

Medienkonzept



1. Computereinsatz in der Grundschule

Für manchen Erwachsenen ist er oft mehr Last als Lust, der Umgang mit den neuen Medien. Kinder hingegen sind da viel unverkrampfter und vorbehaltloser. Bei ihnen ist der Gebrauch der neuen Medien zum Spielen schon vielfach selbstverständlich geworden. Die Schule hat an dieser Stelle den Auftrag zu zeigen, welche Möglichkeiten Computer, Tablet, Internet und Co. den Kindern für das tägliche Leben bieten kann, aber auch, welche Gefahren und Risiken sie bergen.

So hat die Grundschule in der Medienerziehung die Aufgabe „ein sachgerechtes, selbstbestimmendes, kreatives und sozialverantwortliches Handeln in einer von Medien geprägten Welt vorzubereiten. Dies erfordert ein angemessenes Zusammenspiel von Medienverwendung, Mediengestaltung und Medienbeurteilung bzw. Medienkritik.“(Ministerium für Schule und Weiterbildung: Rahmen für die Medienerziehung in der Grundschule, 1998, S. 5)

Die Kinder unserer Schule kommen mit verschiedenen Lernvoraussetzungen zu uns. Auch in dem Bereich der Bedienung des Computers haben sie unterschiedliche Vorkenntnisse. Zum einen haben einige Schüler in ihren Familien noch keine Möglichkeit auf einen Computer zurückzugreifen, zum anderen besteht auch häufig bei Jungen und Mädchen ein Unterschied in der Nutzung des Computers.

Zur Sicherung von Chancengleichheit aller Kinder, muss die Schule hier einen sozialen Ausgleich schaffen und allen Kindern die gleichen Möglichkeiten bieten, die sinnvolle Nutzung digitaler Medien kennen zu lernen. Zumal der Umgang mit diesen Medien in unserer Gesellschaft immer mehr zur Bedingung und Voraussetzung für einen Zugang zum Arbeitsplatz und für die Teilnahme am gesellschaftlichen, politischen und kulturellen Leben wird.

Den Erwerb von Medienkompetenz müssen wir in der Grundschule ermöglichen.

2. Unsere pädagogischen Ziele

Wir verfolgen mit unserer Medienerziehung folgende pädagogische Ziele:

- Der PC soll vor allem zur Förderung selbstgesteuerter und selbstbestimmter Lern- u. Arbeitsprozesse genutzt werden.
- Eine höhere Eigenaktivität und mehr Selbstverantwortung der Kinder im Lernprozess soll gefördert werden.
- Die Arbeit mit dem PC fügt sich in einen offenen, handlungsorientierten Lernkontext mit differenzierten Lernangeboten ein.
- Der PC soll als modernes Schreibgerät und für die Kommunikation im Internet verwendet werden.
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten eine sofortige Rückmeldung bei richtigen und falschen Eingaben, sachliches Protokoll über die Zahl der richtig und falsch gelösten Aufgaben sowie die dazu benötigte Zeit.
- Bestehende Unterrichtsformen und das fächerübergreifende Arbeiten werden durch PCs unterstützt und ergänzt.
- Unsere Kinder sollen Bildung als ihre eigene Angelegenheit ansehen.

3. Unsere Ausstattung

3.1 Sächliche Ausstattung

Im Jahr 2017 wird die Schule in allen Unterrichtsräumen mit interaktiven Whiteboards ausgestattet. Sie werden in vielen Zusammenhängen für den Unterricht nutzbar und bieten einen echten Mehrwert für Lehrerinnen und Lehrer sowie für Schülerinnen und Schüler:

- Im Anfangsunterricht des Faches Deutsch steht den Schülerinnen und Schülern stets die richtige Lineatur als Schreibvorbild und Orientierung im Liniensystem zu Verfügung. Eine traditionelle Tafel hat nur eine Tafelseite mit einer passenden Lineatur, 3 Jahre lang wäre zumindest die Lineatur für den Deutschunterricht unzureichend.
- Bilder zu Geschichten können über das Whiteboard präsentiert und für alle gut sichtbar gemacht werden. Eigene Texte der Schülerinnen und Schüler können dem Bild einfach zugefügt werden. Durch die sofortige Speicherung geht keine Arbeit der Schüler verloren.
- Mehrere Kinder können das Whiteboard auch als Lerncomputer im Unterricht nutzen, um z. B. in der freien Arbeit mit der Lernwerkstatt oder dem Leseförderprogramm antolin zu arbeiten. Auch eine Lernstandsdiagnose, wie sie z. B. von Klett über das Internet angeboten wird (testen und fördern) ist mit einem Whiteboard sehr einfach im Rahmen des Unterrichts möglich.
- Tafelbilder müssen nicht für die nächste Stunde (eines anderen Fachs) entfernt und für die Folgestunde der Unterrichtsreihe wieder angeschrieben werden. Durch die Speiche-

rung kann die Klasse genau an der Stelle mit der Arbeit und dem Tafelbild weiter machen, an der die Arbeit unterbrochen wurde.

