

10. Medienkonzept der Goethegrundschule Bönen

Lernen mit modernen Medien

Vorbemerkung

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Schulische Medienbildung hat zur Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln.

Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“ (Kultusministerkonferenz 2012, S. 3).

Zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht denkbar. Sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zusehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern.

Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den neuen Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: „Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln“ (Lehrplan NRW Grundschule 2008, S. 15).

Schülerinnen und Schüler kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Im Einzugsgebiet der Goetheschule verfügt die Mehrheit der Eltern über

einen PC mit Internet-Anschluss, so dass einige Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

1. Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes

Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden.

Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Unsere pädagogische Konzeption im Umgang mit dem Computer zur Entwicklung einer umfassenden Medienkompetenz basiert auf fünf Handlungsfeldern:

Auswählen und Nutzen von Medienangeboten

Das Medienspektrum wird immer umfangreicher. Angesichts dieser Entwicklung sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, Medienangebote im Hinblick auf eigene Bedürfnisse und Interessen auszuwählen und zu nutzen.

Als Voraussetzung dafür sollen sie unterschiedliche Medienangebote, z.B. Buch, Zeitung, Fernsehen, Hörmedien und Computersoftware, funktionsbezogen vergleichen und diesen auch nicht-medialen Handlungsmöglichkeiten, z.B. Erkundungen in der Realität, gegenüberstellen. (Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

Gestalten und Verbreiten von eigenen Medienbeiträgen

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, eigene Medienbeiträge herzustellen und zu verbreiten. Die Beiträge können dabei eher dokumentarischer, fiktionaler, experimenteller oder instrumenteller Art sein. Als Voraussetzung dafür sollen die Schülerinnen und Schüler in die Handhabung der entsprechenden Geräte bzw. informationstechnischen Systeme eingeführt werden und ihre Gestaltungstechniken handelnd erfahren.

(Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Mediengestaltungen angemessen zu verstehen und zu bewerten. Als Voraussetzung dafür sollen sie mediale Gestaltungsmittel von Schrift, Bild und Ton kennen lernen, Mediendarstellungen als vermittelte oder inszenierte Botschaften erfahren und verschiedene mediale Gestaltungsabsichten unterscheiden können. Bei den computerunterstützten Medien gehört hierzu auch ein Verständnis der grundlegenden systeminternen Funktionen und Strukturen, die eine Datenverarbeitung innerhalb des Mediums (z.B. Suchen, Verknüpfen von Daten usw.) ermöglichen. (Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen

Die Schülerinnen und Schüler sollen angeregt werden, sich bewusst zu machen, dass von Medien Einflüsse auf sie selbst und auf andere ausgehen. Sie sollen in der Lage sein, solche Einflüsse zu erkennen, auszudrücken und angemessen einzuordnen bzw. aufzuarbeiten. In diesem Zusammenhang sollen sie lernen, mediale Gestaltungsmerkmale, die mit bestimmten Wirkungen verbunden sind, zu durchschauen und zwischen medialer Darstellung und Realität zu unterscheiden. Die Medieneinflüsse können sich auf Gefühle, Vorstellungen, Verhaltensorientierungen, Wertorientierungen sowie auf soziale bzw. gesellschaftliche Zusammenhänge beziehen. (Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

Durchschauen und Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion & -verbreitung

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, ökonomische, rechtliche, organisationsbezogene und grundlegende technische Voraussetzungen sowie weitere institutionelle und politische bzw. gesellschaftliche Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung zu durchschauen und zu beurteilen.

Viele dieser Ziele sind für die Grundschule noch zu anspruchsvoll und werden daher hauptsächlich frühestens ab der fünften Klasse zum Tragen kommen. Um aber mög-

lichst viele der o.g. Ziele anzubahnen und zu erreichen, benötigen wir in der Goetheschule eine aktuelle technische Ausstattung.

2. Bestandsaufnahme

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze und ein Internetzugang als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen. Mit der Bestandsaufnahme werden die technischen Gegebenheiten vor Ort ermittelt. Sie bietet einen Überblick für die Lehrkräfte und ist im Zusammenspiel mit den Kompetenzerwartungen Ausgangspunkt für den Ausstattungsbedarf.

