

# Medienkonzept

## 1. Didaktische Begründung des Konzepts

In einer stark von Medien geprägten Gesellschaft ist die Aufgabe von Schule, ein Konzept zur Stärkung der Medienkompetenz zu entwickeln, sehr bedeutend. Medienkompetenz ist in der heutigen Zeit des immer schnelleren technologischen Fortschritts eine Schlüsselkompetenz wie Lesen, Schreiben und Rechnen<sup>1</sup>. Der Erwerb von Medienkompetenz versteht sich als Teil von Allgemeinbildung und Voraussetzung, um am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen. Die bedeutsame pädagogische Aufgabe von Schule ist, aus Wissen und Anwenden sowie Reflektieren und Handeln einen wichtigen Beitrag zur Medienkompetenzentwicklung der jungen Menschen zu leisten.

Im Bildungsauftrag der Schulen heißt es im Niedersächsischen Schulgesetz nach § 2 Abs. 1, Satz 3 „Die Schülerinnen und Schüler sollen fähig werden, sich umfassend zu informieren und die Informationen kritisch zu nutzen.“ Für die Schülerinnen und Schüler der Grundschule bedeutet dies, „sie werden in den Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken eingeführt“ (NSchG § 6, Abs.1, Satz 3). Außerdem finden sich in den Kerncurricula der jeweiligen Unterrichtsfächer Ausführungen zur Medienkompetenz. Das folgende Medienkonzept bezieht sich im Wesentlichen auf das Medium „Personal Computer“, weil nur dieses Medium in unserer Schule bislang für alle Schülerinnen und Schüler zugänglich ist. Der Medienkompetenzbegriff stützt sich nach Prof. Dieter Baacke<sup>2</sup> auf vier Kompetenzbereiche: Medienkunde, Mediennutzung, Medienkritik und Mediengestaltung.

## 2. Zielsetzung des Konzepts

Die folgenden Ziele sollen die Schülerinnen und Schüler der Albert-Schweitzer-Schule bis zum Ende der Grundschulzeit möglichst erreicht haben.

- Die Schülerinnen und Schüler sollen über allgemeine Bedienungskompetenzen des Computers verfügen. Sie sollen grundlegende Begrifflichkeiten und Funktionsweisen kennenlernen (**Medienkunde**)
- Die Schülerinnen und Schüler sollen verschiedene Möglichkeiten der Informationsbeschaffung kennen lernen und befähigt werden, sich Informationen sicher und zielgerichtet zu beschaffen (**Mediennutzung**)
- Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Medieninhalte zu prüfen und kritisch zu hinterfragen (**Medienkritik**)
- Die Schülerinnen und Schüler sollen eigenständige Produkte mit Hilfe des Mediums herstellen, gestalten und präsentieren. (**Mediengestaltung**)

<sup>1</sup> Niedersächsische Staatskanzlei: Medienkompetenz in Niedersachsen - Meilensteine zum Ziel, Februar 2012

<sup>2</sup> ebd.

Damit diese Ziele erreichbar werden, ist sowohl eine entsprechende **Ausstattung** als auch ein verbindliches **Curriculum**, das das Erreichen der Medienkompetenzen sicherstellt, notwendig. Um die Vermittlung der Medienkompetenzen zu stärken, sind verbindliche und nachhaltige medienpädagogische Qualifizierungsmaßnahmen durch entsprechende **Fortbildungen der Lehrkräfte** unablässig.

### **3. Bestand**

#### **3.1 Hardware**

##### **Im Computerraum:**

- Schulserver (IServ)
- 21 Computerarbeitsplätze mit Netzwerkanschluss

##### **In den Klassenräumen:**

- 13 Klassenräume mit je einem Computerarbeitsplatz ohne Netzwerkanschluss
- 2 Klassenräume mit je 2 Computerarbeitsplätzen ohne Netzwerkanschluss

#### **3.2 Software - Ausstattung**

##### **Im Computerraum:**

- Microsoft Windows 7 (Administration über den Schulserver durch den Schulträger)
- Internetbrowser (Firefox, Internetexplorer) – Startseite: FragFinn
- Virens Scanner
- OpenOffice-Paket
- Tux Paint
- VLC-Player
- IrfanView
- Antolin-Leseförderprogramm (Schroedel), Schullizenz
- Zahlensorro-Mathematik (Schroedel), Schullizenz
- Grundschuldiagnose (Schroedel) Schullizenz
- Blitzrechnen (Westermann), Schullizenz
- Playway 3. und 4. Kl. (Klett) Schullizenz

##### **In den Klassenräumen:**

- Microsoft Windows 7
- Libre Office
- Tux Paint
- Windows Mediaplayer
- Uniwort (Traeger), Schullizenz
- Unizahl (Traeger), Schullizenz

