



Grundschule Remlingen



Schöppenstedter Straße 44 38319 Remlingen Tel. 05336-92920 Fax 05336-929292
Email: SchuleRemlingen@t-online.de Homepage: www.gs-remlingen.de

Stand: 2014

Medienkonzept

Grundsatzüberlegungen:

Ein Medienkonzept zielt ab auf die Verbesserung des Lehrens und Lernens durch den Einsatz von Medien. Wichtig erscheinen die Fragen, wo die Vorteile der Medien liegen, wie sie Lernmöglichkeiten erweitern bzw. neue hinzufügen und wie wir zu einem neuen Lernen mit Medien gelangen **können**.

Erfolgreiches Lernen und Unterricht sind in der heutigen Zeit ohne die neuen Medien nicht mehr vorstellbar. Medien haben die Funktion, den Schülerinnen und Schülern bei der Bewältigung ihrer Aufgaben zu helfen. Der Sammelbegriff Medien schließt den Computer mit ein. In unserer Schule soll der Unterricht den gesellschaftlichen Anforderungen gerecht werden. Computer haben mittlerweile in fast alle Bereiche des täglichen Lebens Einzug gehalten und sind in unserer Gesellschaft überall gegenwärtig.

Auch aus der kindlichen Lebenswirklichkeit sind Computer nicht mehr wegzudenken. In vielen Kinderzimmern gehört ein Computer bereits während der Grundschulzeit zum Inventar und darf von den Kindern selbstständig genutzt werden. Deshalb sollte bereits die Grundschule den Kindern zu einer kritischen Einschätzung der "Neuen Medien" verhelfen, damit diese sinnvoll genutzt werden können.

Unser grundlegendes Ziel ist das Erlangen einer Medienkompetenz. Wir wollen unsere Schülerinnen und Schüler dazu anhalten, einen sinnvollen Umgang mit dem Computer zu erlernen. Dazu gehört, dass dieses Medium in unsere Unterrichtspraxis eingebettet wird. Auch im Kerncurriculum des Faches Sachunterricht ist die Notwendigkeit des Computereinsatzes einschließlich der Internetnutzung verankert.

Um den Kindern bereits in der Grundschule zu einem kritischen Umgang mit den "Neuen Medien" zu verhelfen, muss der Computer als selbstverständliches Medium in den Unterricht eingebunden werden. Die Arbeit mit dem Computer ist nicht auf einzelne Fächer zu begrenzen. Für viele Bereiche erscheint ein Einsatz der "Neuen Medien" sinnvoll.

Neben den genannten Einsatzbereichen sollen die Kinder auch die Möglichkeiten, Gefahren und Chancen (als Informationsquelle) des Mediums "Internet" kennenlernen.

Außerdem besitzt der Computer für Schülerinnen und Schüler einen hohen Aufforderungs- und Motivationscharakter in allen Bereichen. Gleichzeitig kann er die Zusammenarbeit und das Sozialverhalten der Schüler fördern, da im Klassen- wie auch dem Computerraum die Plätze und Benutzungszeiten geteilt werden müssen.

Aufgaben der Medienpädagogik:

1. **Auswählen** und **Nutzen** von Medienangeboten,
2. **Gestalten** und **Verbreiten** von eigenen Medienbeiträgen
3. **Verstehen** und **Bewerten** von Mediengestaltungen
4. **Erkennen** und **Aufarbeiten** von Medieneinflüssen
5. Bedingungen der Medienproduktion und **-verbreitung**
6. Zugangsmöglichkeiten zu Neuen Technologien für **alle** Schülerinnen und Schüler >>>> **Chancengleichheit**

Medienkompetenz:

Medienkompetenz zeigt sich (nach Annemarie Hauf-Tulodzieki):

