



Medienkonzept

GRUNDSCHULE

VÖLKENRODE/WATENBÜTTEL

Smartphone, Tablet, E-Book-Reader oder Laptop – digitale Medien sind ein fester Bestandteil unseres Alltags geworden. Kinder wachsen von klein auf in unsere digitalisierte Welt hinein. Sie erleben täglich, welche Rolle digitale Medien im Leben der Erwachsenen spielen und erlernen meist selbst schon früh den Umgang damit.

Auch wenn die Verantwortung in erster Linie bei den Eltern liegt, hat diese Entwicklung auch für öffentliche Einrichtungen Konsequenzen. Schulen haben den Auftrag erhalten, neben der Vermittlung der Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen auch die Vermittlung von Medienkompetenz zu gewährleisten. Kinder sollen einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien erlernen. Sie benötigen dabei aber Begleitung und Unterstützung.

Diese Aufgabe ist eine große Herausforderung für Schulen und Lehrkräfte – Chancen und Risiken inklusive. Da Kinder in der Regel sehr motiviert sind, mit digitalen Medien zu arbeiten, kann diese positive Energie gerade in der Schule genutzt werden. Ebenso kann Schule zur Chancengleichheit beitragen, wenn dort jedem Kind, unabhängig vom sozialen Hintergrund, der gleiche Zugang zu Informationen ermöglicht wird und der Umgang mit digitalen Medien gelebt wird.

Ganz sicher geht es dabei nicht um ein Entweder-oder: entweder Schulbuch oder Internet, Whiteboard oder Kreidetafel, Übungsheft oder Lernprogramm. Die Bedeutung der klassischen Medien im Schulalltag ist für uns unumstritten. Ziel sollte aber sein, die unterschiedlichen Medien – klassische und digitale – im Bereich des Möglichen sinnvoll in den Unterricht zu integrieren – immer unter der Prämisse, dass das Kind im Mittelpunkt steht und nicht der Computer!

Quelle: Digitale Medien in der Grundschule – Broschüre des Verlags Miltenberger

# Lernen und Lehren mit digitalen Medien

## Bedeutung von digitalen Medien beim Lernen

- Kinder sind sehr motiviert mit digitalen Medien zu arbeiten.
- Lernen am Computer ist interaktiv, alle Lernkanäle (Hören, Sehen, Handeln) können aktiviert werden.
- Kinder arbeiten meist sehr konzentriert mit dem Computer (ideale Lernatmosphäre).
- Kinder arbeiten in eigenem Tempo und mit individuellem Schwierigkeitsgrad.
- Sie bekommen direkt Feedback und können ihre Fehler selbst korrigieren.
- Sie haben Einblick in ihre eigenen Lernfortschritte (Selbstkontrolle).
- Kinder erfahren den Computer nicht „ nur“ als Spiel- sondern auch als Werkzeug.
- Die Medienkompetenz wird gestärkt.

## Bedeutung von digitalen Medien beim Lehren

- Abwechslungsreiche Unterrichtsgestaltung durch die Nutzung unterschiedlicher Medien (Methodenvielfalt).
- Zugriff auf viele verschiedene Materialien (Filme, Bilder, Audiodateien, Animationen, Interaktive Tafelbilder, Spiele, Informationen aus dem Internet etc.).
- Korrekturzeiten entfallen.
- Vorbereitete Materialien können ganz einfach ergänzt, verändert, archiviert und

wiederverwendet werden.

- Unterstützung bei der Diagnose, sodass Förderbedarf schon früh transparent wird und entsprechende Unterstützung gegeben werden kann.

## Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation

Durch das Internet steht uns eine unglaubliche Vielzahl von Informationen zur Verfügung. Wir haben die Möglichkeit mit Menschen auf dem gesamten Erdball zu kommunizieren. Wir können unsere Meinung auf riesigen Foren kundtun und sind dabei unabhängig von Raum und Zeit. Dies gilt nicht nur für Erwachsene, sondern auch für Kinder. Sich in dieser Welt zurechtzufinden, die Möglichkeiten zu nutzen und Gefahren zu erkennen, erfordert eine Medienkompetenz, die weit mehr bedeutet als das Erlernen bestimmter Computerprogramme oder die Fähigkeit, im Internet zu navigieren. Dennoch kann und soll in der Schule die Grundlage für eine solche Medienkompetenz gelegt werden. Dabei ist Medienbildung eigentlich nicht isoliert als ein neues zusätzliches Schulfach zu betrachten. Sie zieht sich vielmehr quer durch alle Unterrichtsfächer und kann auf vielen Ebenen integriert werden.