Bei Bezug des neuen Gebäudes wurde ein Computerraum mit 14 Computern und einem Drucker zur Verfügung gestellt. Des Weiteren verfügt jedes Klassenzimmer über einen Schülercomputer, der im Vorraum der jeweiligen Klassenräume eingerichtet wurde. Die Technik ist mittlerweile veraltet und nicht mehr komplett im Betrieb. Alle Klassen sowie der Computerraum sind derzeit über LAN-Kabel mit dem Internet verbunden.

Technik	Ort	Anzahl
Computer		
Lehrercomputer	Lehrerbücherei	1
Schülercomputer	Computerraum	14
	Vorräume	14
Laptop	Lehrerzimmer flexibel	1
Peripherie		
Beamer	flexibel	1
Dokumentenkamera	flexibel	1
PC-Kopfhörer	Schülercomputer flexibel	56
Drucker	Computerraum Lehrerbücherei	1 Laserdrucker, s/w Tintenstrahldrucker, farbig

Scanner	Lehrerbücherei	1
Analoge Geräte		
Musikanlage	Musikraum	1
	Turnhalle, flexibel	1
	Klassenzimmer	1 je Klasse
	Ganztag, flexibel	1
	Bücherei	1
	Englischraum	1
Fernseher / DVD-Player	Englischraum, flexibel	1
	Forscherraum, flexibel	1

Software	Beschreibung	Lizenz
Anwendungsprogramme		
Microsoft 10	Betriebssystem	Schullizenz
Mozilla Firefox / Explorer	Internet Browser	OS
Easy Grade	Zeugnisprogramm	Lehrerlizenz
Veyon Master	Lehrerbedienhilfsprogramm	Schullizenz
Lernprogramme		
Lernwerkstatt 9	Deutsch, Mathematik, Englisch	Schullizenz
Antolin	Leseförderung	Schullizenz
Alfons Lernwelt	Deutsch, Mathematik	Schullizenz
Audacity	Musiksoftware	Freeware
Sag es auf Deutsch	Förderung für Deutsch als Zweitsprache	Schullizenz

3. Unterrichtsentwicklung

3.1. Einbettung in schulinterne Curricula → Lernen und Leben mit Medien

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien in den einzelnen Fächern werden bereits praktizierten Lehr- und Lernformen Alternativen mit Medien gegenüber gestellt und bereits genutzte Medien um weitere (digitale) Medien ergänzt, so dass die jeweiligen Fächer in Bezug auf die in den Arbeitsplänen definierten Lernzielen vom Einsatz der jeweiligen Medien profitieren.

Besonderer Schwerpunkt liegt auf den individuellen Förder- und Forderaspekten, u.a. durch den Einsatz von Lernsoftware, der Nutzung von neuen Medien in offenen Unterrichtsformen, Projektarbeit und im Rahmen vom selbstständigen und kooperativen Lernen.

Der Unterricht an der Goethegrundschule wird in den Klassen 1-4 jahrgangshomogen erteilt. Innerhalb des Klassenverbandes ist die Verbindung von gemeinsamem Lernen und individuellen Angeboten Leitprinzip; d.h. es wechseln gemeinsame Erarbeitungen, Einzelarbeit, Partner- und Gruppenarbeit mit offenen Unterrichtsformen wie Freiarbeit, Stationenlernen, Werkstattarbeit und Wochenplanarbeit.

