

# Lesespuren Online: Lehrplanbezug Zyklus 2

[www.lesespuren-online.ch](http://www.lesespuren-online.ch) Michael Mittag michael@lesespuren-online.ch

## Lesen

Die Lernenden...

- A.1.e können eine inhaltliche und grammatische Leseerwartung aufbauen.
- B.1.d können aus kurzen, mit Titel und Absätzen übersichtlich strukturierten und illustrierten Sachtexten wesentliche Informationen entnehmen.
- B.1.e können das eigene Vorwissen aktivieren und mithilfe von eigenen oder vorgegebenen Fragen eine Leseerwartung aufbauen.
- B.1.e können Abbildungen zum Verstehen des Textes nutzen.
- B.1.f können die Struktur eines Textes erkennen und explizite Informationen entnehmen. (Grundanspruch)
- B.1.f können einen übersichtlich strukturierten, kürzeren Text als Ganzes verstehen, auch wenn sie einzelne Wörter nicht verstehen. (Grundanspruch)
- B.1.g können Sachtexte im Rahmen einer Recherche beschaffen (z.B. im Internet, in der Bibliothek) und die darin enthaltenen Informationen mithilfe von Leitfragen für weitere Arbeiten nutzen (z.B. Referat).
- C.1.f können sich in Figuren hineinversetzen, ihr Handeln sowie mit Unterstützung deren Absichten und Motive nachvollziehen und diese mit der eigenen Lebenswelt in Verbindung bringen. (Grundanspruch)

## Schreiben

Dem LP21 ist das Schreiben als Prozess sehr wichtig. Dazu gehört Ideenfindung, Überarbeitung und gegenseitige Rückmeldung.

Die Lernenden...

- A.1.e können mit verschiedenen Schreibgeräten ihre Texte gestalten (z.B. verschiedene Schreibstifte, Tastatur).
- A.1.e können mit grundlegenden Elementen der Bedienungsoberfläche eines Textprogramms umgehen.
- B.1.d kennen das Muster eines Dialogs, um es für das eigene Schreiben nutzen zu können.
- B.1.e kennen Erzählmuster wie Erzählperspektive, Perspektivenwechsel, um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können (z.B. Erlebniserzählung aus Sicht von zwei oder mehr Figuren, Parallelgeschichte). (Grundanspruch)
- B.1.f kennen vielfältige Textmuster (z.B. poetische Formen, Zusammenfassung, Interview, E-Mail, Portfolio, Plakat, Wandzeitung, Präsentationsfolien), um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können.
- C.1.c können erste Zielvorstellungen davon entwickeln, wozu sie schreiben.
- C.1.c zeigen die Bereitschaft, während des Schreibens neue Ideen zu entwickeln.
- C.1.d können allein oder in Gruppen verschiedene Schreibideen entwickeln, diese strukturieren und ihren Schreibprozess unter Anleitung planen (z.B. Mindmap, Stichwortliste).
- C.1.f zeigen die Bereitschaft, auch längere Texte immer wieder mit neuen Ideen zu ergänzen und auch bei auftauchenden Problemen den Schreibprozess entsprechend zu planen.
- C.1.f können Zielvorstellungen entwickeln und beschreiben, welches Schreibziel sie verfolgen.
- D.1.c können ihre Gedanken und Ideen in eine verständliche Abfolge bringen und in passende Worte fassen. Die Schreibsituation und der Schreibprozess werden dabei zunehmend eigenständig gestaltet.
- D.1.c können ihre Formulierungen zunehmend dem Schreibziel anpassen (z.B. adressatengerecht ausgerichtet)

- D.1.c können ihre Texte auch am Computer entwerfen und Grundfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms einsetzen (z.B. Elementen der Bedienungsoberfläche nutzen: Datei öffnen, schreiben, speichern).
- D.1.d können sich in einen Schreibfluss versetzen (z.B. automatisches Schreiben, Herumgehen und vor sich hin sprechen, gegenseitiges Erzählen, drauflos schreiben und nicht dauernd korrigieren). (Grundanspruch)
- D.1.d können ihre Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen. (Grundanspruch)
- D.1.d können Grundfunktionen von Programmen (z.B. verschieben, kopieren, löschen) nutzen, um ihre Produkte zu erstellen und zu bearbeiten (z.B. Text, Tabelle, Präsentation, Bild). (Grundanspruch)
- E.1.b können im Austausch mit anderen (z.B. Schreibkonferenz, Feedback) einzelne positive Aspekte und Unstimmigkeiten im eigenen Text erkennen.
- E.1.d können einzelne vorher besprochene Punkte in ihren Texten mithilfe von Kriterien am Computer oder auf Papier überarbeiten. (Grundanspruch)
- E.1.e können beim Besprechen ihrer Texte auch die Leserperspektive einnehmen und bei Bedarf zusätzliche textstrukturierende Mittel einsetzen (z.B. Titel, Absatz, Aufzählung).
- G.1.b können unter Anleitung ihre Vorgehensweisen beim Ideensammeln, Planen und Entwerfen besprechen.
- G.1.d können im Austausch mit anderen eine Distanz zum eigenen Text aufbauen und ihn mithilfe von Kriterien einschätzen (z.B. in einer Schreibkonferenz). (Grundanspruch)
- G.1.d können beschreiben, was sie mit ihrem Text für eine Wirkung erzielen wollten (z.B. Spannung, Überraschung, Ästhetik, Provokation), und im Austausch einschätzen, ob sie diese Wirkung erreicht haben. (Grundanspruch)
- G.1.e können die nötige Ausdauer aufbringen, um über ihre Texte und ihr Schreiben nachzudenken.

## Medien

Die Lernenden...

- 3.c können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).
- 3.d können in ihren Medienbeiträgen die Sicherheitsregeln im Umgang mit persönlichen Daten einbeziehen (z.B. Angaben zur Person, Passwort, Nickname).
- 3.e können Medieninhalte weiterverwenden und unter Angabe der Quelle in Eigenproduktionen integrieren (z.B. Vortrag, Blog/Klassenblog). (Grundanspruch)
- 3.f können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.
- 3.f können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.
- 4.b können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungsaustausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen. (Grundanspruch)

## Informatik

Die Lernenden...

- 1.d kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.
- 1.e kennen die Bezeichnungen der von ihnen genutzten Dokumententypen. (Grundanspruch)
- 1.f erkennen und verwenden Baum- und Netzstrukturen (z.B. Ordnerstruktur auf dem Computer, Stammbaum, Mindmap, Website).
- 2.b können durch Probieren Lösungswege für einfache Problemstellungen suchen und auf Korrektheit prüfen (z.B. einen Weg suchen, eine Spielstrategie entwickeln). Sie können verschiedene Lösungswege vergleichen.

- 2.b können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen (z.B. mittels Flussdiagrammen).
- 2.e verstehen, dass ein Computer nur vordefinierte Anweisungen ausführen kann und dass ein Programm eine Abfolge von solchen Anweisungen ist.
- 2.f können Programme mit Schleifen, bedingten Anweisungen und Parametern schreiben und testen. (Grundanspruch)
- 3.d können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).
- 3.g können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z.B. Hilfe-Funktion, Recherche).