Auf Basis des von Dieter Baacke, Erziehungswissenschaftler (1934 – 1999) entwickelten Medienkompetenz-Konzeptes lassen sich folgende Kompetenzen als Grundlage von Medienkompetenz definieren:

- das **Wissen**, die Kenntnis von verschiedenen digitalen Medien und Anwendungsprogrammen
- das **Anwenden**, die Mediennutzung, der Umgang und das Gestalten, das sich Informieren und Recherchieren mit digitalen Medien
- das **Reflektieren** der eigenen Mediennutzung, des Medienkonsums, auch das Erkennen von Manipulations- und Missbrauchsmöglichkeiten und die Kommunikation üben.

## Digitale Medien im Unterricht

Kinder sollen

- den Umgang mit digitalen Medien erlernen.
- entscheiden können, welches Medium sie für welche Aufgabe verwenden können.
- dafür sensibilisiert werden, wie sie digitale Medien nutzen.
- kritisch hinterfragen, welche Informationen sie erhalten.
- wissen, dass „ nicht alles, was im Internet steht, auch wahr ist“.
- über Urheberrecht und Datenschutz informiert werden.

## Das Wissen über digitale Medien

Da wir über klassische Computer verfügen wollen wir die Einführung in den Umgang mit dem Computer in Form eines **Computerführerscheins** einführen. Die dazu passende Hefte aus dem Mildener Verlag (PC-Führerschein für Kinder Heft 1 & Heft 2) sollen zu Beginn der 2. Klasse angeschafft und im Laufe der kommenden 3 Schuljahre erarbeitet werden. Mit Hilfe des PC-Führerscheins sollen die Schüler grundlegende Funktionen von Hardware, Betriebssystem und Dateiverwaltung sowie von Systemprogrammen kennenlernen.

Die Computer an unserer Schule sollen **in allen Fächern** zum Einsatz kommen. Die Nutzung ist und wird in den schuleigenen Umsetzungen der Kerncurricula festgeschrieben. Zusätzlich zu dem Einsatz in den Unterrichtsfächern gibt es an unserer Schule eine **Computerstunde**. Jeweils ca. 4 Wochen ist eine Kollegin zusätzlich zu der Klassenlehrkraft in der Klasse und geht jeweils mit einer halben Klasse in den Computerraum, um dort gezielt neue Dinge am Computer einzuführen, die dann in den Klassen weiter genutzt, vertieft und geübt werden.

## Das Anwenden von digitalen Medien

Wenn wir davon ausgehen, dass die meisten Kinder digitale Medien als Unterhaltungs- medium nutzen, haben sie nun in der Schule die Gelegenheit, den Fokus auf die Informationsbeschaffung, die Unterstützung beim Lernen und die Gestaltung und Aufbereitung von Information zu legen.

Die Art und Weise des Anwendens hängt selbstverständlich vom Alter ab. Während in Klasse 1 und 2 das spielerische Lernen in Form von Lernprogrammen, Filmen und Musik im Vordergrund stehen wird, können die Kinder ab Klassenstufe 3 zu bestimmten Themen im Internet recherchieren und Informationen entsprechend aufbereiten.