- **in sachgerechter Auswahl und Nutzung von Medienangeboten** für unterschiedliche Zwecke unter Abwägung möglicher Alternativen, z.B. zur Unterhaltung, zum Spiel, zur Information, zum Lernen, zur Simulation, zur Kommunikation, zur Kooperation;
- **in eigener Erstellung und Verbreitung von Medien**, z.B. von Bildern, Fotos, Druckerzeugnissen, Hör- und Videobeiträgen, Computerpräsentationen, Multimediabeiträgen und Computeranwendungen für unterschiedliche Zwecke, etwa zur Information, zur Dokumentation von Sachverhalten, zur künstlerischen Umsetzung eigener Aussagen;

- **in der Fähigkeit, die Sprache der Medien zu verstehen und zu bewerten**, z.B. durch Vergleichen von Zeichensystemen, Absichten, Gestaltungstechniken und -arten, Beurteilen der spezifischen Möglichkeiten und Grenzen;
- **in kritischer Auseinandersetzung mit den Einflüssen und Wirkungen von Medien**, z.B. auf Gefühle, Vorstellungen von Realität, Verhaltensorientierungen, soziale bzw. gesellschaftliche Zusammenhänge;
- **in der Fähigkeit, die Bedingungen der Produktion und Verbreitung von Medien** in ihrem gesellschaftlichen Kontext zu durchschauen und zu beurteilen.

Medienkompetenz umfasst:

- spezifische medienbezogene **Kenntnisse und Fertigkeiten**
- allgemeine **Arbeitstechniken und Methoden**,
- **selbstständiges Arbeiten**,
- Einstellungen sowie **Werthaltungen**, die ein **sachgerechtes**, selbstbestimmtes, kreatives und sozialverantwortliches **Handeln** in einer von Medien geprägten Welt ermöglichen.

Zielvorstellungen:

Selbstständiger und eigenverantwortlicher Umgang mit allen Medien:

Printmedien, Hörfunk, Fernsehen, Video, Telefon, Computer, Internet, (... auswählen, nutzen, beurteilen)

Unterrichtsformen:

Der Einsatz von Neuen Medien im Unterricht kann problemorientierte Erkenntnisprozesse anregen und Lernmöglichkeiten erweitern:

Tagesplan	Lerninhalte und Zusatzaufgaben
Wochenplan/Freiarbeit	Teilaufgaben, die im Laufe der Woche zu erledigen sind und Differenzierungsangebote
Lernen an Stationen	gezielte Aufgaben im Rahmen von Stationen
Werkstattunterricht	gezielte Unterstützung für das jeweilige Werkstattangebot, z.B. Filmsequenzen, PC-Lexika, Programme zu Themen (Wald, ...) Bildschirmmikroskop, etc.
Projektorientierte Unterrichtsformen	z.B. Klassenfahrt (Informationen einholen, auswerten, präsentieren, gemeinsam entscheiden) eigenes Buch erstellen (Elfchen-Gedichte, Eulenspiegelgeschichten, etc.)
Förderunterricht	LRS, Dyskalkulie, Vertiefung, Förderung, Behebung von Schwächen, Begabtenförderung, Onlinediagnose mit anschließender Förderplanbearbeitung auf Papier, etc.
Fachbezogen und Fächerübergreifend	problemorientiertes Lernen, recherchieren, PC-Lexika, Bücher bearbeiten (Antolin-Fragen/Zahlenzorro- Aufgaben bearbeiten, Buch-Vorstellungen erstellen, ...), erarbeitendes und übendes Lernen (Anwendung von Lernprogrammen), etc.
PC-Kurs	Einführung in Kidsoffice, Softmaker, etc.
Internetschulung	Möglichkeiten und Gefahren, ungefährliche Beispiele für Kinderseiten -suchmaschinen aufzeigen.