- Selbst gestaltete Arbeitsblätter oder Bilder müssen nicht mehr auf Folien kopiert werden, sondern können direkt über einen Stick und den Beamer angesehen, besprochen und auch bearbeitet werden. Der Einsatz eines OHP und eine ggfs. teure Ersatzteilbeschaffung können entfallen.
- Im Sachunterricht können Filme oder Fotos einfach von einer CD-Rom oder aus dem Internet heruntergeladen und angesehen werden, ohne das eine aufwändige Organisation mit Raumwechsel und Installation eines DVD-Players notwendig wäre.
- Im Englischunterricht können Hör- und Filmbeispiele ohne großen Aufwand wie Raumwechsel zum DVD anschauen eingesetzt werden. Die effektive Lernzeit wird gesteigert, die Organisation vereinfacht, der Einsatz des Materials erfolgt an didaktisch sinnvoller Stelle und nicht dann, wenn gerade ein Raum frei ist.
- Die Schülerinnen und Schüler lernen im Sinne einer Medienkompetenz in den Schuljahren 3 und 4 die Möglichkeiten einer computerunterstützten Präsentation kennen. Sie können Bilder und Texte zu ihren Vorträgen in geeigneter Weise nutzen.

Zur Ausstattung der Whiteboards gehört obligatorisch eine Dokumentenkamera und ein Drucker für jede Klasse, die es uns ermöglichen, Schülerarbeiten oder Buchseiten direkt auf das Whiteboard zu projizieren und dort direkt zu bearbeiten oder auszudrucken.

Außerdem werden von der Stadt Gelsenkirchen Netbooks zur Verfügung gestellt, die über WLAN mit einem Server und dem Internet verbunden sind. Hier können die Schüler einzeln oder in kleinen Gruppen Präsentationen ausarbeiten, recherchieren und individuelle Lerntrainings (z. B. mit der Rechtschreibwerkstatt) absolvieren.

Durch eine Orientierung an den Vorgaben des Medienpasses NRW erarbeitet das Kollegium in den nächsten Jahren Arbeitspläne, welche Aktivitäten die Schülerinnen und Schüler in welchem Schuljahr lernen sollen, um sicher und verantwortungsbewusst mit digitalen Medien umzugehen. Unsere Arbeitspläne werden um den Bereich "Nutzung Digitaler Medien" erweitert.

3.2 Unsere Lernprogramme

Wir arbeiten regelmäßig mit folgenden Lernprogrammen:

Lernwerkstatt 7, Blitzrechnen, Gut-Rechtschreibtraining, Pffikus – Englisch, Radfahren aber richtig,

Die Lehrerkonferenz entscheidet jährlich über Neuanschaffungen.

Wir sind bei folgenden Internetportalen angemeldet:

Antolin, Mathepirat

Wir nutzen folgende Internetseiten regelmäßig:

www.Hamsterkiste.de,

www.blindekuh.de,

www.wasistwas.de,

www.bildungsserverhessen/Mauswiesel.de

3.3 Nutzung der Netbooks

Die Netbooks und die Lernprogramme werden sowohl im Klassenunterricht als auch im Fach- und Förderunterricht eingesetzt.

