



Medienkonzept der Otfried Preußler Schule

Inhaltsverzeichnis

1. Vorüberlegungen
2. Ziele des Medienkonzeptes
3. Pädagogisches – didaktisches Konzept
 - 3.1. Vorüberlegungen
 - 3.2. Kompetenzen der Schüler/innen
 - 3.3. Einsatz der Computer in den Unterrichtsfächern.
 - 3.4. Ausblick
 - 3.5. Die Homepage der Otfried Preußler Schule
4. Fortbildung
 - 4.1. Voraussetzungen des Kollegiums
 - 4.2. Fortbildungsschwerpunkte
5. Technologisches Konzept
 - 5.1. Hardware
 - 5.2. Software
 - 5.3. Betriebs- und Servicekonzept
 - 5.4. Weitere Planungsschritte
6. Link-Liste

1. Vorüberlegungen

Medien sind Kommunikationsmittel und Vermittlungsträger von Informationen. Damit gehören sie seit Anbeginn zum Unterricht.

Wenn hier von einem Medienkonzept gesprochen wird, so wird davon ausgegangen, dass alle bisher bekannten und genutzten Medien (Kameras, Recorder, Projektoren etc.) weiterhin im bekannten Kontext genutzt werden. Insoweit soll es in diesem Konzept nur darauf ankommen, die Einbindung der neuen Medien (Computer, Laptops, interaktive Tafeln, Calliope) zu beschreiben.

Die Grundschule Otfried Preußler hat sich bereits seit dem Jahr 2002 im Rahmen der Förderrunden von n21 mit einem Medienkonzept beschäftigt.

Seit diesem Zeitpunkt haben sich die Kompetenzen der Lehrer/innen stetig weiterentwickelt und die Einbindung der Computer in den Unterricht gehört mittlerweile zum festen Bestandteil der Unterrichtsarbeit.

2. Ziele des Medienkonzeptes

Das Medienkonzept soll keine statische Beschreibung der Ist-Situation sein. Es soll sich an folgenden Leitfragen orientieren.

- Wie sieht eine informationstechnische Grundbildung für alle Schüler/innen aus?
- Warum und in welcher Weise sollen die neuen Medien im Unterricht eingesetzt werden.
- Wie kann man Lehrerinnen und Lehrer bei diesen Aufgaben unterstützen?
- Welches technologische Konzept haben wir an der Schule und welches sind die langfristigen Ziele, die wir verfolgen?
- Welche Möglichkeiten der Evaluation gibt es?

3. Pädagogisch – didaktisches Konzept

3.1 Vorüberlegungen

Die Schule hat den Auftrag, die Kinder zu mündigen Bürgern zu erziehen. Gestärkt durch den Rückenwind aus Politik und Wirtschaft heißt dies heute auch, Schülerinnen und Schüler auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorzubereiten. Die berufliche Zukunft der Kinder ist ohne IT-Kenntnisse nicht denkbar, in allen Aufgabenbereichen erhält die Professionalisierung im Umgang mit dem Computer einen immer höheren Stellenwert. Schule hat die Aufgabe auf diese bildungsrelevanten Umweltveränderungen zu reagieren.

Das heißt, das Medienkompetenz – im Anwenden, Gestalten, Produzieren und Erstellen – eine unabdingbare Kernkompetenz für das Zusammenleben im 21. Jahrhundert ist und inzwischen längst zur vierten Kulturtechnik geworden.

Folgende Aspekte sind besonders wichtig

- **Aktualität:**
Alles was auf der Welt passiert ist zeitnah im Web dokumentiert. Aktuell Geschehenes kann spontan als Unterrichts Anlass genutzt werden und verfügt meistens über eine hohe Authentizität. Hier muss jedoch sehr zwischen Bildungsnutzen und Populismus unterschieden werden.
- **Kinder und Jugendschutz, Persönlichkeitsentwicklung:**
Gerade Kinder müssen lernen, sich vor den Risiken im Internet zu schützen. Präventionsarbeit im Rahmen der Medienerziehung kommt daher eine große Bedeutung zu. Die eigenen Medieneinflüsse zu erkennen, Chancen und Risiken wahrzunehmen und zu nutzen bzw. sich aktiv davor zu schützen gehört heute zu zentralen Beiträgen der Persönlichkeitsbildung.
- **Motivationsniveau:**
Das Arbeiten mit dem PC stellt für den Schüler / die Schülerin eine interessante Aufgabe dar, da sie an die Lebenswirklichkeit anknüpft.
- **Differenzierung:**
Der Unterricht kann durch den Einsatz moderner Lernsoftware leicht auf die unterschiedlichen Leistungsfähigkeiten einzelner Schüler / Schülerinnen abgestimmt werden. Zum einen werden Lerninhalte für leistungsschwächere Kinder geduldig und mit vielen Anschauungshilfen aufgearbeitet und können in individueller Geschwindigkeit bearbeitet werden. Zum anderen steht allein mit den Möglichkeiten des Internets immer auch zusätzlicher Lernstoff für leistungsstarke Kinder zur Verfügung. Durch spezifische Programme ergeben sich darüber hinaus neue Möglichkeiten einer individuelleren Fehlerdiagnose und damit einer gezielten Intervention in den entsprechenden Bereichen. Auf dieser Ebene können insbesondere Kinder mit speziellen Bedürfnissen in den gemeinsamen Unterricht integriert werden