## Unterrichtsinhalte - Klasse 1

### Grundfertigkeiten

- Computer an- und ausschalten, Betriebssystem hochfahren und beenden
- Umgang mit Maus und Tastatur
- Anmelden an IServ mit einfachem Benutzernamen

### Produktion

- Umgang mit dem Malprogramm z.B. „ Paint“

### Üben und Lernen

- Üben und Lernen mit Lernsoftware - z.B. „ Budenberg“

## Unterrichtsinhalte - Klasse 2

### Grundfertigkeiten

- Anmelden am System „ i-serv“ mit eigenem Benutzernamen
- Einführung in den Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm (Open Office Writer)
- Dokumente ablegen und aufrufen

### Produktion

- Texte gestalten
- Bilder mit Paint gestalten

### Üben und Lernen

- Üben und Lernen mit Lernsoftware
- Nutzung von Antolin

## Unterrichtsinhalte - Klasse 3/4

### Grundfertigkeiten

- Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm erweitern (z.B. Tabelle erstellen)
- Dateien verwalten

### Information

- Internetrecherchen durchführen

### Kommunikation

- E-Mails lesen, schreiben und versenden (auch mit Anhängen)
- Über Chat und E-Mail mit anderen Schülern (vom anderen Standort) kommunizieren

### Üben und Lernen

- Üben und Lernen mit Lernsoftware

### Möglichkeiten (z.B. in der AG)

- Schülerzeitung erstellen, gestalten, drucken
- 10-Finger-Tippsystem erlernen
- Präsentation mit Hilfe von Open Office Impress erstellen

# Lernorte

## Klassenräume

### Ausstattungsziel

- 2 feste Computer bzw. 2 Notebooks, Drucker, Internetzugang über Netzwerk, 1 Active Board mit Kamera
- 1 Notebook für Lehrer zur Verwaltung und Kommunikation (1. Test im Schuljahr 2017/2018)
- 2 Tablets (wenn möglich iPads) für die neue 1Wa zum Testen der Möglichkeiten

### Didaktische Einbindung

- Freiarbeit, Wochenplan, innere Differenzierung, Internetrecherche (im Anfangsunterricht und in allen Unterrichtsfächern)

## Musikraum (Vö) & Mehrzweckraum (Wa)

- 1 Beamer, 1 Notebook, Boxen

## Computerraum

### Ausstattung Wa

- 12 Computer, 1 S/W Laser-Drucker, 1 Farbdrucker, langsamer Internetzugang über Netzwerk mit Richtfunkantenne, Digitalfotokamera, 1 Smartboard (Ausstattungsziel: 15 Computer – kein Active Board, schnelleres Internet)

### Ausstattung Vö

- 12 Computer, 1 S/W Laser-Drucker, Internetzugang über Netzwerk, Digitalfotokamera,

### Didaktische Einbindung

- Fachunterricht, Förderunterricht, Arbeitsgemeinschaften, Computerlehrgänge

## Software

Folgende Software wird an unserer Schule eingesetzt:

### Lernsoftware

- Budenberg
- Lernwerkstatt 8 & 9
- Antolin
- Zahlenzorro

- Bausteine Lernsoftware (Deutsch, Sachunterricht)
- PlayWay Englisch 3/4

#### Textverarbeitungsprogramm

- Open Office Writer

#### Weitere Software

- Mozilla Firefox
- Open Office Impress
- Microsoft Paint
- Irfan View
- Rorig Schulzeugnis

### Weiterbildung der Kolleginnen

Medienerziehung bzw. Computererziehung muss speziell in die Weiterbildung unserer Kolleginnen aufgenommen werden. Nur durch eine Mindestqualifikation in technischen und pädagogischen, aber auch damit zusammenhängenden gesellschaftlichen Bereichen kann Medienerziehung erfolgreich betrieben werden.

Auch wenn der Computereinsatz nicht zu den dringendsten Fragen gehört, die sich für die Arbeit in der Grundschule stellen, ist es doch notwendig, dass sich die Lehrkräfte über neue, relevante Entwicklungen in der Informations- und Kommunikationstechnologie sachkundig machen.

Alle Kolleginnen nutzen den PC schon seit Jahren zur Unterrichtsvorbereitung (Textverarbeitung/Internet) und alle zum Schreiben der Zeugnisse. Dennoch gibt es ein breites Spektrum an Computerwissen, welches durch gemeinsame und individuelle Fortbildungsmaßnahmen angeglichen werden soll. Hier könnten auch engagierte Eltern einbezogen werden. Einige Fortbildungen können aus dem Kollegium heraus entstehen und aus eigener Kraft durchgeführt werden.

