

4.2.5 Medienkonzept der Grundschule Haste bezogen auf PC und Internet

1. Allgemeine Aufgaben der Grundschule
2. Medienalltag und Medienkompetenz von Kindern
3. Was ist Medienkompetenz?
4. Pädagogische Argumente für den Einsatz neuer Medien
5. Ist-Zustand der Grundschule Haste
 - 5.1 Homepage
 - 5.2 EDV-Ausstattung des PC-Raumes
 - 5.3 EDV-Ausstattung der Klassenräume
 - 5.4 Qualifikationen der Lehrkräfte
6. Nutzungsmöglichkeiten des PC-Raumes / Klassenraum PC
7. Möglicher Computerlehrplan der einzelnen Jahrgänge
 - 7.1 Klasse 1 und 2
 - 7.2 Klasse 3 und 4
 - 7.3 Fachspezifische Einsätze des Computers und Ausblick

1. Allgemeine Aufgaben der Grundschule

Zu den Aufgaben der Grundschule gehört es, Grundlagen für die Lernentwicklung und das Lernverhalten aller Schülerinnen und Schüler zu schaffen. Dies bezieht sich auch ausdrücklich auf den Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken. So heißt es im Niedersächsischen Schulgesetz: „Die Schülerinnen und Schüler werden in den Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken eingeführt.“ (Niedersächsisches Schulgesetz, Erster Teil, §6 Grundschule)

2. Medienalltag und Medienkompetenz von Kindern

Medien sind heute ein alltäglicher Bestandteil in der Welt, in der wir leben. Kinder haben heute mehr Medien zur Verfügung als jede andere Generation. Sie sammeln bereits im Grundschulalter erste Erfahrungen im Umgang mit PC, Internet und Handy. Kindheit ist heute immer auch ein Aufwachsen und Hineinwachsen in Medienwelten. Medien sind für heutige Kinder etwas Selbstverständliches und Allgegenwärtiges. Doch ein selbstverständlicher Umgang mit Medien ist nicht gleichzusetzen mit einem kompetenten Umgang. Bezüglich der Medienkompetenz der Grundschul Kinder sind die Voraussetzungen genauso unterschiedlich wie in allen anderen Lernbereichen. Medienerziehung in der Grundschule soll dabei helfen, die Möglichkeiten der Medienwelt aktiv zu nutzen, aber auch die Risiken zu erkennen.

3. Was ist Medienkompetenz?

- Kennen lernen des Gerätes und handwerklich geschickter Umgang
- Möglichkeiten des Einsatzes von Computern (zum Beispiel: Kennen lernen von Schreibprogrammen, Schreiben mit 10 Fingern, Bildbearbeitung -)
- Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen können
- eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten (zum Beispiel: eine Homepage mitgestalten, E-Mails verschicken, Hörspiele aufnehmen, Präsentationen gestalten -)
- Mediengestaltung verstehen und bewerten (zum Beispiel: Schülerbeiträge bewerten, Profile in sozialen Netzwerken, Werbung -)
- Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten (zum Beispiel: Thema Werbung: Klasse 2000, Jahrgang 4)

4. Pädagogische Argumente für den Einsatz neuer Medien:

- Einbeziehen der Lebenswirklichkeit der Kinder
- Hohe Motivation
- Individualisiertes Lernen: Lernen auf eigenem Niveau und mit eigenem Tempo
- Unmittelbare Rückmeldung
- Anschauungshilfen
- Abwechslungsreich
- Verstärkung des selbständigen Arbeitens und Lernens
- Unendliche Geduld
- Öffnung von Schule und Unterricht z.B. Schreibpartnerschaften (E-Mails)
- Aktualität durch Nutzen des Internets
- Sicherheitsaspekt: kritische Betrachtung und Gefahren

5. Ist - Zustand der Grundschule Haste

5.1 Homepage

Die Homepage ist im Internet aufrufbar unter:

www.gs-haste.de

5.2 EDV - Ausstattung des PC - Raumes

Der Computerraum der Grundschule Haste ist mit 20 Schülercomputern, einem Lehrer PC und einem Beamer ausgestattet. Sämtliche Computer sind internetfähig und zur sinnvollen Nutzung mit Kopfhörern ausgestattet. Außerdem verfügt die Schule über 20 Easy-Speak-Mikrophone sowie über eine digitale Mikroskop-Kamera.