3.2. Kompetenzen der Schüler/innen

1. und 2. Schuljahr

- PC selbstständig starten und herunterfahren
- Teile des PC benennen
- Umgang mit Maus und Tastatur
- Einführung in die Lernprogramme (z.B. Blitzrechnen)
- Einführung in Antolin

3. und 4. Schuljahr

- Einfache Texte mit Textverarbeitungsprogrammen erstellen
- Dateien am richtigen Ort speichern
- Dateien, Texte, Bilder ausdrucken
- Ein Bild oder eine Zeichnung in einen Text einbinden.
- Einfache Texte sinnvoll durch ein Layout/Format verändern.
- Zielgerichtete Recherche im Internet

- Kenntnisse über die Gefahren des Internets
- E-Mail (Anlegen einer Email-Adresse, Verschicken und Empfangen)
- Einführung in das Programmieren (Calliope)

3.3. Einsatz der Computer in den Unterrichtsfächern

In allen Unterrichtsfächern wird die interaktive Tafel mit der Smart-Tafel-Software verwendet. Sie bietet über einer herkömmlichen Kreidetafel hinaus eine Vielzahl von Möglichkeiten Sachverhalte zu erarbeiten und zu präsentieren. Durch eine angeschlossene Dokumentenkamera können nicht nur kleinere Objekte besser sichtbar gemacht werden, sondern auch Schülerarbeiten präsentiert werden. Die Präsentation von Schülerarbeiten spielt in den KC's aller Fächer eine wesentliche Rolle.

In den Fächern Deutsch und Mathematik werden zurzeit vorrangig die Lernprogramme zum Üben erarbeiteter Unterrichtsinhalte verwendet. Das Leseprogramm Antolin soll die Lesemotivation steigern und gibt darüber hinaus den Lehrkräften wichtige Informationen über das Leseverhalten und das Leseverständnis der Schüler/innen.

Im Sachunterricht wird regelmäßig das Internet zur Recherche herangezogen.

In den Fächern Deutsch und Sachunterricht werden im 4. Schuljahr Texte zur besseren Präsentation auch zunehmend am PC gestaltet (Märchenbuch, Kassenzeitung, Themenplakate für den Sachunterricht).

Einige Schülerinnen und Schüler der Otfried-Preußler-Schule haben in diesem Schuljahr mit Lego WeDo 2.0 bereits Erfahrungen mit einfachem Programmieren gemacht. Beim Ausprobieren und Bauen waren die Schülerinnen und Schüler durchgehend hoch

Es wird im Ganztage eine Lego-AG angeboten, die mit Lego Education arbeitet.

3.4. Ausblick

Neben den oben genannten Arbeitsschwerpunkten sollen in den nächsten Jahren folgende Schwerpunkte hinzukommen.

Einführung von „Lego Education“ in die Unterrichtsfächer

Alle Lernkonzepte und Grundschulmaterialien von LEGO Education basieren auf einer Kombination aus haptischen und digitalen Elementen. Dadurch wird die natürliche Neugier der Kinder geweckt und selbständiges Lernen gefördert.

Calliope

Mit Calliope mini nutzen Grundschul Kinder spielerisch die Programmierumgebung, um Probleme zu lösen und nachhaltige Erfolge direkt über visuelles Programmieren sichtbar zu machen. Kinder trainieren eigeninitiativ ein grundlegendes technologisches Verständnis. In ihrem Erfindergeist wird das analytische Denken gefördert.

Besonders logisches Denken und Problemlösen werden beim Coden optimal geschult und gefordert – und damit zwei der wichtigsten schulischen und beruflichen Kompetenzen unterstützt. Schülerinnen und Schüler erwerben relevantes Wissen zur Computertechnologie, können selbstständig eigene Programme schreiben und kreative Projekte entwickeln – Erfolgserlebnis inklusive.

I-Serv

Allen Schüler sind im System eingepflegt, können auf Lernprogramme und ihre Dokumente zugreifen. Über I-Serv können sie auf die W-Lan Drucker der Schule zugreifen, so dass sie ihre Dokumente ausdrucken können oder sie auch über die interaktiven Tafeln präsentieren können.

