

Medienkonzept der Grundschule Krähenbüschken

Lernen mit modernen Medien

Vorbemerkung

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Schulische Medienbildung hat zur Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln. Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“ (Kultusministerkonferenz 2012, S. 3).

Zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht denkbar, sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern. Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den neuen Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: „Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln“ (Lehrplan NRW Grundschule 2008, S. 15).

Schüler kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Im Einzugsgebiet der Grundschule Krähenbüschken verfügt die Mehrheit der Eltern über einen PC mit Internet-Anschluss, so dass einige Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes

Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Unsere pädagogische Konzeption im Umgang mit dem Computer zur Entwicklung einer umfassenden Medienkompetenz basiert auf fünf Handlungsfeldern:

Auswählen und Nutzen von Medienangeboten

Das Medienspektrum wird immer umfangreicher. Angesichts dieser Entwicklung sollen die Kinder lernen, Medienangebote im Hinblick auf eigene Bedürfnisse und Interessen auszuwählen und zu nutzen. Als

Voraussetzung dafür sollen sie unterschiedliche Medienangebote, z.B. Buch, Zeitung, Fernsehen, Hörmedien und Computersoftware, funktionsbezogen vergleichen und diesen auch nicht-mediale Handlungsmöglichkeiten, z.B. Erkundungen in der Realität, gegenüberstellen.

(Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

Gestalten und Verbreiten von eigenen Medienbeiträgen

Die Schüler sollen lernen, eigene Medienbeiträge herzustellen und zu verbreiten. Die Beiträge können dabei eher dokumentarischer, fiktionaler, experimenteller oder instrumenteller Art sein. Als Voraussetzung dafür sollen die Schüler in die Handhabung der entsprechenden Geräte bzw. informationstechnischen Systeme eingeführt werden und ihre Gestaltungstechniken handelnd erfahren.

(Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen

Die Schüler sollen lernen, Mediengestaltungen angemessen zu verstehen und zu bewerten. Als Voraussetzung dafür sollen sie mediale Gestaltungsmittel von Schrift, Bild und Ton kennen lernen, Mediendarstellungen als vermittelte oder inszenierte Botschaften erfahren und verschiedene mediale Gestaltungsabsichten unterscheiden können. Bei den computerunterstützten Medien gehört hierzu auch ein Verständnis der grundlegenden systeminternen Funktionen und Strukturen, die eine Datenverarbeitung innerhalb des Mediums (z.B. Suchen, Verknüpfen von Daten usw.) ermöglichen.

(Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen

Die Schüler sollen angeregt werden, sich bewusst zu machen, dass von Medien Einflüsse auf sie selbst und auf andere ausgehen. Sie sollen in der Lage sein, solche Einflüsse zu erkennen, auszudrücken und angemessen einzuordnen bzw. aufzuarbeiten. In diesem Zusammenhang sollen sie lernen, mediale Gestaltungsmerkmale, die mit bestimmten Wirkungen verbunden sind, zu durchschauen und zwischen medialer Darstellung und Realität zu unterscheiden. Die Medieneinflüsse können sich auf Gefühle, Vorstellungen, Verhaltensorientierungen, Wertorientierungen sowie auf soziale bzw. gesellschaftliche Zusammenhänge beziehen.

(Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

Durchschauen und Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und –verbreitung

Die Schüler sollen lernen, ökonomische, rechtliche, organisationsbezogene und grundlegende technische Voraussetzungen sowie weitere institutionelle und politische bzw. gesellschaftliche Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung zu durchschauen und zu beurteilen.

Allerdings sind diese Ziele in der Grundschule generell zu anspruchsvoll und werden daher hauptsächlich frühestens ab der fünften Klasse zum Tragen kommen.

Bestandsaufnahme

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze und ein Internetzugang als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen. Mit der Bestandsaufnahme werden die technischen Gegebenheiten vor Ort ermittelt. Sie bietet einen Überblick für die Lehrkräfte und ist im Zusammenspiel mit den Kompetenzerwartungen Ausgangspunkt für den Ausstattungsbedarf.

