Medienkonzept der Geinsheimer Schule

Grundlegende Zielvorstellungen

„Medienkompetenz ist heute unabdingbar, um am politischen, kulturellen und sozialen Leben in der Informationsgesellschaft zu partizipieren und es souverän aktiv mitzugestalten."[1] Hierin begründet sich unser grundsätzliches Ziel, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in allen Jahrgangsstufen auszubauen.
Unsere mediale Welt wird zunehmend komplexer und damit unüberschaubarer. Ein zentraler Stellenwert in der digitalen Entwicklung kommt den neuen Medien zu. Sie eröffnen neue Möglichkeiten in der Arbeitswelt und werden auch in Zukunft die Arbeitswelt prägend verändern. Der berufliche Werdegang der Schülerinnen und Schüler ist ohne IT-Kenntnisse nicht denkbar, da in nahezu allen Berufsfeldern der Computer eine immer höhere Bedeutung innehat. Zudem wird die Schullandschaft ebenfalls künftig medialer geprägt.
Daher ist es unser Ziel, die Schülerinnen und Schüler auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorzubereiten und ihnen Selbstvertrauen und Sicherheit im Umgang mit neuen Medien zu geben.
Auch wenn im vorliegenden Konzept der Schwerpunkt auf der Arbeit mit dem Computer liegt, soll festgehalten werden, dass der Einsatz der „alten" Medien (Film, Overheadprojektor, Sachbücher, Lexika etc.) nicht vernachlässigt wird. Grundsätzlich betrachten wir den Computer als ein gleichwertiges Unterrichtsmedium, welches in allen Unterrichtsfächern eingesetzt werden kann.

Ausstattung

An unserer Schule verfügen wir über einen Computerraum mit 15 PCs und jedes Klassenzimmer verfügt über zwei weitere Computer. Ein fest installierter Beamer und ein Smartboard sind bzw. werden beantragt. Folgende Lernsoftware ist auf den Computern installiert bzw. sind Lizenzen für Online-Programme erworben:

- Lernwerkstatt
- Budenberg
- Schreiblabor
- Antolin
- Zahlenzorro
- Bumblebee

Die verschiedenen Lernsoftwares bieten den Schülerinnen und Schülern während der Freiarbeit, dem offenen Unterricht und dem Lernen an Stationen die Möglichkeit ihr gelerntes Wissen zu vertiefen und Fähigkeiten zu trainieren.

[1] Bildung von Anfang an. Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder von 0-10 Jahren in Hessen. Stand: August, 2007, S. 69.

Schwerpunkte

Im Fokus steht das Lernen mit und über Medien. Hierzu werden die Bereiche Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung und Medienkritik abgedeckt.
In der Medienkunde wird das Ziel angestrebt, die Technik zu verstehen und zu beherrschen und Medienwissen soll aufgebaut werden. Im Bereich der Mediennutzung lernen die Kinder gezielt, wie ein Programm gestartet wird und nutzen den Computer als Lernmedium. Ein weiterer Punkt im Bereich der Mediennutzung ist der Computer als Informationsquelle. Unter der Mediengestaltung bzw. Medienproduktion versteht man kreative Formen der Computernutzung, z.B. der Computer als Malwerkzeug. Im Bereich der Medienkritik soll die kritische Auseinandersetzung mit dem Computer und seinen (vor allem im Internet) Inhalten ermöglicht werden.
Die Bereiche werden in den unterschiedlichen Jahrgängen verschieden gewichtet. Entsprechend des Alters bzw. der Wahrscheinlichkeit des Medienkonsums werden die Inhalte vermittelt.

Kompetenzen

Sachkompetenz:
Die Schülerinnen und Schüler können sich altersgerecht mit verschiedenen Medienarten sowie mit der Gestaltung und Herstellung von Medien beschäftigen. Sie können dabei insbesondere auch erste Kenntnisse im Umgang mit Computer und Software erwerben.

Methodenkompetenz:
Die Schülerinnen und Schüler können die unterschiedlichen Medienarten als Arbeitsmittel und Informationsquelle erkennen.