Voraussetzung dafür sind offene Unterrichtsformen:

- Freie Arbeit
- Stationsbetrieb, Werkstattunterricht
- Tages- und Wochenplanarbeit
- Fächerübergreifender Unterricht
- Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit
- Helfersystem
- Maßnahmen zur Differenzierung

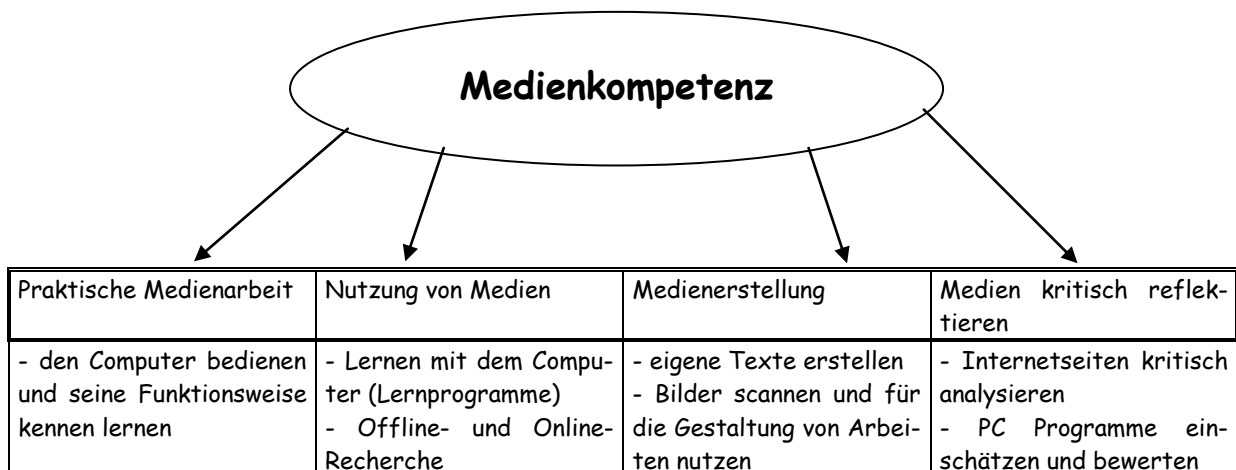
Unser Ziel ist es, für alle Klassen feste Netbookstunden einzurichten, so dass alle Schülerinnen und Schüler gleiche Kompetenzen erwerben können und es nicht zu Engpässen bei der Nutzung der Netbooks kommt.

Des Weiteren wird der PC und das Whiteboardprogramm easyteach vom Kollegium auch zur Unterrichtsvorbereitung genutzt:

- Erstellen von Arbeitsblättern mit Hilfe von Textverarbeitung oder Software
- Recherche im Internet
- Nutzung von Textverarbeitung, z. B. für Elternbriefe, zum Schreiben von Zeugnissen.

4. Einbindung in den Unterricht

Die Medienkompetenz von Schülern und Schülerinnen unserer Schule:



4.1. Lernort Klassenzimmer

Unser Ziel: Die Netbooks sind in den allgemeinen Unterrichtsablauf integriert, und werden so zu einem alltäglichen Werkzeug:

→ als eine Anlaufstelle in offenen Unterrichtsphasen

Die Lernprogramme in den verschiedenen Fächern können gut in offenen Unterrichtssituationen, während der Freiarbeit, im Tages- oder Wochenplan oder beim „Stationen lernen“, genutzt werden. Die Schülerinnen und Schüler können systematisch, ihrem Leistungsstand entsprechend arbeiten. So kann die Lehrkraft gezielt z.B. Aufgaben mit individuellen Rechtschreibprobleme für einzelne Schüler auswählen. Der Lernfortschritt kann abgerufen werden und ist somit für die Lehrkraft kontrollierbar.

→ bei Schreibprojekten und Schreibkonferenzen

Die eigenen Texte der Kinder können selbstständig eingetippt und am Computer überarbeitet werden. Dadurch sind die Kinder viel motivierter, ihre Geschichten zu überarbeiten und ordentlich zu präsentieren.

In Phasen der Projektarbeit können die Schüler und Schülerinnen die Informationen aus dem Internet oder dem Computerlexikon nutzen, um eigene Texte zu erstellen. Diese können am Computer geschrieben, ausgedruckt, überarbeitet und mit den Bildern zu einer Präsentation (Wandzeitung, Buch) gestaltet werden.

→ im Sachunterricht

Zusätzlich zum Entnehmen von neuen Informationen durch Sachunterrichtsbücher und thematische Sachbücher bietet ein Computerlexikon die Möglichkeit, gezielt Themen zu suchen und Informationen darüber aber auf verschiedene Weisen zu erlangen. (Auch durch Videos oder andere Präsentationen.)

Der Internetzugang ermöglicht den Schülern und Schülerinnen, Informationen zu speziellen Themen aus dem Internet abzurufen. Dabei lernen sie kindgerechte Suchmaschinen (z.B. Blinde Kuh) zu nutzen, die die Informationsflut einschränken und überschaubar machen. So können die Schülerinnen und Schüler auch nach eigenen Interessen ein Aufgabengebiet vertiefen.