#### 4. Medienkompetenz - Curriculum

	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis	Jahrgang
<b>Medienkunde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• allgemeine Bedienkompetenzen erwerben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• selbstständiges Starten und Herunterfahren des PCs</li> <li>• Netzwerkanmeldung mit Benutzernamen und Passwort</li> <li>• Programme öffnen und schließen</li> <li>• Maus- und Tastaturbedienung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige Computeraufgaben im Klassenraum</li> </ul>	1. – 4. Kl.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datenspeicherung</li> <li>• Navigation in der Ordnerstruktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige Computerstunden im Computerraum</li> </ul>	2. – 4. Kl.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachbegriffe des Computers kennen und richtig zuordnen können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aufbauend von Bildschirm, Monitor, Maus, bis hin zu Browser, Desktop usw.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtswerk „Karibu“ 1. – 4. Kl.</li> </ul>	1. – 4. Kl.
<b>Mediennutzung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sichere und selbstständige Nutzung der schulspezifischen Lernsoftware</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgaben der Lernprogramme anwenden: DEU: Karibu, Uniwort MAT: Welt der Zahl, Blitzrechnen, Unizahl ENG: Playway</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kl.- u. PC-Raum</li> <li>• PC-Aufgaben regelmäßig in Übungsphasen integrieren</li> </ul>	1. – 4. Kl.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• verschiedene Möglichkeiten der Informationsbeschaffung kennen und nutzen lernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherche im Internet mit der Kindersuchmaschine „FragFinn“ (Startseite im PC-Raum)</li> <li>• sinnvolle Suchbegriffe eingeben</li> <li>• Suchfunktion von „Antolin“ anwenden können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zu Unterrichtsthemen Informationen aus dem Internet suchen und nutzen</li> <li>• regelmäßige „Antolin“-Stunden im Computerraum (1x monatlich)</li> </ul>	2. – 4. Kl.

	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis	Jahrgang
<b>Mediennutzung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen sicher und zielgerichtet finden können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aus einer umfangreichen Ergebnisliste relevante Ergebnisse filtern können</li> <li>• Aufbau einer Internetadresse erkennen</li> <li>• Internetadresse eingeben können</li> <li>• Vor- und Zurückblättern im Browser</li> <li>• Internetführerschein ablegen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• regelmäßige Recherche im Computerraum</li> <li>• internet-abc.de/kinder/surfschein</li> </ul>	ab 3. Kl.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation mit E-Mails kennen lernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antolin-Mails erstellen und versenden</li> <li>• Aufbau einer E-Mail-Adresse kennen</li> <li>• Eingabefelder (Adresse, Betreff, Text, Anhang) kennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterrichtswerk „Karibu“, 3. Kl.</li> </ul>	ab 3. Kl.
<b>Medienkritik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medieninhalte prüfen und kritisch hinterfragen können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Surfen. Aber sicher!“ (Film zur Medienkritik)</li> <li>• „Verklickt“ (Film zu Gefahren und Risiken im Internet)</li> <li>• „Nettikette“ beim E-Mailverkehr kennenlernen</li> <li>• regelmäßige Themen – Elternabende zu Risiken und Gefahren im Internet (Elternleitfaden: „Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten“)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• www.polizei-beratung.de</li> <li>• pädagogisches Begleitmaterial</li> <li>• www.klicksafe.de (Handreichungen zur Durchführung von Elternabenden)</li> <li>• www.smiley-ev.de (Verein zur Förderung der Medienkompetenz)</li> </ul>	ab 3. Kl.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufzeigen der Risiken der Medien (Computer/Laptop, Tablet oder Smartphone) wie z.B. dem Preisgeben von Daten und Fotos, dem Treffen von Chatpartnern sowie dem Thema „Cybermobbing“</li> <li>• „Chatten. Aber sicher!“ (Film zur Medienkritik)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präventionspuppenbühne (PPB) der Polizeidirektion Hannover „Mediensicherheit - Risiken im Internet“</li> <li>• www.polizei-beratung.de</li> </ul>	4. Kl.

	Kompetenz	Inhalt	Material / Hinweis	Jahrgang
<b>Mediengestaltung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>eigenständige Produkte mit Hilfe des Mediums herstellen, gestalten und präsentieren können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Malprogramm kennen und anwenden lernen</li> <li>Grundkenntnisse der Textverarbeitung kennen und anwenden lernen (Schriftart, Schriftgröße, Textausrichtung, Zeilenabstand)</li> <li>Bearbeiten, kopieren und einfügen von Grafiken</li> <li>Erstellen einfacher Präsentationen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Einführung in das Malprogramm Tux Paint / LibreOffice Draw(ab 1. Kl.)</li> <li>Einführung in LibreOffice Writer (ab 2. Kl.)</li> </ul>	1. – 4. Kl.

