

# **Schuleigenes Medienkonzept der Grundschule Sudmerberg Goslar**

## **I. Der Einsatz der Neuen Medien**

### **1. Lernziele und Einbindung in den Lehrplan**

#### **Vorbemerkungen**

Der Umgang mit digital dargestellter Information und die Beherrschung von Informatiksystemen ist neben den traditionellen Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen zu einer vierten unverzichtbaren Kulturtechnik geworden. Man muss daher davon ausgehen, dass in Zukunft ohne diese Fähigkeit die aktive und selbstbestimmte Teilnahme des Einzelnen am gesellschaftlichen Leben nicht mehr möglich sein wird.

Es ist daher nur konsequent, die Grundlagen dieser neuen Kulturtechnik im Unterricht der Jahrgangsstufen 1 bis 4 zu legen. Nur durch eine frühe schulische Verankerung erster informatischer Inhalte kann sozialen und geschlechtsspezifischen Benachteiligungen vorgebeugt und damit Chancengleichheit für Schülerinnen und Schüler gewahrt werden.

Im Unterricht der Grundschule werden Computer als Werkzeuge und Medien eingesetzt, um intuitiv erste Grundfertigkeiten und Grundkenntnisse mit Informatiksystemen zu vermitteln.

Im ersten und zweiten Schuljahr erfolgt die Vermittlung informatischer Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten im Rahmen des Erstunterrichts. Im dritten und vierten Schuljahr erfolgt dies besonders im Unterricht der Fächer Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, in Arbeitsgemeinschaften und im Förderunterricht.

Nach der Fertigstellung des PC-Raums wird konkret festgelegt, wann und durch wen die Vermittlung erfolgt; organisatorische Probleme werden benannt und es wird Abhilfe geschaffen.

Die Stoffverteilung wird um die organisatorischen Hinweise erweitert.

Für die unteren Klassenräume werden PCs gespendet. Ab dem Schuljahr 13/14 bringt sich jedes Kind einen Speicherstick und ein Paar Kopfhörer mit (Lehrmittelliste).

#### **Ziele**

Anhand altersangemessener Problemstellungen lernen die Kinder die Aufgaben der wichtigsten Systemkomponenten und Funktionen eines Computersystems kennen und sammeln erste Erfahrungen bei der Nutzung von Computern im Unterricht. Das Erlernen der Bedienung der Computersysteme ist dabei nicht Selbstzweck, sondern ergibt sich aus dem Einsatz der Neuen Medien zur Lösung konkreter Aufgaben und Probleme (Werkzeugcharakter von Computern).

## **Fertigkeiten**

- An- und Ausschalten der Geräte Starten und Beenden von MS-Window
- Starten und Beenden vorhandener Lernprogramme
- Umgang mit der Maus (Navigieren, Doppelklick)
- Umgang mit der Tastatur/ Sichere Orientierung auf der Tastatur:  
Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktion: Buchstaben für die linke Hand, Buchstaben für die rechte Hand, Hochstell-, Tab-, Enter-, Pfeil-, Rück-, Entf-, Esc-Taste)

## **Kenntnisse**

- Wichtige Bestandteile eines Computers und seiner Peripherie benennen und Aussagen über ihre Funktion machen können (Monitor, Rechner, Tastatur, Laufwerke, Festplatte, Diskette, CD-ROM, Drucker, Scanner)

## **Fähigkeiten**

- Eigene Texte mit einem einfachen Textverarbeitungsprogramm erstellen und formatieren können
- Grafiken und Tabellen in Texte einfügen können
- Eigene Dateien speichern, öffnen und ausdrucken können (mithilfe eines Speichersticks)
- Zielgerichtet elektronische Nachschlagewerke benutzen können und mit Hilfe spezieller Suchmaschinen für Kinder im Internet recherchieren können
- Mit Hilfe eines E-Mail-Programms E-Mails verschicken und abrufen können

