

Medienkonzept

Rahmenbedingungen

Zur Zeit verfügt die Ruppin-Grundschule über folgende multimediale Ausstattung:

Im Vorderhaus befindet sich im Untergeschoss **ein Computerraum** mit 28 Arbeitsplätzen. Der Computerraum verfügt über einen fest installierten Beamer, eine Leinwand und einen DVD-Player. Der Computerraum ist über den Omnilab Mac Server vernetzt. Hier gibt es allerdings immer noch Probleme mit der zulässigen Einbindung der Netzlaufwerke.

Im Seitenflügel sind die 5 Klassenräume im 1. Stock und ein Klassenraum im 3.Stock mit **interaktiven Whiteboards** ausgestattet.

Die anderen Klassenräume, mit Ausnahme der Willkommensklasse im Erdgeschoss, haben einen Internetzugang.

Ein Laptop-Pool mit 30 Laptops befindet sich im Seitenflügel und kann in diesen Räumen genutzt werden.

Der Laptop-Pool wurde über Elternspenden finanziert.

Da es sehr lange dauert, bis die Verbindung zum Server hergestellt wird, kommt er noch viel zu wenig zum Einsatz.

Die Ausstattung ist nicht ideal.

Wenn alle Klassenräume über interaktive Whiteboards verfügen würden, die Schule darüber hinaus in jedem Gebäudeteil einen Computerraum hätte und die Laptops unkomplizierter in das System eingebunden werden könnten, wäre die Umsetzung eines Medienkonzeptes erheblich einfacher.

Da die baulichen Voraussetzungen in der Schule (noch) nicht gegeben sind, versuchen wir, mit den Beschränkungen umzugehen.

Ein Ziel für die nächsten Jahre muss sein, die organisatorischen Voraussetzungen zu schaffen, dass der Laptop-Pool möglichst schnell und unkompliziert auch in einstündigen Unterrichtsfächern eingesetzt werden kann.

Dies ist eine Voraussetzung dafür, dass ein umfassendes Medienkonzept umgesetzt werden kann.

Nutzung des Computerraumes

Da die Klassenräume im Vorderhaus keinen Internetzugang haben und damit nicht vernetzt sind, müssen die 1. bis 3. Klassen ihren computergestützten Unterricht im Computerraum durchführen.

Der Computerraum ist voll ausgelastet und wird von allen 1. bis 3.Klassen und zum Teil auch von den 4. bis 6. Klassen genutzt.

Im Rahmen des Deutsch- und Sachunterrichtes werden Texte, Gedichte, Rätsel erstellt und mit unterschiedlicher Lernsoftware (Lernwerkstatt, Oriolus, Camden-Market, MindmanagerSmart...) gearbeitet.

Von den höheren Klassen wird der Raum in der Schülerarbeit für Referatsvorbereitungen, Internetrecherche, Online- Übungen, Textproduktion und den Filmeinsatz genutzt.

Die PCs im Computerraum finden auch Einsatz im Förderunterricht und zur Fotopräsentation aus dem Schulleben.

In der **Klassenstufe 4** findet eine Stunde des Sachunterrichtes als **Computereinführungskurs** im PC-Raum statt.

Die Unterrichtsinhalte :

Textprogramme sinnvoll nutzen, Speicher- und Ablagesystem entwickeln und den Umgang damit trainieren, einfachste Bildbearbeitung anwenden, 10-Fingertippübungen, das Internet als Informationsquelle nutzen, Kindersuchmaschinen kennenlernen und nutzen, gezielte Materialbeschaffung für Themen des Sachunterrichts (z.B. Thema Wasser), interaktive Übungen (z.B. Thema Fahrrad), sicheres Arbeiten im Netz, Ablegen des Internet-Seepferdchens im ersten Halbjahr.

In **Klassenstufe 5/6** gibt es im Rahmen des zweistündigen verbindlichen Wahlunterrichts (**WUV**) in jedem Schuljahr einen Computerkurs, in dem die Teilnehmer Texte verändern, das Layout gestalten, Bilder einfügen und in den Text einpassen. Sie nutzen dabei die Programme Active Inspire und Open Office, die auch auf den Whiteboards installiert sind.

Im Fachunterricht nutzen die Klassen Informationen aus dem Internet und verarbeiten sie selbstständig für Referate und andere Präsentationen. Dabei erstellen sie Power-Point-Präsentationen und Handouts.