Zu Beginn des Schuljahres 2007/08 wurden in Rahmen des Pilotprojekts „Internet aus der Steckdose“ in jedem Klassenzimmer zwei Schülercomputer eingerichtet. Die Technik ist mittlerweile veraltet und nicht mehr im Betrieb. Vier Klassen sowie der Computerraum sind derzeit über LAN-Kabel mit dem Internet verbunden.

Technik	Ort	Anzahl
Computer		
Lehrercomputer	Lehrerzimmer (ohne Internet)	1
Schülercomputer	Computerraum	14
	Klassenzimmer außer: im Pavillon	2 (je Klassenzimmer) davon: 4 Klassenzimmer ohne Internet
Laptop	flexibel	1
Peripherie		
Beamer	flexibel	1
PC-Lautsprecher	flexibel	1
Drucker	Computerraum (Zugriff von allen Schüler-Arbeitsplätzen)	1
Leinwand	flexibel	1
Analoge Geräte		
Musikanlage	flexibel	1
	Klassenzimmer	1 (je Klassenzimmer)
	Ganztag	1 (je Gruppe)
Fernseher / DVD-Player	Bücherei	1

Software	Beschreibung	Lizenz
Anwendungsprogramme		
Microsoft Office	u.a. Textverarbeitung	Windows
Paint	Bildbearbeitung	Windows
Mozilla Firefox	Internet-Browser	OS
Lernprogramme		
Lernwerkstatt Mühlacker	Deutsch, Mathe, SU etc	Schullizenz
Antolin	Leseförderprogramm	Schullizenz
GUT1	Rechtschreibtraining	Schullizenz
ELFE	Leseförderprogramm	Schullizenz

1. Einbettung in schulinterne Curricula → Lernen und Leben mit Medien

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien in den einzelnen Fächern werden bereits praktizierten Lehr- und Lernformen Alternativen mit Medien gegenüber gestellt und bereits genutzte Medien um weitere (digitale) Medien ergänzt, so dass die jeweiligen Fächer im Bezug auf die in den Arbeitsplänen definierten Lernzielen vom Einsatz der jeweiligen Medien profitieren.

Besonderer Schwerpunkt liegt hier auf die Chancen im Bezug auf die individuellen Förder- und Forderaspekte, u.a. durch den Einsatz von Lernsoftware, der Nutzung von neuen Medien in offenen Unterrichtsformen, Projektarbeit und im Rahmen vom selbstständigen und kooperativem Lernen.

Der Unterricht an der Grundschule Krähenbüschken wird in den Klassen ½ jahrgangsübergreifend, in den Klassen 3 und 4 jahrgangshomogen erteilt. Innerhalb des Klassenverbandes ist die Verbindung von gemeinsamem Lernen und individuellen Angeboten Leitprinzip; d.h. es wechseln gemeinsame Erarbeitungen, Einzelarbeit, Partner- und Gruppenarbeit mit offenen Unterrichtsformen wie Freiarbeit, Stationenlernen, Werkstattarbeit und Wochenplanarbeit.

Orientiert an den einzelnen Lehrplänen und dem Schulprogramm ergeben sich folgende Einsatzmöglichkeiten:

- Übungsprogramme finden Anwendung im differenzierten Unterricht und insbesondere im Förderunterricht

- Vertiefung und Erweiterung der Lerninhalte

- Unterstützung des Lese- und Schreiblehrgangs im Anfangsunterricht

- gezieltes Rechtschreibtraining

- Unterstützung der Textproduktion

- Recherche und Informationsquelle

- Rechentraining und – übung

- Wahrnehmungstraining

- grafische Gestaltungshilfe

- Unterstützung des selbstentdeckenden Lernens

- Leseförderung durch das Programm ANTOLIN

- Soziales Lernen u.a. in Kleingruppen durch Bearbeitung von Aufgaben am PC

2. Kompetenzraster → Erwerb von Bedien- und Methodenkompetenzen

Das Kompetenzraster legt in Abhängigkeit von vorangegangenen Zielformulierung fest, welche Fertigkeiten und Fähigkeiten die Schülerinnen und Schüler im Bezug auf die jeweiligen Anwendungstechniken der unterschiedlichen Medien in welchen Klassen erlernen sollen. Bestimmte Inhalte der jeweiligen Themenfelder werden in unterschiedlichen Jahrgangsstufen aufgegriffen und auf einem jeweils altersangemessenen Niveau behandelt.