Ziel: Es soll sichergestellt werden, dass die Computer an unserer Schule im Sinne einer zukunftsweisenden Medienerziehung sinnvoll und effizient eingesetzt werden. Aus diesem Grund sollen alle Kolleginnen weiterhin durch interne und externe Fortbildungen mit den der Schule zur Verfügung stehenden Programmen vertraut gemacht werden, damit sie diese ohne „Angst“ am Computer mit den Kindern einsetzen können.

Besuchte Fortbildungen:

- Alle: 12/2016 – Rorig – Schulzeugnis 7
- Alle: 12/2016 – intern: Einführung in: Was lernen die Kinder in der Computerstunde? (Budenberg, Lernwerkstatt, Open Office Writer)

- Alle: 2016 – Iserv
- 12/2016 – 4 Kolleginnen – Active Board
- 9/2016 – 1 Kollegin – Website mit Wordpress gestalten

## Evaluation

Wir haben unter den Kolleginnen eine selbst erstellte Umfrage zur Computer- & Internetnutzung gemacht. Dabei ist folgendes deutlich geworden:

- CD-Player werden viel genutzt.
- Wir müssen die Computer noch stärker in unseren Unterricht einbinden. → Verankerung in den schuleigenen Arbeitsplänen.
- Das Smartboard im Computerraum in Wa wird selten genutzt. → Umlegung in einen Klassenraum.
- Die Lernsoftware und auch das Schreibprogramm werden genutzt und reichen für unseren Schulalltag aus.
- Alle Kolleginnen, die schon mal ein Smartboard in ihrem Klassenraum hatten, bzw. damit gearbeitet haben, möchten in ihrem Klassenraum ein Smartboard haben. → Ausstattung der gesamten Klassenräume mit Active-Boards mit Kameras.

## Umsetzung – Perspektiven - Wünsche

- Fachspezifische Ziele formulieren → Einbindung des Computers in die schuleigenen Arbeitspläne
- Medienerziehung mit dem Konzept „ Fördern und Fordern“ verknüpfen
- Eltern einbinden → Eltern erweitern in der Schule ihre eigenen Computerkenntnisse oder stehen der Schule mit ihrem Wissen hilfreich zur Seite.
- Projekte durchführen
- Lernsoftware und technische Ausstattung ergänzen
- Verwaltungsrechner für Klassen – Testlauf in einer Klasse in 2017/2018
- In Watenbüttel: Verlegung des Active-Boards in einen Klassenraum
- Überlegungen in Watenbüttel und Völkenrode jeder Klassenstufe einen klassenspezifischen Raum zuzuweisen, damit alle Schüler und Lehrer mal die Active-

Boards nutzen können. Dafür sollen erst einmal 2 Klassenstufen ausgewählt werden, damit dann spezifisches Material erstellt beziehungsweise gekauft werden kann.

- 2. Active-Board mit Kamera für Völkenrode, damit auch dort unser Klassenraumkonzept aktiv genutzt werden kann.
- Wir brauchen in Watenbüttel dringend einen schnelleren, verlässlicheren Internetzugang. Durch die Funkverbindung des Gebäudes in dem der Computerraum liegt, ist arbeiten dort zum Teil nicht möglich, weil die Internetleitung es nicht schafft, alle Kinder gleichzeitig anzumelden.
- Verlässliche nächtliche IServ-Updates: Computer (gerade in Wa) schaffen es nachts nicht die Updates zu laden und versuchen das dann, wenn sie angeschaltet werden. Dadurch entsteht oft ein großer Zeitverzug im Unterricht.
- Bluetooth-Lausprecher (CDs verkratzen schnell und die CD-Player sind durch ihren häufigen Einsatz und die Verschmutzung durch Tafelstaub zum Teil defekt) Einige Kolleginnen könnten so die Musik, Texte direkt von einem mp3-Player/Handy abspielen.
- Umtausch der festen PCs in den Völkenroder Klassen in Notebooks → flexiblerer Einsatz auch mal in anderen Klassenräumen → WLAN für Völkenrode