Orientiert an den einzelnen Lehrplänen und dem Schulprogramm ergeben sich folgende Einsatzmöglichkeiten:

- Übungsprogramme finden Anwendung im differenzierten Unterricht und insbesondere im Förderunterricht
- Vertiefung und Erweiterung der Lerninhalte
- Unterstützung des Lese- und Schreiblehrgangs im Anfangsunterricht
- gezieltes Rechtschreibtraining, Unterstützung der Textproduktion
- Recherche und Informationsquelle Rechentraining und -übung; Wahrnehmungstraining
- grafische Gestaltungshilfe
- Unterstützung des selbstentdeckenden Lernens
- Leseförderung durch das Programm ANTOLIN
- Soziales Lernen u.a. in Kleingruppen durch Bearbeitung von Aufgaben am PC

3.2. Kompetenzraster → Erwerb von Bedien- und Methodenkompetenzen

Das Kompetenzraster legt in Abhängigkeit von vorangegangener Zielformulierung fest, welche Fertigkeiten und Fähigkeiten die Schülerinnen und Schüler in Bezug auf die jeweiligen Anwendungstechniken der unterschiedlichen Medien in welchen Klassen erlernen sollen. Bestimmte Inhalte der jeweiligen Themenfelder werden in unterschiedlichen Jahrgangsstufen aufgegriffen und auf einem jeweils altersangemessenen Niveau behandelt.

Das Kompetenzraster stellt sowohl den Bezug zu unserem Schulprogramm, als auch zum Medienpass NRW dar.

Zu erlernende Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler:

Bedienen und Anwenden	Die Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.
Informieren und Recherchieren	Die Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.
Kommunizieren und Kooperieren	Die Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.
Produzieren und Präsentieren	Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.
Analysieren und Reflektieren	Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.
Problemlösen und Modellieren	Die Schülerinnen und Schüler lernen die Bedeutung für Algorithmen am PC und im Alltag kennen.

	Präsentations-	Ablichtungs-	Schülermedium
--	----------------	--------------	---------------

Einsatz der neuen Medien im Unterricht im 1. Jahrgang

	medium (digitaler Bildschirm in	medium (Dokumentenkamera	(Tablet oder Laptop)
	Präsentations- medium (digitaler Bildschirm in Form von Apple TV oder Smartboard)	Ablichtungs- medium (Dokumentenkamera o- der Tablet)	Schülermedium (Tablet oder Laptop)
Bedienen & Anwenden			Ab dem 2. Halbjahr: Nutzung der Programme „Antolin“ & „Lernwerk- statt“ (Deutsch und Ma- thematik) als Differen- zierung
Informieren & Recherchieren	<u>Sachunterricht:</u> Recherchieren von Fachbegriffen über Kindersuchmaschinen („Blinde Kuh“ etc.)	<u>Sachunterricht:</u> Auszüge aus Lexika für alle Kinder sichtbar ma- chen - Erwerbung der Grundkompetenz des Recherchierens	<u>Sachunterricht:</u> Recherchieren von Fachbegriffen über Kin- dersuchmaschinen (ab dem 2. Halbjahr)
Kommunizieren & Kooperieren	Differenzierung über verschiedene Darstel- lungsmöglichkeiten im Bereich Deutsch + Ma- thematik	Vergleichen mehrere Ergebnisse und deren Lösungswege	Zusammentragen von Ergebnissen (ab dem 2. Halbjahr)
Produzieren & Präsentieren	<u>Sachunterricht:</u> Nutzung bei Reihen- transparenzen und Studenttransparenzen/ Zielsetzungen	<u>Kunst:</u> Fotografieren von künstlerischen Bildern und Kunstwerken	<u>Kunst:</u> Verfremdung von Kunst- werken
Analysieren & Reflektieren	<u>Mathematik:</u> Einführung von Re- chenstrategien (Additi- on & Subtraktion)	<u>Mathematik:</u> Besprechung von Lö- sungswegen und Fehlern	<u>Mathematik:</u> Bereitstellung der eige- nen Lösungswege
Problemlösen & Modellieren	<u>Sachunterricht:</u> Nutzung von wissen- schaftlichen Modellen bei Experimenten	<u>Sachunterricht & Mathematik:</u> Visualisierung des Hauptproblems der Stunde	Eigene erste Modellver- suche bereitstellen