Das Kompetenzraster stellt sowohl den Bezug zu unserem Schulprogramm, als auch Medienpass NRW dar.

Computer					
Bereich	Kompetenzerwartungen / Die Schülerinnen und Schüler ...	1	2	3	4
Umgang mit dem Computer	... kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers.	x	x	x	x
	... unterscheiden die einzelnen Komponenten nach ihrer Funktion als Eingabe- oder Ausgabegeräte.		x	x	x
	... erkennen, dass der Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann / erkennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten /... erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers.	x	x	x	x
	... schalten den Computer ordnungsgemäß ein und aus und erkennen, wann der PC betriebsbereit ist.	x	x	x	x
	... orientieren sich auf dem Desktop und können Fenster (Ordner, Dateien, Programme) öffnen, schließen, minimieren/maximieren und verkleinern/vergrößern.		x	x	x
	... können Dateien und Ordner (im Schulnetzwerk) speichern, umbenennen, löschen, kopieren und einfügen.			x	x
Arbeit mit einem Zeichenprogramm	... erproben bestimmte Anwendungen des Zeichenprogramms und vergleichen diese mit bekannten Zeichentätigkeiten.	x	x	x	x
	... malen am Computer ein Bild zu einem gezielten Arbeitsauftrag.	x	x	x	x
Arbeit mit einer Textverarbeitung	... schreiben erste eigene Übungssätze /-texte.	x	x	x	x
	... erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung.		x	x	x
	... schreiben und speichern eigene Texte.			x	x
	... formatieren Texte mithilfe der Symbolleisten (Schriftart, -farbe, Formatierung, Ausrichtung).			x	x
	... fügen Texte, Bilder und Grafiken in ein Textdokument ein.			x	x
	... bearbeiten Bilder und ordnen sie im Text an.				x
	... korrigieren einen Text mit der Rechtschreibhilfe.			x	x
	... legen Tabellen an.			x	x
Lernwerkstatt	... arbeiten mit dem Lernprogramm „Lernwerkstatt“	x	x	x	x
Offline-Recherche	... recherchieren offline mit Hilfe von Lexika auf CD.			x	x
Präsentationen	... erstellen Präsentationen.*				x
Fotobearbeitung	... bearbeiten Fotos am Computer.*				x
* optional / fakultativ					

Internet					
Bereich	Kompetenzerwartungen / Die Schülerinnen und Schüler ...	1	2	3	4
Umgang mit dem Internet	... verstehen, was das Internet ist, erkennen dessen Möglichkeiten und kennen dessen wichtigste Begriffe.			x	x
	... stellen eine Sammlung von für sie und den Unterricht bedeutsame Internetseiten zusammen.			x	x
	... kennen und erproben die wichtigsten Funktionen des Browsers.			x	x
	... rufen Webseiten durch Eingabe einer Internetadresse auf.			x	x
	... erforschen eine bestimmte Seite und nutzen Links.			x	x
Internet-Recherche mit Suchmaschinen	... erkennen Sinn und Zweck von Suchmaschinen und vergleichen diese mit dem Lexikon.			x	x
	... kennen unterschiedliche Suchmaschinen und sind in der Lage sie entsprechend zu vergleichen.			x	x
	... berichten von ihren Erfahrungen im Umgang mit Suchmaschinen.			x	x
	... suchen gezielt nach bestimmten Begriffen oder Informationen mithilfe einer Suchmaschine.			x	x
	... erkennen, dass es wichtig ist, den Suchbegriff richtig zu schreiben.			x	x
	... stellen Reflexionen zu ihren Suchergebnissen an.			x	x
	... formulieren einen persönlichen Wissensbedarf zu einem bestimmten Thema.				x
	... strukturieren ihre Recherche zielgerichtet.				x
Regeln im Internet	... beachten die Sicherheitsregeln (Urheberrecht, Datenschutz, Viren) für das Internet.			x	x
	... kennen Regeln und Vorgehensweisen einer sicheren Kommunikation im Internet.			x	x
	... sind sich der gängigen Netiquetten bewusst und halten diese ein.			x	x
Antolin	... arbeiten mit dem Buchportal „Antolin“.		x	x	x
Podcasts	... laden Podcasts.*				x
Websites	... erstellen Websites mit Primolo.*				x
E-Mail*	...erkennen die Funktion und das Prinzip der E-Mail und vergleichen diese mit anderen Kommunikationsmitteln.				x
	...kennen den Aufbau einer E-Mail-Adresse.				x
	...erfassen den Aufbau eines E-Mail-Programms.				x
	...richten unter Anleitung eine persönliche E-Mail-Adresse ein.				x
	...sind in der Lage E-Mails zu versenden und zu empfangen.				X