## 5. Umsetzung des Curriculums

Die Schülerinnen und Schüler sollen in der 1. Klasse durch die Arbeit an den Klassencomputern an die Bedienung des Computers und die Nutzung verschiedener Programme herangeführt werden. Ab der 2. Klasse findet jeweils verbindlich eine Deutsch- oder Mathematikstunde in der Woche im Computerraum statt. Bei Bedarf wird der Computerraum auch in anderen Fächern genutzt. (s. Plan im Anhang)

Im 3. und 4. Jahrgang soll einmal pro Schuljahr ein Projekttag zur Förderung der Medienkritik stattfinden. Hierbei soll eng mit außerschulischen Partnern wie der Polizei und dem Verein zur Förderung der Medienkompetenz „Smiley e.V.“ zusammengearbeitet werden. In Zusammenhang mit dem Projekttag für die Schülerinnen und Schüler werden Elterninformationsabende zum Thema „Kinder und Medien“ angeboten.

## **6. Planung**

### **6.1 Fortbildung**

Die kontinuierliche Fortbildung ist ein wesentlicher Baustein des Medienkonzeptes. Im Sinne des Fortbildungskonzepts der Albert-Schweitzer-Schule beeinflussen die Motivation, Kompetenz und Professionalität sowie deren Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit der Lehrkräfte die Qualität der entsprechenden Lern- und Lehrprozesse entscheidend. Deshalb müssen regelmäßig Fortbildungen im Bereich Medienkompetenz von Lehrkräften besucht werden.

### **6.2 Ausstattungen**

Die Ausstattung mit Hard- und Software an der Schule soll schrittweise verbessert werden. Dazu werden im Rahmen des Medienentwicklungsplanes Investitionsgespräche mit der Stadt Wunstorf geführt.

Folgende Maßnahmen werden angestrebt:

#### **Hardware - Ausstattung**

##### **Im Computerraum:**

- Aufstockung auf 25 Computerarbeitsplätze:  
Anschaffung : 4PCs mit Netzwerkanschluss (2014/15)

##### **In den Klassenräumen:**

- Aufstockung aller Klassenräume auf je 2 Computerarbeitsplätze:  
Anschaffung: 13 PCs (2015/16)
- Netzwerkanschluss in allen Unterrichtsräumen (2015/16)
- Interaktive Tafeln mit Visualizer (Elmo) für alle 4. Klassen (4 Stk.) (2015/16)
- Interaktive Tafeln mit Visualizer (Elmo) für alle 4. Klassen (3 Stk.) (2016/17)
- Anschaffung von 5 Tablet-PCs für die Inklusionsklassen (2015/16)

#### **Software - Ausstattung**

##### **Lernprogramme mit Schullizenzen**

- Welt der Zahl Lernsoftware (Kl. 1 – 4), Schroedel (2014/15)
- Karibu Lernsoftware (Kl. 1), Westermann (2014/15)
- Lernwerkstatt, Deutsch, Mathematik, Sachunterricht , Englisch (2015/16)
- Oriolus Lernprogramme, Deutsch und Mathematik (2015/16)

### **6.3 Evaluation**

Um in Erfahrung zu bringen, wie oft und zu welchen Zwecken digitale Medien im Unterricht eingesetzt werden, wurde im Juni 2013 eine Befragung des Kollegiums durchgeführt (Auswertung des Fragebogens s. Anhang). Zur Evaluation des Medienkonzepts soll regelmäßig eine Befragung durchgeführt und ausgewertet werden.

## Auswertung: Lehrerfragebogen – Einsatz des Computers im Klassenraum

### Rücklauf: 15 Fragebögen von ausgeteilten 23 Fragebögen

1. Wie oft nutzt du den Computer im Klassenraum?  
**5x** ca. täglich    **4x** ca. einmal wöchentlich    **5x** ca. einmal im Monat    **0x** ca. einmal im Halbjahr
2. In welchen Fächern nutzt du den Computer im Klassenraum?  
**14x** DEU    **10x** MAT    **1x** SAC    **1x** ENG    **1x** REL
3. Welche Lernsoftware benutzt du im Klassenraum?  
**14x** Software, die zu unseren Lehrwerken gehören    **5x** Uniwort    **2x** Mathetrainer  
**3x** Blitzrechnen    **4x** Lernsoftware von anderen Lehrwerken
4. Wie arbeiten die SchülerInnen am Computer im Klassenraum?  
**11x** allein    **14x** in Partnerarbeit    **0x** in Gruppenarbeit
5. Welche weiteren Programme nutzen die SchülerInnen am Computer im Klassenraum?  
**2x** Schreibprogramm (Word, LibreOffice)    **2x** Zeichenprogramm (Paint)
6. Bitte notiere deine Wünsche bzw. Verbesserungsvorschläge für die Ausstattung der Klassenräume mit Computern :
  - **2. Kopfhörer für Partnerarbeit – Aufhängung von Kopfhörern**
  - **Internetzugang in den Klassenräumen (4x)**
  - **Deinstallieren von Programmen, die ständig nach Updates fragen**
  - **Drucker?!**
  - **2. Computer im Klassenraum (3x)**
  - **Anschaffung von PC-Tischen - Abdeckung der Tastatur (Staubschutz)**