In **Klasse 5 und 6** wird verstärkt auf den Missbrauch des Internets und auf die Gefahren des Cybermobbings eingegangen. Die Polizei führt hierzu einen zweistündigen Kurs mit jeder Klasse durch. Das Medienzentrum Steglitz verstärkt dieses Angebot durch einen vierstündigen Workshop in jeder Klasse.

Der vierstündige Workshop dient der Sensibilisierung der Schüler/innen bzgl. ihres Verhaltens im Internet. In Einzel-, Team- und Gruppenarbeit sowie mit Filmen wird gezeigt, wo es Stolperfallen gibt, wie man damit umgeht und warum man manchmal lieber zweimal über einen Post nachdenken sollte.

Durch Präsentationen, Diskussionen und Rollenspiele werden folgende Inhalte erarbeitet:

- Datenschutz
- Soziale Netzwerke
- Recht (Urheberrecht, Bildrechte)
- Passwörter
- Cybermobbing

Inhalte (optional nach Altersstufe):

- Spuren im Netz
- Chat
- Mediensucht

Der Förderverein der Schule finanziert diese Workshops.

Arbeit mit dem Smartboard

Das Smartboard in den Klassenräumen ersetzt die Kreidetafel. Die Lehrkräfte mussten in den letzten Jahren lernen, damit umzugehen. Hierzu fanden mehrere schulinterne Fortbildungen statt. Im Umgang mit dem Smartboard zeigte sich, dass die Schülerinnen und Schüler schnell und unbefangener mit den neuen Medien umgehen. Inzwischen gibt es in jeder Klasse Schülerinnen oder Schüler, die die Smartboards anmelden und kalibrieren.

Die Smartboards werden in den Klassen vielfältig genutzt und die Möglichkeiten, auf das Internet zuzugreifen, werden ausgeschöpft.

Arbeit mit dem Laptop-Pool

Der Laptop-Pool wurde über Elternspenden finanziert.

Da es sehr lange dauert, bis die Verbindung zum Server hergestellt wird, werden sie noch viel zu wenig eingesetzt.

Ein Ziel für die nächsten Jahre muss sein, die organisatorischen Voraussetzungen zu schaffen, dass der Laptop-Pool möglichst schnell und unkompliziert auch in einstündigen Unterrichtsfächern eingesetzt werden kann.

Hierzu wollen wir Schülerinnen und Schüler aus jeder Klasse als Laptop-Buddys qualifizieren. Sie schließen die Laptops an und bauen sie auf, damit im Unterricht schneller auf sie zugegriffen werden kann.

Zielvorstellungen

Kompetenzerwerb ist ein langwieriger Lernprozess des Erlernens unterschiedlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten. In Bezug auf die Medienkompetenz gehen wir von folgenden Annahmen aus:

1. Das Erlernen von Grundtechniken innerhalb der Anwendung von Textverarbeitungsprogrammen, E-Mail-Programmen und der Internetrecherche muss die Basis für die Arbeit in allen Fachbereichen sein.
2. Die erlernten Grundtechniken müssen in Abhängigkeit der Klassenstufe durch kontinuierliche Anwendung weiterentwickelt und ergänzt werden.
3. Medienkompetenz muss sich auf verschiedenen Ebenen vollziehen. Ziel muss es sein, stufenweise mediales Lernen mit inhaltlichem, methodischem und sozialem Lernen zu verknüpfen, um am Ende der Grundschulzeit einen möglichst hohen Grad an technischer Selbstständigkeit zu erreichen.
4. Computergestütztes Lernen verankert sich nur innerhalb einer computergestützten Lernatmosphäre.
5. Die Lehrkraft hat neben der technischen und repräsentativen Verwendung des Arbeitsgerätes die Aufgabe, eine Vorbildfunktion hinsichtlich des Umganges, der Sicherheit und dem Verhalten im Internet auszuüben.

Ein ganzheitliches Lernen am und mit dem Computer bezieht sich nicht nur auf das Schreiben von Texten, die Internetrecherche und die Nutzung eines E-Mail-Systems.

Medienkompetenz ist vielmehr eng mit Sach- und Methodenkompetenz verknüpft.

Der Erfahrungswert und die Begeisterung an dem Medium steigern sich in der Regel mit dem Wissen um die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten.

Das Selbstbewusstsein im Umgang mit dem Computer und den Peripheriegeräten wird durch die Kontinuität der Nutzung stetig erhöht.