Vermittlungsformen:

<p><u>Medienraum:</u></p> <p>13 Geräte:</p> <p>1 Lehrercomputer, 12 Schülerarbeitsplätze, vernetzt, Internetanschluss (leider ist die Geschwindigkeit trotz vieler Ankündigungen noch nicht zeitgemäß, was einige Anwendungen erschwert), Beamer, Scanner, Drucker,</p>	<ul style="list-style-type: none">• Die Einführung der Kinder in die PC-Nutzung geschieht schnell und ökonomisch.• Beim Arbeiten ist die Anwendung von mehreren Kindern zeitgleich möglich.• Notwendige Partnerarbeit fördert Zusammenarbeit und soziales Lernen.• Vernetzte Rechner im Medienraum ermöglichen die Nutzung eines Druckers.• Ältere Schüler führen Jüngere ein (Patensystem)• Einsatz der Onlinediagnose Deutsch /Mathe (Schroedel) erweitert individuelle Fördervorhaben.• Arbeit mit Antolin ist möglich (alle Antolinbücher in der Bücherei sind gekennzeichnet).• Arbeit mit Zahlensorro ist möglich.• Arbeit mit Lurs (Seite von Mildenberger) ist möglich.• Onlinemedien/Lehrfilme (Merlin) können über Beamer wiedergegeben werden.• Präsentationen über Beamer helfen bei der Veranschaulichung von Sachverhalten/Einführungen.
<p><u>Medienecken (im Klassenraum):</u></p> <p>Schneeball-System</p> <p>in den Klassen/Gruppenräumen sind jeweils 1-5 Geräte vorhanden (Spenden, eigene d.Lehrer ... mit win2000/win xp)</p>	<p>Lehrerin/Lehrer vermittelt Kenntnisse einer Kleingruppe (während der Frei- oder Planarbeit). Diese Schüler geben ihr Wissen an weitere Schüler in Partnerarbeit weiter, bis die gesamte Lerngruppe über die Kenntnisse verfügt.</p> <ul style="list-style-type: none">• stärkt Eigenverantwortung und Sozialverantwortung,• ermöglicht Methodenlernen,• Differenzierung / Förderung während d. Klassenunterrichts wird erweitert,• keine Anmeldung und Absprache für PC-Raum nötig,• bei Bedarf spontan nutzbar• _____• _____• _____

<u>Nachmittagsangebote:</u>	Im Rahmen des Nachmittagsangebotes werden den Schülern Arbeitsgemeinschaften angeboten.
------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

Start:

<p><u>Vereinbarungen</u></p> <p><u>und</u></p> <p><u>Grundlagen:</u></p>	<p>Benutzerregeln sind wichtig.</p> <p>Abläufe müssen verinnerlicht werden.</p> <p>Wer ist verantwortlich für das Ein- / Ausschalten des PCs?</p> <p>Wer arbeitet in welcher Zeit am PC? (Plan/Liste)</p> <p>Wer kann helfen?</p> <p>Am PC wird nicht gegessen und getrunken!</p> <p>Gedruckt wird nur, was unbedingt notwendig ist!</p> <p>Fehlverhalten hat Folgen (z.B. vorübergehenden Ausschluss).</p> <p>Angefertigte Produkte werden präsentiert (Mappe/Aushang)</p> <p>Wir kennen wichtige Systemkomponenten.</p> <p>Wir verfügen über Grundfertigkeiten bei der Benutzung von Tastatur und Maus.</p> <p>Wir sind informiert über „Starten/Runterfahren“.</p> <p>Wir beherrschen das Starten und Beenden von Programmen, Laden und Speichern von Dokumenten.</p>
<p><u>Abläufe</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erste Übungen: Tangram (Mausbenutzung /Geometrie) • Erste Erfahrungen bei der Nutzung von Lernprogrammen: Öffnen - Schließen - Bedienen • Lernen und Üben: Schulversion Budenberg (Mathematik, Deutsch, Sachunterricht, Englisch), digitale Schultasche (Grundschullernen - auch sinnvolle Spiele), Oriolusprogramme, Duden-Wörterbuch-CD, diverse gute Freewareprogramme, Excelsheets, interaktive Arbeitsblätter, clic-Programme, Legasthenie-Dyskalkulie DVD,etc. • Informieren: Löwenzahn / Lexika / Kinderatlas /Blinde Kuh • Problemlösen/Gestalten/Konstruieren: Unterrichtssequenzen mit Lernprogrammen (Prof. Tim ´s verrückte Werkstatt)
<p><u>Basis</u></p>	
<p><u>Programme</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Texte, Schaubilder verfassen und gestalten: einfache Officeprogramme (Kids-Office, Softmaker-