Mit einem Drucker können Texte und Bilder sofort ausgedruckt und genutzt werden.

Der motivierende Aspekt des Computers im Vergleich zu Arbeitsblättern ist nicht zu unterschätzen. Bei moderner Software werden die Kinder direkt angesprochen. Oftmals begleitet eine Figur, als direkter Gesprächspartner, das Übungsprogramm und gibt den Schülern interaktiv eine Rückmeldung.

Durch die farbliche Darstellung, die bewegten Bilder und diese Rückmeldung sind die Schülerinnen und Schüler meist hochmotiviert.

4.2. Lernort Medienraum

Einen Medienraum nach bisheriger Prägung wird es zukünftig in unserer Schule nicht mehr geben. Alle Vorteile des PC-Raumes kann man sich über Whiteboard und Netbooks direkt in die Klassenzimmer holen.

→ praktische Einführung

Kinder mit gleichen Vorkenntnissen können gemeinsam den Umgang mit dem Computer erlernen oder sich von „Experten“ (Kindern mit mehr Erfahrung) helfen lassen.

→ Projektarbeit

Recherche, Ausarbeitung, Darstellen der Arbeitsergebnisse für andere

→ Computerförderunterricht

Die Programme werden gezielt für die jeweilige individuelle Förderung ausgewählt.

→ Kommunikation

E-mail Austausch mit anderen Schulen und eventuell später auch mit Schulen aus England

→ Arbeitsgemeinschaft

Einrichten einer Computer AG, die z.B. die Seiten der Schulhomepage ergänzt und aktualisiert.

