

ANHANG 6:

LEHRPLAN FÜR DIE VOLKSSCHULE DES KANTONS AARGAU

Lehrplan für die Volksschulen des Kantons Aargau

LEITIDEEN FÜR DIE VOLKSSCHULE

Der Lehrplan 2000 der Volksschule enthält unter den Leitideen, im Abschnitt Medienerziehung und unter verschiedenen Fächern (Realien, Gestalten, ...) Zielsetzungen und Inhalte, die sich auf den Einsatz und die Integration von Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) an der Primarschule beziehen. Untenstehend finden Sie einen Auszug der entsprechenden Zielsetzungen.

Leitideen für die Volksschule

Aufgaben der Volksschule

Die Primarschule macht die Kinder mit den Anforderungen der Schule und der Gesellschaft vertraut. Sie vermittelt grundlegende Kulturtechniken und gültige Ausdrucksformen für selbstständiges Denken und Handeln.

Vermittlung der Grundausbildung

In den folgenden Lebensbereichen vermittelt die Volksschule Grundkenntnisse, -fähigkeiten und -fertigkeiten. Die genannten Lebensbereiche finden als Lernbereiche Eingang in den Unterricht.

Lebensbereiche	Lernbereiche
Mit den Massenmedien leben	Sich informieren, sich unterhalten, Informationen kritisch auswählen und verarbeiten
Mit Wissenschaft, mit Technik, mit Informations- und Kommunikationstechnologien leben	Problemmuster kennen und Probleme lösen, mit Informationen umgehen (auswählen, verarbeiten, darstellen), mit der Technik und ihren Mitteln verantwortungsbewusst umgehen und ihre Möglichkeiten und Grenzen kennen
In der Welt der Arbeit, der Industrie, der Wirtschaft leben	Sich in der Arbeitswelt orientieren, sich begründet für eine bestimmte Arbeit entscheiden

Fächerübergreifende Aufgaben

Medienerziehung	Inhalte
Verschiedene Medien kennen lernen und Medienaussagen dem Alter entsprechend verstehen lernen	Bild, Text, Tondokumente, Film, Musik, Computer, Netzwerke Textsorten, Sprache
Stellenwert des Medienkonsums fürs eigene Leben klären und lernen, Medien für eigene Bedürfnisse und Interessen zu nutzen	Mediennutzung als Lehr-, Lern- und Arbeitsmittel Bibliothek, Mediothek, Leseecke, Internet. Freude im Umgang mit Medien, Konsumgewohnheiten Ängste, Bedürfnisse
In der Welt der Arbeit, der Industrie, der Wirtschaft leben	Sich in der Arbeitswelt orientieren, sich begründet für eine bestimmte Arbeit entscheiden
Selber Ideen und Themen mit Hilfe von Medien übermitteln Medienaussagen persönlich gestalten und Möglichkeiten ausprobieren	Freude im Umgang mit Medien, Konsumgewohnheiten Gestaltungs- und Darstellungsmöglichkeiten. Experimente mit bekannten Formen
Bedeutung der Medien in unserer Gesellschaft kennen lernen Wirkung von Medien und ihren Einfluss auf die Meinungsbildung entdecken»	Medienlandschaft und ihre Informationsangebote, Unterhaltungsformen Kommunikationswege Einfluss auf das Weltbild Werbung, Propaganda

Realien

Klasse:	Mensch und Technik	Inhalte
1.-5.	Mit alltäglichen technischen Gegenständen und Hilfsmitteln korrekt umgehen.	Messgeräte: Uhren, Waage, Meter, Thermometer, Barometer Elektrische Geräte: Computer, Keramikherd Mechanische Geräte: Velo, Werkzeug, Skateboard
3.-5.	In der unmittelbaren Umgebung grundlegende technische Phänomene kennen lernen und mit treffenden Begriffen beschreiben	Töne und Geräusche: CD
3.-5.	Ausgewählte Beziehungsgefüge und Wechselwirkungen kennen	Fernseher, neueste Elektronik, Verkehr und Mobilität, Energieverbrauch
3.-5.	Sich von der Technik faszinieren lassen, gleichzeitig Grenzen und Gefahren wahrnehmen	Konsum, Mobilität, Abfall, Gesundheit
Klasse:	Mensch und Mitmensch	Inhalte
1.-3.	Aktuelle Probleme und Fragen wahrnehmen und darüber nachdenken	Medien, Süchte
Klasse:	Mensch und Wirtschaft	Inhalte
3.-5.	Vielfältige Arbeitsmöglichkeiten, -methoden und -bedingungen erkunden	Arbeitsgeräte, Arbeitsformen, Arbeitssituationen, historische und technische Bedingungen
3.-5.	Entwicklungen und Veränderungen in der Umgebung wahrnehmen und beschreiben	Mechanisierung und Elektronisierung der Arbeitswelt
Klasse:	Mensch und Zeit	Inhalte
1.-3.	Bezug zwischen «früher, heute und morgen» im Alltagsleben wahrnehmen, mit eigenen Erfahrungen vergleichen.	In der Technik Nutzung von Erfindungen: Feder - Computer

Gestalten

Klasse:	Mensch und Technik	Inhalte
1.-3.	Bilder aus unterschiedlichen Bereichen kennen lernen. Den Inhalt mit den eigenen Erlebnissen und Erfahrungen vergleichen und interpretieren. Bildzeichen als Mitteilung verstehen Zunehmend einen bewussten Umgang mit Bildern und Medien entwickeln	Bildende Kunst, Bilderbücher, Werbung, Comics, Film, TV, Video, Computer Schriftzeichen, Piktogramme, Verkehrszeichen
3.-5.	Bilder vergleichen und auf Gestaltungsmittel, Bildsprache, Wirkung, Herkunft, Botschaft und Funktion analysieren	Bilder aus Kunst und Massenmedien
3.-5.	Kunstwerke und medial erzeugte Bilder als Urheber von Wirklichkeit und Wahrheitsverständniss kennen lernen, deuten und verstehen.	Bilder und Objekte aus verschiedenen Bereichen: Kunst, Bilderbücher, Werbung, Comics, Film, TV, Video, Computer
3.-5.	Den Inhalt der Bilder mit den eigenen Erlebnissen und Erfahrungen vergleichen und interpretieren. Sich eine eigene Meinung bilden und einen bewussten Umgang mit Bildern und Medien entwickeln.	Gewalt in TV und Video Computerspiele Virtualität