Das Erlernen von Präsentationstechniken, Möglichkeiten der Datenspeicherung sowie die Zusammenstellung und Veröffentlichung von Dateien wirken sich nachhaltig auf den Selbstständigkeitsprozess aus.

Wer die Gefahren des Internets kennt, kann bedacht damit umgehen. Auch das gehört zur Medienkompetenz dazu.

Unabhängig von Lerngegenstand und Fachbereich können die Schülerinnen und Schüler auf ihre Kompetenzen zurückgreifen und diese in der Schule, im Berufsleben und anderen Bereichen für sich nutzen.

Unser Medienkonzept ist so angelegt, dass es fächerübergreifend Anwendung finden soll. Es ist aufeinander aufgebaut und beginnt mit dem Erlernen und Vertiefen von Grundtechniken in den Klassenstufen 3 und 4. Bedeutsam ist, dass das Erlernen der technischen Bedienung immer mit einem fachspezifischen Inhalt kombiniert werden soll, sodass nicht die Anwendung an sich, sondern ein schülerorientiertes Produkt im Vordergrund steht. Dieser produktionsorientierte Ansatz gewährleistet zum einen den Anreiz zur Auseinandersetzung mit dem Computer und zielt zum anderen auf ein handlungsorientiertes Lernen ab, durch das sich die einzelnen Fähigkeiten und Fertigkeiten nachhaltig festigen und weiterentwickeln sollen.

Klassenstufe 3

Erwerb von Grundtechniken

Auf Schülerebene (Anwendung)

1. Erster Umgang

Sachunterricht

UE: Ich lerne den Computer kennen

- Unterscheidung zwischen Hardware und Software
- Teile des Computers benennen
- Starten/einloggen/herunterfahren
- Übungen mit der Maus

2. Kennenlernen und Nutzen eines Textverarbeitungsprogrammes

Deutschunterricht

UE: Wir schreiben eigene Texte in Word

- ablegen, speichern, schließen
- Texte schreiben
- Schriftbild verändern
- Text drucken
- Reflektion der optischen und inhaltlichen Wirkung

3. Internetrecherche

Sachunterricht

UE: Wir recherchieren über unser Lieblingstier“

- Unterschiedliche Suchmaschinen kennenlernen und nutzen
- Kinderseiten im Netz
- Onlinelexika
- Stichpunkte in Word festhalten
- Reflektion: Mögliche Probleme bei der Suche
- Erstellung von Tipps für die Internetnutzung

4. Lernprogramme nutzen

- Starten, Nutzernamen anlegen
- Lernerfolg auswerten

5. Weiterentwicklung der Anwendung

- Ordner einrichten
- Informationstexte für die Präsentation verfassen
- Layout gestalten:
- Aufzählungen und Nummerierungen
- Überschriften abheben
- Bilder einfügen
- Reflektion von Inhalt & Wirkung und Verständnis

Auf Lehrerebene (Darstellung via Smartboard)

Geräte, Arbeitsabläufe kennen, nachvollziehen und wiederholen durch

- Nutzung von Maus, Tastatur etc. vor der Klasse
- Erstellen von Tafelbildern in Word
- Scrollen und blättern
- Abspeichern und Öffnen von Dateien (z.B. Hausaufgabenordner)

Hervorheben und Besprechen von optischen Wirkungen in den einzelnen Fachbereichen

- Deutsch – z.B. Textmontagen
- Sachunterricht – optische Täuschungen
- Kunst – Hervorheben von Stilelementen auf Kunstwerken und Gemälden
- Bildmontage/Missbrauch als übergreifendes Thema

Internetrecherche in den Unterricht einbeziehen

- Deutsch
- Rechtschreibung/Fremd-wörter
- Sachunterricht
- Fachbegriffe
- Englisch
- Vokabeln nachschlagen

Klassenstufe 4

Festigung und Erweiterung der Grundtechniken

Auf Schülerebene (Anwendung)

1. Nutzen von Textverarbeitungsprogrammen

Deutsch

Briefe verfassen

- Text einrücken
- Links- und rechtsbündige Textteile
- Textteile hervorheben, unterstreichen, farbig abheben

2. Nutzen eines E-Mail-Programmes

Deutsch/Sachunterricht

Den Computer als Arbeitsmittel nutzen

- Einrichten einer E-Mailadresse
- Festlegen eines Passwortes und des Benutzernamens
- Textinhalte versenden und empfangen
- Reflektion Papierbrief vs. E-Mail