→ Elternarbeit

Vorstellen geeigneter Lernsoftware

→ Fortbildungen

Weiterbildungsmaßnahmen innerhalb des Kollegiums

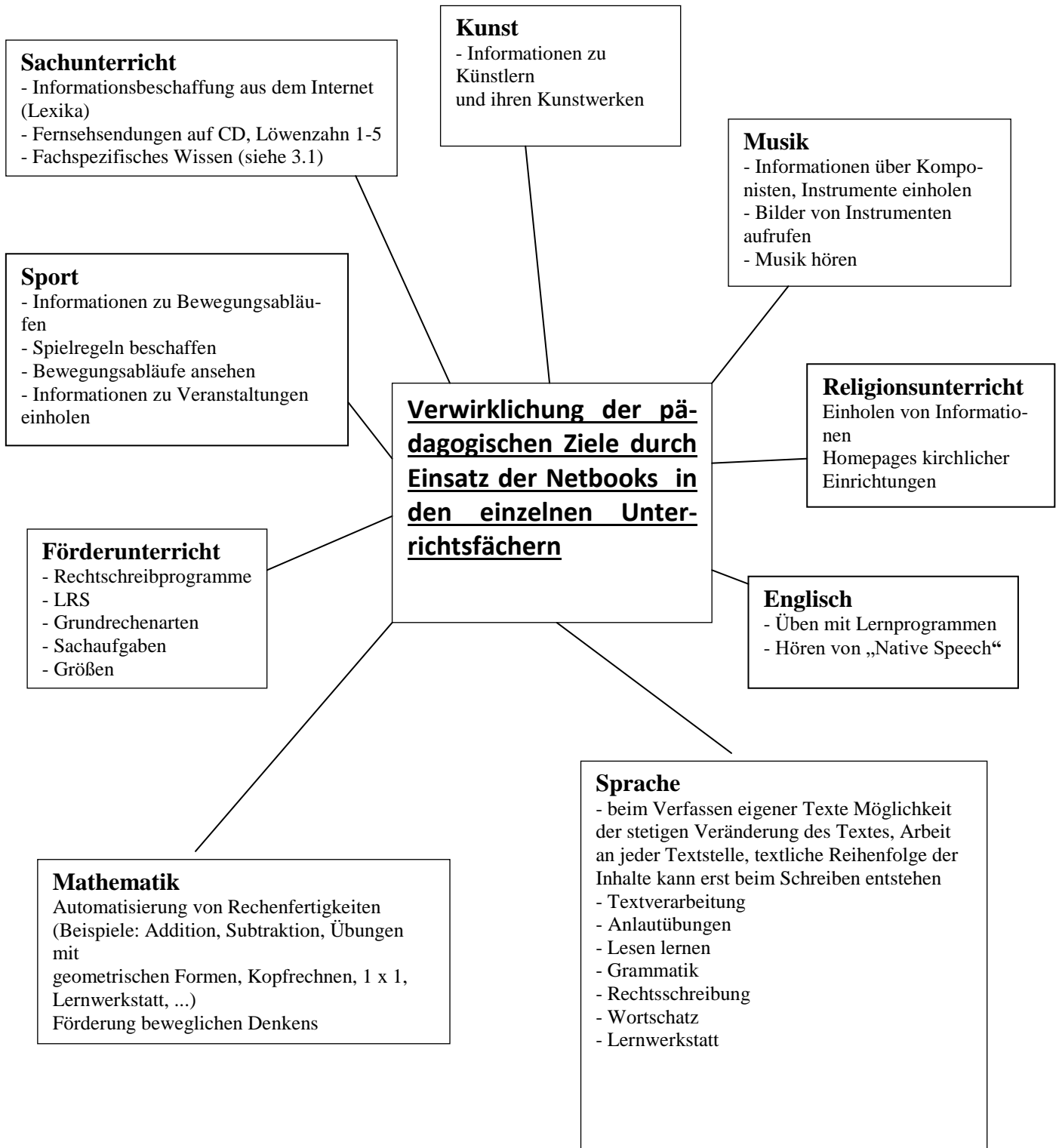
4.3. Lernort Lehrerzimmer

Auch für die Lehrer ist der Computer ein alltägliches Medium und aus der normalen Schularbeit nicht mehr wegzudenken.

An unserer Schule stehen den Lehrern zwei Computer, die in das pädagogische Netzwerk integriert sind im Lehrerarbeitsraum zur Verfügung. Die Lehrer können aber auch an allen Whiteboard-PC's unter Verwendung eines eigenen Zugangs und Passwortes auf das Netzwerk und das Internet zugreifen.

- Nutzung der Office – Programme für Elternbriefe und Klassenlisten etc.
- Erstellung von Arbeitsblättern mit dem worksheet-Crafter
- Recherche im Internet
- Zeugnisschreiben mit EasyGrade
- Ordnen von Fotos

4.4. Unterrichtsfächer



5. Medienkonzept Klasse 1/2

Kompetenzen Ende der Klasse 2	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Computer anschalten ➤ Finden der Buchstaben auf der Tastatur ➤ sicherer Umgang mit der Maus ➤ Großschreibung ➤ Funktion der Leer- und Entertaste (Klick + Enter Doppelklick) ➤ Einfache Lernprogramme bedienen können ➤ Kurze Texte mit dem Computer schreiben, abspeichern und ausdrucken ➤ im Internet Seiten aufrufen können ➤ richtiges Herunterfahren 	Lernwerkstatt Blitzrechnen Mathepirat Textverarbeitung Antolin, Mathepirat

6. Medienkonzept Klasse 3/4

Kompetenzen Ende der Klasse 4	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Grundbegriffe zur Hard- und Software kennen und anwenden können ➤ Texte schreiben und speichern können ➤ einfache Recherchen im Internet durchführen ➤ mit Lernprogrammen umgehen können zum Üben, Informationen bekommen, ➤ Gestalten 	Kindersuchmaschinen „blinde-kuh.de“ „Fragfinn.de“

7. Medienkompetenz der Kolleginnen und Kollegen

Zur Zeit unterrichten 13 Lehrerinnen und Lehrer an der Liebfrauenschule. Sie verfügen über folgende Qualifikationen:

keine Kenntnisse:	-
Grundlagen:	13
Textverarbeitung:	13
Internet / Email:	13
Übungssoftware:	12
spezielle unterrichtliche Anwendungen:	12
Administration/First-Level-Support:	1

Die Kollegen haben an Fortbildungen teilgenommen und unterstützen sich gegenseitig bei der Arbeit an neuen Programmen oder Problemen.

8. Schlussbemerkungen

Die Arbeit an den Computern gefällt den Kindern und Lehrern sehr gut. Manchmal müssen Kinder, die den Computer von zu Hause nicht kennen besonders motiviert werden, aber gerade bei diesen Kindern erkennt man die Lernfortschritte und weiß, dass nach vier Jahren Umgang mit dem Computer in der Grundschule, die Grundlagen für ein erfolgreiches Arbeiten mit den neuen Medien gelegt sind.

Stand: Februar 2017