## Lehrerfragebogen – Einsatz des Computers im Computerraum

1. Wie oft nutzt du die Computer im Computerraum?  
**0x** ca. täglich    **1x** ca. einmal wöchentlich    **7x** ca. einmal im Monat    **6x** ca. einmal im Halbjahr
  
2. In welchen Fächern nutzt du den Computer im Computerraum?  
**11x** DEU    **4x** MAT    **4x** SAC    **2x** ENG    **2x** REL
  
3. Wie arbeiten die SchülerInnen am Computer im Computerraum?  
**9x** allein    **14x** in Partnerarbeit    **1x** in Gruppenarbeit
  
4. Welche Lernsoftware benutzt du im Computerraum?  
**1x** Uniwort    **1x** Mathetrainer    **1x** Blitzrechnen    **1x** Alfons MAT    **1x** Alfons DEU    **1x** Playway
  
5. Welche weiteren Programme nutzen die SchülerInnen am Computer im Computerraum?  
**3x** Schreibprogramm (Word, LibreOffice)    **0x** Zeichenprogramm (Paint)
  
6. Welche Internetlernprogramme nutzen die SchülerInnen am Computer im Computerraum?  
**12x** Antolin    **0x** Zahlenzorro    **7x** Grundschuldiagnose
  
7. Wie häufig setzen die SchülerInnen den Computer für folgende Aufgaben im Computerraum ein?

	wöchent-lich	einmal im Monat	einmal im Hj.
Kreatives Arbeiten mit Texten (Texte schreiben und gestalten)		<b>1</b>	
Kreatives Arbeiten mit Bildern und Fotos (Bilder malen)			
Lernen und Üben mit Lernsoftware/Lernspielen (nicht Internet)		<b>5</b>	<b>2</b>
Lernen und Üben mit Internetprogrammen (Antolin u.ä.)		<b>6</b>	<b>4</b>



Informationen im Internet suchen (recherchieren)		<b>7</b>	<b>3</b>
---	--	----------	----------

8. Nutzt du den Drucker im Computerraum?

**0x** oft   **3x** gelegentlich   **5x** eher selten   **6x** nie

9. Hältst du einen Lehrerarbeitsplatz, von dem aus du die Schülerarbeitsplätze einsehen kannst, im Computerraum für notwendig?

**2x** ja   **4x** gelegentlich   **7x** nein

- Begründung für **nein**: **Hilfe muss direkt an den Schüler-PCs erfolgen (4x)**
- Begründung für **gelegentlich**: **Zur Kontrolle bei der Grundschuldiagnose (Vollständigkeit, Auswertung) 1x**
- Begründung für **ja**: **Hilfestellung kann direkt erfolgen (1x)**  
**schneller Zugriff, mehr Ruhe im Raum (1x)**  
**Überblick verschaffen**

10. Bitte notiere deine Wünsche u. Verbesserungsvorschläge für die Ausstattung des Computerraums :

- **Internet „schneller“ (1x)**
- **PCs in Klassenstärke (1x)**
- **Alle Rechner sollen funktionieren (1x)**

## Computerraumnutzung

Schuljahr 2013/14

Gerade Wochen - Mathematikstunden

	<b>Mo</b>	<b>Di</b>	<b>Mi</b>	<b>Do</b>	<b>Fr</b>
<b>1</b>				2d KLI	
<b>2</b>				2a GRU	
<b>3</b>	2c PRZ	4d GNA			3d WRD
<b>4</b>		4a MAR	4b TÖN		3c SEI
<b>5</b>	4c NIE	3a TÖN	2b MEE		3b RUN
<b>6</b>			MEE AG		

Ungerade Wochen - Deutschstunden

	<b>Mo</b>	<b>Di</b>	<b>Mi</b>	<b>Do</b>	<b>Fr</b>
<b>1</b>			2c PRZ	3d WRD	4a GNA
<b>2</b>	2b MEE	2a GRU	3a STE	3c WIL	3b RUN
<b>3</b>					
<b>4</b>				2d KLI	
<b>5</b>	4d MAR		4c HOR	4b TÖN	
<b>6</b>			MEE AG		