Einsatz der neuen Medien im Unterricht im 2. Jahrgang

		<u>Fächerübergreifend:</u> Ablichten von Bilderbü-	<u>Mathematik:</u> mit App Hunderterfeld
	Präsentations- medium (digitaler Bildschirm in Form von Apple TV oder Smartboard)	Ablichtungs- medium (Dokumentenkamera o- der Tablet)	Schülermedium (Tablet oder Laptop)
Bedienen & Anwenden	<u>Deutsch:</u> Nutzung des E-Books pro zu Niko		<u>Deutsch:</u> Nutzung des interakti- ven Schulbuchs zu Den mit Apps festigen
Informieren & Recherchieren	Lehrvideos aus dem Internet	Ablichten von Fachlite- ratur und Schaubildern	<u>Sachunterricht:</u> Themen im Internet recherchieren
Kommunizieren & Kooperieren	<u>Englisch:</u> Zeigen von Clips und Songs	<u>Fächerübergreifend :</u> Besprechung der Haus- aufgaben	<u>Fächerübergreifend:</u> Gruppenar- beit/Partnerarbeit <u>Mathe:</u> Vergleichen von Lö- sungswegen
Produzieren & Präsentieren	<u>Fächerübergreifend:</u> Transparenz der Stun- de/Reihe/Ziele Arbeitsblätter <u>Kunst:</u> Handlungsschritte visua- lisieren	<u>Kunst:</u> Fotografieren von Kunstwerken und Haus- aufgaben	<u>Fächerübergreifend:</u> Geschichten gestalten mit Voiceover <u>Englisch:</u> Vokabel-Videos gestalten
Analysieren & Reflektieren	<u>Fächerübergreifend:</u> Kritische Informationen über Medien bereitstel- len	<u>Fächerübergreifend:</u> Zwischenergebnisse re- flektieren	<u>Sachunterricht:</u> Anbahnung von sensiblem und verantwortungsbe- wussten Umgang der Medien
Problemlösen & Modellieren	<u>Mathematik:</u> Einführung von neuen Themen, mathemati- schen Problemstellungen	<u>Fächerübergreifend:</u> Meinungsbilder zu The- men visualisieren	<u>Fächerübergreifend:</u> Lernprogramme zum Festigen und Üben von Lerninhalten

Einsatz der neuen Medien im Unterricht im 3. Jahrgang

	<p>→digitale Ausgabe des Buches → Erklärfilme, Audios und Videos</p> <p><u>Englisch:</u> Abspielen der Videos und des Audiomaterials Nutzung interaktiver Tafelbilder</p> <p><u>Mathematik:</u> Nutzung des interaktiven Schulbuchs zu Denken und Rechnen →digitale Ausgabe des Buches → Erklärvideos</p>		<p>ken und Rechnen → digitale Ausgabe des Buches → Erklärvideos → Tipps → direktes Feedback → Vorlesefunktion → Lexikon</p> <p><u>Deutsch:</u> Geschichten schreiben und überarbeiten Dateien am PC speichern</p>
Informieren & Recherchieren			<u>Fächerübergreifend:</u> Suchmaschinen nutzen geeignete Informationen auswählen
Kommunizieren & Kooperieren		<p>Besprechung der Hausaufgaben</p> <p><u>Deutsch:</u> Vorlesen einer Geschichte (Bilder mit Dokumentenkamera zeigen)</p>	<p><u>Deutsch:</u> Nutzung von Emojis → Klasse 3/4 Wie können sie eine Aussage und den Kontext verändern → Klasse 1/2 Bilder-geschichten erzählen, Gefühle zuordnen</p> <p><u>Fächerübergreifend:</u> Nutzung von Etherpads (Textdokumente, die gleichzeitig von mehreren Personen an verschiedenen Geräten bearbeitet werden können)</p>

