> <li>• Funktionselemente elektronischer Geräte (z.B. Betriebssystem, Software, Speicher, Daten, Anschlüsse) unterscheiden und benutzen</li> <li>• die Tastatur effizient nutzen</li> </ul>	
Sekundar- stufe I	<p>Am Ende der Sekundarstufe I können die Schüler und Schülerinnen durch kursorischen Unterricht und integrative Anwendung in anderen Fachbereichen zusammengefasst Folgendes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen</li> <li>• mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge erstellen • Medien gezielt für das eigene Lernen nutzen</li> <li>• Daten in einer Datenbank strukturieren, erfassen, suchen und automatisiert auswerten</li> <li>• lauffähige und korrekte Computerprogramme mit Variablen und Unterprogrammen formulieren</li> <li>• das Internet als Infrastruktur von seinen Diensten unterscheiden</li> <li>• sich im Netz sicher bewegen</li> </ul>	

## SAMR-Modell (nach Puentedura, 2006)

Das SAMR-Modell geht von der Aufgabe resp. dem Auftrag der Lehrperson aus und verdeutlicht in Form von vier Ausprägungen, in welcher Weise digitale Medien im Unterricht Lernprozess der Schülerinnen und Schüler bereichern. Die Stufen S und A verbessern den Lernprozess. Die Stufen M und R führen zu einer Umgestaltung des Lernprozesses. Das Modell eignet sich, um zu erkennen, inwieweit die Schülerinnen und Schüler aktiv mit digitalen Medien arbeiten und inwiefern deren Potenzial im Unterricht bereits ausgeschöpft wird.