3.5. Die Homepage der Otfried Preußler Schule

Die Homepage www.opgs-hannover.de wird von Frau Stern und Frau Vanin betreut.

4. Fortbildung

4.1. Voraussetzungen des Kollegiums

Die Lehrer/rinnen und Lehrer verfügen über die unterschiedlichsten Kompetenzen bezüglich des Computergebrauchs. Alle Kollegen/Innen setzen einen eigenen PC ein, der zur Unterrichtsvorbereitung, Zeugniserstellung etc. regelmäßig genutzt wird. Sie verfügen über Grundkenntnisse in Word, Tabellenerstellung und im Umgang mit dem Internet und E-Mail Gebrauch.

4.2.

In folgenden Schwerpunkten besteht zusätzlich noch Fortbildungsbedarf

- Umgang mit den netzwerkfähigen Programmen
- Handhabung des interaktiven Beamers mit der zur Verfügung stehenden Software.
- Umgang mit technischen Problemen
- Einsatz- Umgang mit dem Laptopwagen
- Calliope: Funktionsweise, Einbindung in den Unterricht
- Lego Education

5. Technologisches Konzept

5.1. Ausstattung mit Hardware

Alle Klassenräume sind mit interaktiven Beamern ausgestattet worden. Auf einen PC-Raum wurde im Rahmen des Neubaus verzichtet. Im Hinblick auf flexible Nutzung seitens der Schüler und einer veränderten Rhythmisierung sollen ein Klassensatz Laptops in einem Lagewagen die raumunabhängige Nutzung fördern. In jeder Klassenraumetage sollen Druckerstationen, Datenlesegeräte und -Kameras eine ganzheitliche Nutzung flexibel anbieten.

Zur Zeit steht der gesamten Schule nur ein Laptop-Wagen mit zwölf Laptops zur Verfügung.

Projektorwagen mit Beamer und Laptop (Leinwand in der Pausenhalle und Aula)
Einsatz: Präsentationen im Rahmen des Unterrichts (Bilderbuchkino, Kunstbilder...)
Präsentation bei Elternabenden und Info-Veranstaltungen (z.B. Fotos von Unterrichtsaktivitäten)

PC`s in den Klassenräumen

Viele Klassen verfügen über einen oder mehrere PCs (meist Elternspenden oder alter PC-Raum). Einsatz: u.a. zur Übung und Vertiefung z.B. Blitzrechenübungen

Tragbare CD-Player : In jeder Klasse vorhanden, im Sportbereich

5.2. Software

time for kids: TIME for kids www.time-for-kids.de

Die Lernwerkstatt 7.0 : Medienwerkstatt: www.medienwerkstatt.dee

Blitzrechnen: klettverlag www.klett.de

Open Office: Open Source Software

5.3 Wartung und Pflege

Die Wartung und Pflege der IT-Systeme ist eine gemeinsame Aufgabe von Schule und Schulträger.

Der Medienbeauftragte hilft dem Kollegium bei Anwenderproblemen und unterstützt es in der Handhabung von Software und der Nutzung der lokalen Vernetzung. Er koordiniert die verschiedenen Aufgaben.

Um die Lehrkräfte bei technischen Fragestellungen zu entlasten, wird die Wartung und Unterstützung seitens des Schulträgers empfohlen und angestrebt.

5.4.. Weitere Planungsschritte

Vernetzung der gesamten Schule und wlan -taugliche Gesamtlösungen.

6. Link-Liste

Suchmaschinen für Kinder

<http://www.blinde-kuh.de/http://www.fragfinn.de>

Deutsch:

<http://www.antolin.de/>
<http://www.astridlindgren.de/>
<http://www.annettelangen.de/>

Mathematik:

<http://www.mathepirat.de/>
<http://www.mathe-treff.de/>
www.mathe-kaenguru.de

Sachunterricht:

<http://www.geolino.de/>
<http://www.olis-wilde-welt.de/>
<http://www.kindertierlexikon.de/>
www.wdrmaus.de/sachgeschichten
www.bmu-kids.de/wissen

Musik:

<http://www.junge-klassik.de/>

Religion:

<http://www.rpp-katholisch.de/>

fächerübergreifend:

<http://www.hamsterkiste.de/>

Gesundheit/ Gesundheitsschutz/Arbeitssicherheit

www.arbeitsschutz.nibis.de

www.gesundheit-nds.de

www.mindmatters-schule.de

www.bewegteschule.de

www.wa.uni-hannover.de

www.anschub.de

www.opus-nrv.de

www.guv.de

www.lukn.de

Selbsttest: www.swissburnout.ch