## **II. Inhalte für die einzelnen Schuljahre**

Unser Medienkonzept für den Umgang mit den Neuen Medien beruht auf den vier Säulen:

1. Fördern und Fordern
2. Gestalten und Präsentieren
3. Sich Informieren
4. Kommunizieren

Die Inhalte verteilen sich wie folgt auf die Klassen 1- 4:

## **Klasse 1: Erwerb von Grundkenntnissen**

### **1. Bestandteile des Computers:**

- Erkennen und Benennen von Bildschirm, Computer, Maus, Tastatur

### **2. grundlegende Funktionen :**

- Einschalten, Ausschalten, Herunterfahren

### **3. Maus:**

- Mauszeiger
- linker, rechter Mausklick
- Doppelklick
- Maus ziehen
- Scrollrädchen
- Zuordnungs-spiele : Ziehen mit der Maus (drag and drop)
- Markieren

### **4. Desktop:**

- Icons
- Öffnen von Programmen

	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
<b>1. Fördern und Fordern - Was?</b>	<b>1. Blitzrechenkurs, Gut1</b>	<b>1. Blitzrechenkurs, GUT1</b>	<b>1. Blitzrechenkurs, GUT1</b>	<b>1. Blitzrechenkurs, GUT1</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einmaleinsaufgaben</li> <li>- Additions- und Subtraktionsaufgaben</li> <li>- Orientierung im Zahlenraum bis 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientieren im Zahlenraum bis 1000</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- erweiterter Zahlenraum</li> </ul>
<b>Wer?</b>	<b>2. Lernwerkstatt (De, Ma, Logik)</b> <i>Klassen- und Fachlehrer , Förderunterricht</i>	<b>2. Lernwerkstatt (De, Ma, Logik, SU)</b> <i>Klassen- und Fachlehrer, Förderunterricht</i>	<b>2. Lernwerkstatt (De, Ma, Logik, SU, En)</b> <i>KlassenL., FachL., Förderunterricht</i>	<b>2. Lernwerkstatt (s.v.)</b> <i>Klassenl., Fachl., Fö.</i>
<b>Wo?</b>	<i>PC-Plätze im Klassenraum</i>	<i>PC-Plätze im Klassenraum</i>	<i>PC-Raum, Plätze im Klassenraum</i>	<i>PC-Raum, Plätze im Klassenraum</i>
<b>Was?</b>		<b>3. Antolin</b>	<b>3. Antolin</b>	<b>3. Antolin</b>
<b>Wer?</b>		<i>De-Lehrer in Doppelbesetzung</i>	<i>De-Lehrer (evtl. in Doppelbesetzung)</i>	<i>De-Lehrer</i>
<b>Wo?</b>		<i>PC-Raum</i>	<i>PC-Raum</i>	<i>PC-Raum</i>
<b>Was?</b>		<b>4. Grundschulonlinediagn.</b>	<b>4. Grundschulonl.</b>	<b>4. Grundschulonlined.</b>
<b>Wer?</b>		<i>Fachlehrer in Absprache mit dem Klassenlehrer</i>	<i>Fachlehrer, KI`L.</i>	<i>Fachlehrer, KI`Lehrer</i>
<b>Wo?</b>		<i>PC-Raum (Kleingruppen)</i>	<i>PC-Raum (Kleingruppen)</i>	<i>PC-Raum (Kleingruppen)</i>

	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
<b>2. Sich Informieren</b>	<b>Internet:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kennen der Grundlagen des www.</li> <li>▪ Eingeben einer Adresse</li> <li>▪ Links erkennen</li> </ul>	<b>Recherchieren:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Suchmaschinen für Kinder (Blinde Kuh, Hamsterkiste, ...)</li> <li>▪ Eingeben von Suchbegriffen</li> </ul>	<b>Gefahren / Regeln:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rechte</li> <li>▪ Werbung</li> <li>▪ Downloads</li> </ul>
<b>3. Kommunizieren</b>		<b>E-Mail</b>	<b>Chatroom/ soziale Netzwerke</b>