3. Einführung über Möglichkeiten des Lesens im Internet

Deutschunterricht

Lesen im Internet

- Bücher im Internet?
- E-Books
- Wie recherchiere ich Bücher im Internet? (Bibliotheken)
- Lesen von Geschichten im Internet – Vorstellung von antolin.de und kinderbuchforum.de
- Verfassen von Buchkritiken und Darstellung auf einer der genannten Internetseiten

4. Suchkriterien im Internet optimieren

Sachunterricht

- Stichwortsuche
- Bildsuche
- Geografische Karten und Darstellungen

Auf Lehrerebene (Darstellung via Smartboard)

Arbeitsabläufe und Techniken kennen, nachvollziehen und wiederholen

- Tafelbilder mittels Bausteinen und Bildelementen verschieben und variieren
- Unterschiedliche Literaturgattungen auf ihre optische Gestaltung hin untersuchen
- Textcollagen
- Geometrische Formen

Klassenbezogene Nutzung eines E-Mail-Programmes

- Einrichtung eines E-Mail-Klassenbriefkastens für den Klassenrat
- Hausaufgaben per E-Mails versenden, abrufen und weiterleiten

5. Sicherheit im Umgang mit dem Internet

- Funktion des Passwortes
- Datenverlust
- Briefgeheimnis im Internet
- Datenmissbrauch

Internetrecherche in den Fachunterricht einbeziehen

- Deutsch
- Text- und Autorenrecherche
- Sachunterricht
- Geografische Fachbegriffe und Karten
- Kunst
- Maler und Kunstwerke

Klassenstufe 5

Kompetenzbaustein „Präsentationen erstellen“

→ Das Thema „Präsentation“ steht hier im Fokus und vernetzt die bisher erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten. Darauf aufbauend werden Präsentationsmöglichkeiten erprobt, dargestellt und ausgewertet. Die Nutzung des Computers ist weiterhin in allen Fachbereichen und Ebenen obligatorisch.

Auf Schülerebene (Anwendung)

Erstellung von Computerpräsentationen auf Textebene

Alle Fachbereiche

- Texte verfassen
- Passende Schriftart- und Schriftgröße wählen
- Textbausteine in Abhängigkeit der Wirkung verschieben
- Passende Bilder einfügen
- Sinnhafte Überschriften einfügen
- Gliederung verfassen

Internetrecherche

- Bild- Ton- und Stichwortsuche
- Filterung von Informationen
- Kopieren von einzelnen Textbausteinen
- Erstellen einer Stichwortliste

Einführung in die Nutzung eines Präsentationsprogrammes

- Werkzeuge zur Erstellung von Grafiken und Bildelementen kennenlernen und nutzen
- Akustische Unterlegung
- Reihenfolgen festlegen
- Speichern und einfügen
- Möglichkeiten des Datentransportes (USB-Stick/E-Mail/ CD)

Auf Schülerebene (Darstellung via Smartboard)

Klasseninterne Präsentation

Durchführung

- Öffnen und Abspielen der Präsentation
- Unterstützung durch Features am Smartboard
- Reflektion durch die Mitschüler (Gestalterische und inhaltliche Aspekte)
- Tipps für die Verbesserung der Umsetzung

Auf Lehrerebene (Darstellung via Smartboard)

Klasseninterne Präsentation

- Integration von unterschiedlichen Präsentationselementen bei der Darstellung von Informationen
- Vorstellungen unterschiedlicher Beispiele aus dem Internet mit anschließender Bewertung

Klassenstufe 6

Verschiedene Formen von Multimedia nutzen

In der Klassenstufe 6 wird geplant den Umgang mit unterschiedlichen Bild- und Tonmedien zu erlernen und die entsprechenden Kompetenzen miteinander zu vernetzen. Ziel soll die computerbasierte Erstellung eines schülerorientierten Produktes z.B. in Form eines Filmes, eines Interaktiven Hörspiels oder möglicherweise eines eigenen Internetauftrittes sein.

Ein weiterer Themenkomplex soll das Verhalten im Internet, insbesondere in Chatrooms, Foren und Plattformen, beinhalten. In diesem Zusammenhang werden u.a. die Stichworte Cybermobbing u.ä. thematisiert. Unterstützend wird hier die Internetseite www.klicksafe.de der EU-Initiative für mehr Sicherheit herangezogen. In diesem Zusammenhang wäre auch die Erstellung eines Internetleitfadens denkbar.