* optional / fakultativ

Ausstattungsbedarf

→ Welche Software, technischen Geräte, Internetanbindung wird benötigt, um die angestrebten Unterrichtsziele zu erreichen?

Vereinbarungen zur Anschaffung neuer Hardware und deren Bereitstellung in der Schule sind ebenso wichtig wie Absprachen für einen schulübergreifenden Einsatz einer Lernplattform.

Die entsprechende Ausstattungsplanung muss in den Fachkonferenzen beginnen, um anschließend den Anschaffungsbedarf für die gesamte Schule zu ermitteln.

Erforderlich sind bereits:

- Computer und Internetanschluss in allen Klassen
- Kopfhörer für alle Computer
- Scanner im Computerraum
- Aktualisierung & Wartung der PCs
- Beamer mit DVD-Player u.a. für den Englischunterricht

Zusätzlich:

- Fotoapparate
- Drucker in den einzelnen Klassen
- Tablets
- Whiteboard

Notwendiger Fortbildungsbedarf

→ Welche Qualifizierung benötigen die Lehrerinnen und Lehrer zur Integration von Medien in ihren Fachunterricht?

Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer gefördert werden. Sie benötigen einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten sie fachliche Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Anhang

1. Handreichung

Die Handreichung gibt inhaltliche Vorgaben, welche Aspekte in welcher Jahrgangsstufe behandelt werden sollen. Diese sind grundlegend und verbindlich, erheben dabei jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit und können quantitativ wie qualitativ erweitert werden.

Kompetenzbereiche, die selbsterklärend oder optional sind, werden an dieser Stelle nicht berücksichtigt.

Computer - Jahrgangsstufe 1&2:

Bereich: Umgang mit dem Computer

Die SuS kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers.

Komponenten/Anschlüsse:	Programme/Anwendungen:	Begriffe:
Rechner Monitor / Bildschirm Maus (Mauszeiger, Linksklick, Rechtsklick, Doppelklick) Tastatur Drucker	Lernwerkstatt Word / OpenOffice Paint	Hochfahren – Runterfahren

Die SuS erkennen, dass der Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann / erkennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten / erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers.

Zu Hause / Freizeit
Schule
Beruf

Bereich: Arbeit mit einem Zeichenprogramm (Paint)

Die SuS lernen bestimmte Anwendungen des Zeichenprogramms kennen und vergleichen diese mit bekannten Zeichentätigkeiten.

Pinsel
Bleistift
Farbkasten
Radiergummi

Bereich: Arbeit mit einer Textverarbeitung (Open-Office)

Die SuS erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung.

Tasten allgemein: Buchstaben, Zahlen
Zeichen: Punkt, Komma
Leertaste: Leerzeichen
Eingabe-Taste: Eingabe, Absatz
Löschen-Taste: Löschen
Pfeil-Tasten: Bewegung
Umschalt-Taste / Feststell-Taste: Groß- und Kleinschreibung

Computer - Jahrgangsstufe 3&4

Bereich: Umgang mit dem Computer

Die SuS kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers.