	<u>Fächerübergreifend:</u> Eine digitale Präsentati-		<u>Deutsch:</u> Schreiben von E-Mails
	Präsentations- medium (digitaler Bildschirm in Form von Apple TV oder Smartboard)	Ablichtungs- medium (Dokumentenkamera o- der Tablet)	Schülermedium (Tablet oder Laptop)
Produzieren & Präsentieren			zen <u>Fächerübergreifend:</u> Präsentationsformen kennenlernen Eine digitale Präsentati- on aufbauen, vorbereiten Fotos aufnehmen und herunterladen Comic, Film, Hörspiel, Daumenkino erstellen Nutzung von pickers.com → für Umfragen, Ab- fragen → anschließend Ergeb- nisse vorstellen
Analysieren & Reflektieren			<u>Sachunterricht:</u> Regeln zum Nutzen von Medien besprechen Ge- fahren kennenlernen Tagebuch zum Medien- konsum führen und sich darüber austauschen
Problemlösen & Modellieren			<u>Fächerübergreifend:</u> Einen Computercode er- stellen <u>Deutsch:</u> Eine Anleitung schreiben

Einsatz der neuen Medien im Unterricht im 4. Jahrgang

Bedienen & Anwenden	<u>Sachunterricht:</u> Zeigen von Filmen zu einem bestimmten The-	Abfotografieren der eigenen Aufgaben für die gemeinsame Bespre-	Erlernen des Umgangs mit den neuen Medien und dem Internet
	Präsentationsmedium (digitaler Bildschirm in Form von Apple TV oder Smartboard)	Ablichtungsmedium (Dokumentenkamera oder Tablet)	Schülermedium (Tablet oder Laptop)
Bedienen		Schulung und Ausbil-	-Schulung und Ausbildung im
Kommunizieren & Kooperieren	<u>Englisch:</u> Zeigen von Filmen und neuem Vokabular aus dem Englischlehrwerk	Besprechung von Hausaufgaben/ Aufgaben im Unterricht	<u>Englisch:</u> Stimmte Thema
Produzieren & Präsentieren		<u>Deutsch:</u> Erstellung eines eigenen Buches mit Bildern und Texten	<u>Deutsch:</u> Vertonung von eigenen Geschichten oder Gedichten
Analysieren & Reflektieren	<u>Deutsch:</u> Gemeinsame tägliche Besprechung des „Satzes der Woche“ mit den Rechtschreibregeln	<u>Religion:</u> Schrittweise Bildbetrachtung mit Hilfe von Abdecken einzelner Bildausschnitt	
Problemlösen & Modellieren			<u>Mathematik:</u> Erkunden von Würfelnetzen und Bauplänen

Einsatz spezieller Programme im Unterricht
(jahrgangsübergreifend)

<p>& Anwenden</p>		<p>dung im Bereich „Umgang mit Medien“ im Unterricht (ab Klasse 2) → durch die Dokumentenkamera können Hausaufgaben, Arbeitsergebnisse, Referate, erstellte Plakate ... für alle Kinder am Smartboard oder am Apple TV präsentiert werden.</p>	<p>Bereich „Umgang mit Medien“ im Unterricht (ab Klasse 2)</p> <p>- Ozobots: Kinder lernen durch das Malen von gezeichneten Linien und speziellen Farbcodes die Grundlagen des Codings. (ab Klasse 3)</p>
<p>Informieren & Recherchieren</p>		<p>Binnendifferenzierung durch das Arbeiten mit dem Padlet und QR-Codes: Mit Hilfe von Padlets und QR -Codes kann das Unterrichten in heterogenen Lerngruppen optimiert werden.</p>	<p>Informationsbeschaffung im Internet zu Sachunterrichtsthemen (ab Klasse 2)</p>
<p>Kommunizieren & Kooperieren</p>			<p>Binnendifferenzierung durch das Arbeiten mit dem Padlet und QR-Codes: Mit Hilfe von Padlets und QR -Codes kann das Unterrichten in heterogenen Lerngruppen optimiert werden.</p>
<p>Produzieren & Präsentieren</p>			<p>Herstellung von eigenen YouTube Videos und von Power Point Präsentationen</p>
<p>Analysieren & Reflektieren</p>			
<p>Problemlösen & Modellieren</p>			<p>Verschiedene „Lernspiele“ im MINT-Bereich ab Klasse 2: Lernkonzept „Lego Education“: Kinder erarbeiten grundlegende Konzepte aus dem MINT-Bereich selbständig. So können sie mit selbstgebaute Modellen reale Problemstellungen aus dem Alltag lösen und sie experimentieren so</p>

			<p>lange, bis sie die beste Lösung gefunden haben.</p> <p>Calliope mini: Es handelt sich um einen Kleinstcomputer auf einer Platine, mit dem alle Kinder in Deutschland schon in der Grundschule lernen können, wie IT funktioniert.</p>
--	--	--	---

4. Ausstattungsbedarf

Welche Software, technischen Geräte und Internetanbindung werden benötigt, um die angestrebten Unterrichtsziele zu erreichen?