Als Betriebssystem wird Windows XP eingesetzt. Aus dem Office-Bereich werden Microsoft Word, Excel und Power Point verwendet.

Als Lernsoftware wurden bislang die Lernwerkstatt 8, Budenberg und die Oriolus Lernprogramme Mathe und Deutsch angeschafft. Darüber hinaus

wird die aus den Arbeitsbüchern und -heften beigelegte Software benutzt. (Playway 3 + 4, Welt der Zahl Kl. 2 - 4, Pustebume Kl. 2 - 4). Zudem sind Freeware-Programme wie Audacity, Paint.net, oOo4kids und Scratch installiert.

Jede Schulklasse ist beim Leseprogramm Antolin angemeldet und kann dadurch aktiv und über den Schulvormittag hinaus das Lesen üben und festigen. Darüber hinaus gilt der Account auch bei Zahlenzorro, sodass die Kinder auch hier entsprechend üben können.

5.3 EDV-Ausstattung der Klassenräume

In jedem Klassenraum befindet sich ein PC, an dem ein Beamer und Lautsprecherboxen angeschlossen sind. Der PC steht während des Unterrichts für eine schnelle Informationsentnahme aus dem Internet oder zum Arbeiten mit Lernprogrammen zur Verfügung. Durch eine Digitalkamera und den Beamer können Arbeitsblätter jederzeit für alle ersichtlich gemeinsam bearbeitet, aber auch Filme bzw. Videoaufnahmen problemlos in der Klasse gezeigt werden.

Zusätzlich gibt es acht portable Tastaturen, die eine flexible Bedienung des PCs im Klassenraum ermöglichen. Über ein Netzwerk sind alle PCs mit einem zentralen Drucker verbunden.

5.4 Qualifikation der Lehrkräfte

Der PC-Raum ist allen Lehrkräften zugänglich und wird unterschiedlich genutzt. Erstrebenswert wäre eine allgemeine aktuelle Einführung, sodass sich alle die Arbeit mit den Schülern am PC zutrauen.

Für den Aufbau und Austausch von Unterrichtsmaterialien und wichtigen Dokumenten wäre in diesem Zusammenhang auch die Arbeit mit dem iServ-System denkbar.

6. Nutzungsmöglichkeiten des PC-Raumes/ Klassenraum PC

Unsere Grundschule nutzt das vorhandene Interesse der Kinder für eine produktive Arbeit mit dem Computer.

Wir haben die Möglichkeit, unsere Computer in verschiedenen Bereichen des Unterrichts einzusetzen:

- im Wochenplanunterricht und in Freiarbeitsphasen
- in Projekten

- in Projektwochen
- im Förderunterricht für lernschwache Kinder
- zur Forderung von leistungsstärkeren Schülern und Schülerinnen
- in spezifischen Arbeits- und Übungsphasen innerhalb eines binnendifferenzierten Unterrichts
- in Arbeitsgemeinschaften
- in einem möglichen Offenen Anfang

Im AG Bereich könnte der Umgang mit dem Computer (Texte schreiben und korrigieren, Tabellen erstellen, im Internet forschen, etc.) noch intensiviert werden und nach einer anschließenden Prüfung können die Schüler und Schülerinnen einen Computerführerschein erhalten.

Die Nutzung des Computerraums ist zeitweise sehr intensiv, sodass die Belegung wöchentlich über einen Plan organisiert wird.