	<p>Office)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildgestaltung: einfache Grafikprogramme (z.B. Print Artist, Paint)
<p><u>Internet:</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Benutzung des Internetzuganges ist noch beschränkt in der Geschwindigkeit, was einige Anwendungen erschwert. <p>Die Schule ist bei antolin.de/zahlenzorro.de angemeldet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche zu Themen des Unterrichts (bildende Künstler, Komponisten, Tiere, etc.) bereichern d. Unterricht. • Die Schule nutzt die Onlinediagnose (Schroedel) in Deutsch und Mathematik. • Lernportale/Kindersuchmaschinen, die zu Hause nutzbar sind, werden vorgestellt (Lurs von Mildenberger, Blinde Kuh).
<p><u>Bauteile -</u></p>	<p><i>Betrachtung von Komponenten,</i> Benennen der einzelnen Bauteile, Kennen der Funktion z.B. Speichermedium (Festplatte, USB-Stick) Arbeitsspeicher, etc.</p>
<p><u>Innenleben:</u> (ab Klasse 3)</p>	<p>Durch Öffnen des Gehäuses bekommen Kinder eine Vorstellung davon, was sich im PC „befindet“ und wofür die einzelnen Teile benötigt werden.</p>
<p><u>Basis-aktivitäten:</u></p>	<p>Dateien/Ordner anlegen, verwalten, speichern und aufrufen, Tastatur benutzen, Adress- Formateleisten benutzen, Kopieren/Einfügen, Schrift verändern, etc.</p>
<p><u>Produkte:</u></p>	<p>Text schreiben/bearbeiten/gestalten: Titelblatt, Inhaltsverzeichnis, Glückwunschkarte, Steckbrief, Illustration, Klassenzeitung, Plakatteile, Elterninfo / Einladung, etc.</p> <p>Dokumentation: Exkursion, Klassenfahrt, etc. Digitales Foto: Aufnahme, Datentransfer, etc.</p> <p>Tabelle: Stundenplan, Multiplikationstabelle, Schaubild,</p>

Stand der Evaluation:

Die Nutzung von CD- und Kassettenrekordern, Video- und DVD- Geräten in den einzelnen Klassen gehört zur täglichen Unterrichtsarbeit. Die Benutzung des Computers ist genauso zur Selbstverständlichkeit geworden.

Grenzen werden lediglich durch Sach- und Zeitwänge gesetzt:

- Leider waren die entsprechenden Stellen (Telecom) noch nicht in der Lage, eine zeitgemäß schnelle Verbindung zur Verfügung zu stellen. Daraus folgt, dass nicht alle Internetvorhaben reibungslos verfolgt werden können.
- Die Finanzen sind nach wie vor nicht üppig, was den Ersatz von Hardware betrifft.
- Da wir noch keinen verpflichtenden Ganztagsunterricht haben, sind die zeitlichen Ressourcen im Unterricht und die Einflussnahme auf die Freizeitgestaltung der Schüler begrenzt.
- Auch die notwendige Administration von Hard- und Software durch die Lehrer/in wird häufig unterschätzt.

Das Betriebssystem XP allerdings kann/sollte noch genutzt werden, da die Wächterkarten Internetangriffe auf das (nicht mehr von Windows gewartete System) verhindern. Wir sehen für die Grundschule auch Vorteile darin. Zum einen wären einige Programme nicht mehr auf neueren Computern lauffähig, zum anderen ist es für Grundschüler handelbarer.

Fazit:

Wir verstehen den Computer als ein Medium neben anderen. Er kann den Lernprozess der Schüler und Schülerinnen unterstützen, ist aber nicht das Zaubermittel für alle Unterrichtsfragen. Er soll nicht andere Medien ersetzen sondern ergänzen.

Wir wollen Kinder zu Erkenntnissen bringen (Erkenntnisvermittlung):

Auch mit dem Computer muss man lesen, schreiben und denken können.