Vereinbarungen zur Anschaffung neuer Hardware und deren Bereitstellung in der Schule sind ebenso wichtig wie Absprachen für einen schulübergreifenden Einsatz einer Lernplattform.

Die entsprechende Ausstattungsplanung muss in den Fachkonferenzen beginnen, um anschließend den Anschaffungsbedarf für die gesamte Schule zu ermitteln. In unserem Medienkonzept haben wir zudem bewusst unterschiedliche neue Medien aufgeführt, da mit dem Schulträger die konkrete mediale Ausstattung noch besprochen werden muss.

Erforderlich sind:

- Computer/ Tablets in allen Klassen
- Laptops/ Tablets für alle Lehrkräfte
- Scanner im Computerraum
- Aktualisierung & Wartung der PCs
- Beamer mit DVD-Player u.a. für den Englischunterricht

Zusätzlich:

- Drucker in den Vorräumen der Klassen
- Tablets (iPads)

- Dazu passende Apple Pencils
- Digitale Tafel (Smartboard oder Fernseher mit Apple TV)
- Paket mit Lernapps
- Arbeitsheft „Digitale Medien 3/4“

5. Notwendiger Fortbildungsbedarf

Welche Qualifizierung benötigen die Lehrerinnen und Lehrer zur Integration von Medien in ihren Fachunterricht?

Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer der Goetheschule noch weiter gefördert werden. Sie benötigen einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten sie fachliche Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

6. Anhang

Handreichung

Die Handreichung gibt inhaltliche Vorgaben, welche Aspekte in welcher Jahrgangsstufe behandelt werden sollen. Diese sind grundlegend und verbindlich, erheben dabei jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit und können quantitativ wie qualitativ erweitert werden.

Kompetenzbereiche, die selbsterklärend oder optional sind, werden an dieser Stelle nicht berücksichtigt.

Computer - Jahrgangsstufe 1 & 2:

Bereich: Umgang mit dem Computer

Die SuS kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers.

Komponenten/Anschlüsse: Rechner
Monitor / Bildschirm Maus (Mauszeiger, Linksklick, Rechtsklick, Doppelklick)
Tastatur Drucker
Programme/Anwendungen: Lernwerkstatt
Word / OpenOffice / Paint
Begriffe:

Hochfahren - Runterfahren

Die SuS erkennen, dass der Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann / erkennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten / erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers.

Zu Hause / Freizeit Schule
Beruf

Bereich: Arbeit mit einem Zeichenprogramm (Paint)

Die SuS lernen bestimmte Anwendungen des Zeichenprogramms kennen und vergleichen diese mit bekannten Zeichentätigkeiten.

Pinsel, Bleistift, Farbkasten, Radiergummi

Bereich: Arbeit mit einer Textverarbeitung (Open-Office)

Die SuS erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung.

Tasten allgemein: Buchstaben, Zahlen Zeichen: Punkt, Komma
Leertaste: Leerzeichen Eingabe-Taste: Eingabe, Absatz Lösch-Taste: Löschen
Pfeil-Tasten: Bewegung Umschalt-Taste / Feststell-Taste: Groß- und Kleinschreibung

Computer - Jahrgangsstufe 3&4

Bereich: Umgang mit dem Computer

Die SuS kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers.

Komponenten/Anschlüsse: Maus (Scrollen, Markieren)
Festplatte
Scanner
Lautsprecher / Kopfhörer Beamer
Mikrofon USB
Programme/Anwendungen: Internet via Mozilla Firefox (Browser)
Begriffe: Hardware - Software

Surfen

Die SuS unterscheiden die einzelnen Komponenten nach ihrer Funktion als Eingangs-

be- oder Ausgabegeräte.