Komponenten/Anschlüsse: Maus (Scrollen, Markieren) Festplatte Scanner Lautsprecher / Kopfhörer Beamer Mikrofon USB	Programme/Anwendungen: Internet via Mozilla Firefox (Browser)	Begriffe: Hardware – Software Surfen
--	---	---

Die SuS unterscheiden die einzelnen Komponenten nach ihrer Funktion als Eingabe- oder Ausgabegeräte.

Eingabegeräte: Maus Tastatur Scanner Mikrofon	Ausgabegeräte: Monitor / Beamer Drucker Lautsprecher / Kopfhörer
---	--

Die SuS erkennen, dass der Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann / erkennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten / erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers.

Zu Hause / Freizeit
Schule
Beruf

Bereich: Arbeit mit einem Zeichenprogramm (Paint)

Die SuS lernen bestimmte Anwendungen des Zeichenprogramms kennen und vergleichen diese mit bekannten Zeichentätigkeiten.

Füllwerkzeug
Rechtecke, Kreise, Linien
Schreiben

Bereich: Arbeit mit einer Textverarbeitung (Open-Office)

Die SuS erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung.

Tasten allgemein: Sonderzeichen
Escape-Taste: Abbrechen
Umschalt-Taste / Feststell-Taste: Sonderzeichen
Tastenkombinationen: Kopieren (STRG+C), Einfügen (STRG+V), Rückgängig (STRG+Z)

Die SuS formatieren Texte mithilfe der Symbolleisten.

Schriftart,- gröÙe, -farbe
Ausrichtung (rechts- / linksbündig, zentriert)
Absatz: Zeilenabstand, Textverlauf

Die SuS bearbeiten Bilder und ordnen sie im Text an.

Bilder vergrößern / verkleinern
Formatierung ändern
Anordnen in Texten

Die SuS legen Tabellen an.

z.B. Stundenpläne

Internet - Jahrgangsstufe 3&4

Bereich: Umgang mit dem Internet

... verstehen, was das Internet ist, erkennen dessen Möglichkeiten und kennen dessen wichtigste Begriffe.

Begriffe: Internet, World Wide Web, Browser (Mozilla Firefox, Internet Explorer), Website, Homepage, Adressen (URL), Surfen, Email, Chat, Netzwerk

... stellen eine Sammlung von für sie und den Unterricht bedeutsame Internetseiten zusammen.

Suchmaschinen:
www.blinde-kuh.de
www.fragfinn.de
www.google.de

Kinderseiten:
www.internet-abc.de
www.tivi.de

... kennen und erproben die wichtigsten Funktionen des Browsers.

Funktionen:
Favoriten/Lesezeichen/Bookmarks verwalten
Bilder und Texte kopieren
Drucken
Schaltflächen: Vorwärts / Rückwärts, Abbrechen

Bereich: Internet-Recherche mit Suchmaschinen

... kennen unterschiedliche Suchmaschinen und sind in der Lage sie entsprechend zu vergleichen.

Suchmaschinen:
www.blinde-kuh.de
www.fragfinn.de
www.google.de

Kinderseiten:
www.internet-abc.de
www.tivi.de

Bereich: Regeln im Internet

... beachten die Sicherheitsregeln (Urheberrecht, Datenschutz, Viren) für das Internet.

Funktionen:
Favoriten/Lesezeichen/Bookmarks verwalten
Bilder und Texte kopieren
Drucken
Schaltflächen:
Vorwärts / Rückwärts
Abbrechen

... kennen Regeln und Vorgehensweisen einer sicheren Kommunikation im Internet.

Schutz vor Viren
Datenschutz
Beachten von Urheberrechten

... sind sich der gängigen Netiquetten bewusst und halten diese ein.

Erzähle in deinen Emails keine Geheimnisse. Sie können von anderen gelesen werden, wie Postkarten.
Nie solltest du deinen vollständigen Namen, deine Anschrift und Telefonnummer preisgeben.
Wenn eine Email bei dir ein unangenehmes Gefühl verursacht, wende dich an einen Erwachsenen, dem du vertraust.
Verabrede dich nie mit fremden Personen, ohne deine Eltern zu informieren.