	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
<b>4. Gestalten und Präsentieren</b>	<p><b>1. Funktionen der Tastatur kennen und benutzen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nummern-, Eingabe-, Umschalt-, Buchstaben-, Leertaste</li> <li>▪ entfernen, löschen</li> </ul> <p><b>2. Benutzen des Malprogramms Paint</b></p> <p><b>3. Schreiben mit dem Computer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dokument ausdrucken</li> <li>▪ Buchstaben, Wörter, Klein- und Großbuchstaben</li> <li>▪ Fehler korrigieren</li> <li>▪ „obere Zeichen“</li> </ul>	<p><b>1. Ordner:</b></p> <p>anlegen, be-/ umbenennen</p> <p><b>2. Speichern</b></p> <p>von Dokumenten</p> <p><b>3. Schreiben</b></p> <p>(Open Office Writer):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Geschichten schreiben,</li> <li>▪ Schriftarten aussuchen,</li> <li>▪ Schriftgröße ändern</li> <li>▪ die Rechtschreibprüfung nutzen</li> <li>▪ Zeilen ausrichten,</li> <li>▪ Wörter und Texte markieren, farbig hervorheben, <b>fett</b> oder <i>kursiv</i> drucken, <u>unterstreichen</u></li> </ul> <p><b>4. Grafik/ Clipart:</b></p> <p>...einfügen, verschieben, verkleinern, vergrößern</p>	<p><b>1. Bildschirmpräsentation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erstellen der Präsentation</li> <li>▪ Einfügen und Verschieben von Textfeldern</li> <li>▪ Hinzufügen von Bildern, Folien</li> </ul> <p><b>2. Schreiben mit dem Computer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Textdokumente zu einem Hypertext verlinken</li> <li>▪ Textteile ausschneiden und einfügen</li> <li>▪ Tabelle anfertigen</li> </ul> <p><b>3. Grafik/ Clipart:</b></p> <p>formatieren (vgl. Kl.3)</p>

### **III. Organisatorische Hinweise:**

Ab dem Schuljahr 2013/14 stehen auf allen Lernmittellisten ein Speicherstick und ein Paar Kopfhörer pro Kind, die mitzubringen sind, mit dem Namen versehen werden und im Klassenraum gelagert werden.

Die Säule „Fördern und fordern“ betrifft alle Schuljahre. Die jeweiligen Fachlehrer lassen die Kinder nach einer Einführung selbständig arbeiten – entweder an Arbeitsplätzen im Klassenraum (betr. Hauptsächlich die Klassen 1 und 2, die nicht in unmittelbarer Nähe zum PC-Raum liegen und mehr Aufsicht und evtl. Hilfe benötigen) oder in Kleingruppen, die sich für eine verabredete Zeit im PC-Raum aufhalten (Kinder aus Kl. 3 und 4, deren Verhalten das erlaubt).

Die Grundschulonlinediagnose wird ein- bis zweimal pro Schuljahr im Rahmen des alltäglichen Unterrichts durchgeführt; die Ergebnisse mit der Förderschullehrkraft besprochen.

Die Säule „Sich informieren“ wird wegen der Anforderungen an die Lesefertigkeiten erst ab Klasse 2 relevant; es besteht eine enge Verzahnung der Fächer Deutsch und Sachunterricht (evtl. auch Kunst, Sport...). Neben dem Internet sollten auf jeden Fall auch Lexika und andere Quellen befragt werden.

Das „Kommunizieren“ und das „Gestalten und Präsentieren“ wird hauptsächlich in einer halbjährlichen AG behandelt, die sich an Dritt- und Viertklässler richtet. Jeder Dritt- oder Viertklässler muss die AG in einem seiner vier AG-Halbjahre belegt haben; die Klassenlehrer halten dies fest und geben die aktuellen Listen an die Kollegen weiter, die die AG-Wahl leiten.