Eingabegeräte: Maus

Tastatur Scanner Mikrofon

Ausgabegeräte:

Monitor / Beamer

Drucker

Lautsprecher / Kopfhörer

Die SuS erkennen, dass der Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann / erkennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten / erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers.

Zu Hause / Freizeit Schule

Beruf

Bereich: Arbeit mit einem Zeichenprogramm (Paint)

Die SuS lernen bestimmte Anwendungen des Zeichenprogramms kennen und vergleichen diese mit bekannten Zeichentätigkeiten.

Füllwerkzeug

Rechtecke, Kreise, Linien Schreiben

Bereich: Arbeit mit einer Textverarbeitung (Open-Office)

Die SuS erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung.

Tasten allgemein: Sonderzeichen

Escape-Taste: Abbrechen

Umschalt-Taste / Feststell-Taste: Sonderzeichen

Tastenkombinationen: Kopieren (STRG+C), Einfügen (STRG+V), Rückgängig (STRG+Z)

Die SuS formatieren Texte mithilfe der Symbolleisten.

Schriftart,- gröÙe, -farbe

Ausrichtung (rechts- / linksbündig, zentriert) Absatz: Zeilenabstand, Textverlauf

Die SuS bearbeiten Bilder und ordnen sie im Text an.

Bilder vergrößern / verkleinern Formatierung ändern Anordnen in Texten

Die SuS legen Tabellen an.

z.B. Stundenpläne

Internet - Jahrgangsstufe 3 & 4

Bereich: Umgang mit dem Internet

... verstehen, was das Internet ist, erkennen dessen Möglichkeiten und kennen dessen wichtigste Begriffe.

Begriffe: Internet, World Wide Web, Browser (Mozilla Firefox, Internet Explorer), Website, Homepage, Adressen (URL), Surfen, E-Mail, Chat, Netzwerk

... stellen eine Sammlung von für sie und den Unterricht bedeutsame Internet-

seiten zusammen.

Suchmaschinen: www.blinde-kuh.de , www.fragfinn.de www.google.de
Kinderseiten: www.internet-abc.de , www.tivi.de

... kennen und erproben die wichtigsten Funktionen des Browsers.

Funktionen:

Favoriten/Lesezeichen/Bookmarks verwalten Bilder und Texte kopieren
Drucken

Schaltflächen: Vorwärts / Rückwärts, Abbrechen

Bereich: Internet-Recherche mit Suchmaschinen

... kennen unterschiedliche Suchmaschinen und sind in der Lage sie entsprechend zu vergleichen.

Suchmaschinen: www.blinde-kuh.de www.fragfinn.de www.google.de	Kinderseiten: www.internet-abc.de www.tivi.de
--	--

Bereich: Regeln im Internet

... beachten die Sicherheitsregeln (Urheberrecht, Datenschutz, Viren) für das Internet.

Funktionen:

Favoriten/Lesezeichen/Bookmarks verwalten Bilder und Texte kopieren
Drucken

Schaltflächen:

Vorwärts / Rückwärts, Abbrechen

... kennen Regeln und Vorgehensweisen einer sicheren Kommunikation im Internet.

Schutz vor Viren Datenschutz
Beachten von Urheberrechten

... sind sich der gängigen Netiquette bewusst und halten diese ein.

Erzähle in deinen E-Mails keine Geheimnisse. Sie können von anderen gelesen werden, wie Postkarten. Nie solltest du deinen vollständigen Namen, deine Anschrift und Telefonnummer preisgeben.

Wenn eine E-Mail bei dir ein unangenehmes Gefühl verursacht, wende dich an einen Erwachsenen, dem du vertraust.

Verabrede dich nie mit fremden Personen, ohne deine Eltern zu informieren.

(Projekt: „Mein Körper gehört mir“)

Freundlicher Umgang im Chat (Lernwerkstatt)