7. Möglicher Computerlehrplan der einzelnen Jahrgänge

7.1 Klasse 1 und 2

In Klasse 1 und 2 sollten elementare Fertigkeiten im Umgang mit dem Computer angebahnt werden.

Klasse 1:

Die Schüler sollen an die Minimalanforderungen im Umgang mit dem PC herangeführt werden. Dabei lernen sie erste Lernprogramme kennen.

Ziele:

- Regeln am Computerarbeitsplatz und im PC-Raum
- An- und Ausschalten des PCs
- Bedienen der Taste „Enter“ für die Anmeldung
- Erste Orientierung auf der Tastatur (Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leertaste, Löschtaste, Pfeiltasten...)
- Einführung in den Umgang mit der Maus

- Erste Wörter und Sätze am Computer schreiben
- Schulspezifische Lernprogramme bedienen (Lernwerkstatt, Oriolus, Budenberg)

Klasse 2:

In Klasse 2 sollten die Grundkenntnisse aus dem ersten Schuljahr gesichert und erweitert werden, sodass die Schülerinnen und Schüler zunehmend selbstständiger werden im Umgang mit dem PC.

erweiterte Ziele:

- Orientierung auf der Tastatur (Eingabe-, Rück-, Entfernen- und Escape-Taste)
- Umgang mit der Maus (rechts / links / Doppelklick)
- Drucken
- Schulspezifische Lernprogramme selbstständig bedienen (Oriolus, Lernwerkstatt, Budenberg)
- Arbeit mit der Internetplattform „Antolin“ und „Zahlenzorro“ (Kennen lernen erster Sicherheitsregeln für die Internetnutzung: Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten)

7.2 Klasse 3 und 4

In Klasse 3 und 4 sollten spezielle Computerkenntnisse vermittelt werden. Diese Kenntnisse sollten im 3. Schuljahr angebahnt und im 4. Schuljahr zum Beispiel beim Erwerb des Computerführerscheins / Internetführerscheins abgeprüft werden. Ein dafür entsprechender Lehrgang für die einzelnen Schüler und Schülerinnen ist vorhanden.

Ziele in Klasse 3 und 4:

- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Computerbedienung
- Vertiefung der Kenntnisse in der Textverarbeitung: Texte schreiben, Präsentationen vorbereiten

- Schrift / Zeichen formatieren, Schriftgröße, Schriftart, Schriftfarbe auswählen, Blocksatz, Absatz, etc.
- Bildbearbeitung
- Dateien speichern und öffnen
- Ordner anlegen
- Dateien auf externen Datenträger speichern (USB-Stick)
- verschiedene Suchmaschinen für Kinder im Internet nutzen (Frag Finn, Blinde Kuh, Helles Köpfchen)
- Weitere mögliche Lernprogramme nutzen
- Arbeit mit der Internetplattform „Antolin“ zur vertiefenden Leseförderung
- Arbeit mit der Internetplattform „Zahlenzorro“ als Mathetraining
- Erwerb des Computerführerscheins / Internetführerscheins (zum Beispiel internet-abc.de)
- E-Mails schreiben, verschicken und abrufen können (im geschützten Bereich des Lernprogramms Lernwerkstatt)
- Chat-Regeln kennen lernen
- Profile bei sozialen Netzwerken sinnvoll anlegen, persönliche Daten schützen und minimieren

7.3 Fachspezifischer Einsatz des Computers und Ausblick

In den einzelnen Fachkonferenzen sollte eine **regelmäßige** Bestandsaufnahme der vorhandenen Lernsoftware gemacht werden, um Lernprogramme ggf. zu aktualisieren oder neu zu installieren, sodass eine effektive Arbeit am PC jederzeit möglich ist.

Darauf aufbauend könnte dann das vorliegende Konzept um den spezifischen Einsatz des PCs in den Fächern Deutsch, Mathematik, Sachunterricht und Englisch ergänzt werden.