Sozialkompetenz:
Die Schülerinnen und Schüler können mit den Medien aufgabenorientiert in wechselnden sozialen Arbeitsgruppen arbeiten. Die neuen Medien werden als Kommunikationsmittel kennengelernt.

Selbstkompetenz:
Die Schülerinnen und Schüler können ihr eigenes Mediennutzungsverhalten und das ihrer Umgebung reflektieren. Sie können zum Bewältigen einer bestimmten Aufgabe eine aus ihrer Sicht geeignete Medienart auswählen. Sie können gesammelte Informationen kritisch bewerten. Die Schülerinnen und Schüler lernen durch einen richtigen Umgang sich selbst vor den Gefahren des Internets zu schützen.

Umsetzung

Es erhalten alle Klassen im Rahmen des Stundenkontingents eine Stundenzahl, die zur Förderung der Medienkompetenz genutzt wird. In Klasse 1 und 2 wird die Thematik im Sachunterricht in Themenblöcken umfassend behandelt. In Klasse 1 erfolgt eine SU-Einheit im Lauf des 2. Halbjahres. In der 2. Klasse erfolgen zwei SU-Einheiten. Eine Einheit im ersten Halbjahr, eine weitere im zweiten Halbjahr. In Klasse 3 und 4 gibt es eine Förderstunde. Diese fest im Stundenplan verankerte Stunde in Klasse 3 und 4 wird künftig Computerstunde genannt. Hierfür wird ein Raumbelegungsplan für den Computerraum erstellt.
Das Kollegium verfügt bereits über Kenntnisse in den Schwerpunktbereichen. Durch ein Medienteam als Multiplikator werden Fortbildungserkenntnisse an das gesamte Kollegium weitergegeben. Die Schule meldet sich zur Zertifizierung „Internet-ABC", eine Initiative des Landes Hessen, an. In der Schulentwicklung wird hier ein Schwerpunkt in der Lehrerfortbildung gesetzt.
Zudem erhalten alle Kollegen ein Medienhandbuch, in welchem alle Inhalte anhand von Arbeitsblättern und Arbeitsaufträgen festgehalten sind und die praktische Umsetzung erleichtern bzw. vereinheitlichen sollen.

Inhalte

Klasse 1

- Regeln zum Verhalten im Computerraum
- Einführung in die Arbeit am Computer: Bedienungselemente
- Erste Orientierung auf der Tastatur
- Umgang mit der Maus
- Einstieg in die Lernwerkstatt: Schwerpunkt Maus-Training
- Malprogramm „Paint" kennenlernen

Klasse 2

- Erwerben des Computer-Führerscheins
- Erste Wörter und Sätze mit dem Computer schreiben (Schreibprogramm „Word" kennen lernen)
- Drucken und speichern im vorab angelegten Klassenordner
- Malprogramm „Paint" vertiefen
- Einführung in die Arbeit mit den Lernprogrammen (Lernwerkstatt, Budenberg, Schreiblabor)
- Internetplattform „Antolin" zur Leseförderung nutzen und dabei erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennen lernen (Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten)
- Internetplattform Zahlenzorro zur mathematischen Förderung nutzen

Klasse 3/4

- Erwerben des Internet-Führerscheins
- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Computerbedienung
- Sicherheitstipps zur Internetnutzung
- Grundkenntnisse im Bereich der Beschaffung von Informationen erhalten, geeignete Kindersuchmaschinen kennen lernen (www.blinde-kuh.de; www.fragfinn.de; www.milkmoon.de; www.kindex.de; www.trampeltier.de)
- Weitere Lernprogramme nutzen
- Internetplattformen „Antolin", „Zahlenzorro" und „Bumblebee" zur vertiefenden Förderung nutzen
- Texte schreiben, Schrift formatieren (Schriftgröße, -art auswählen, Blocksatz etc.)
- Grundkenntnisse Dateien zu speichern erwerben (Ordner anlegen, USB, CD-Rom)
- Weitere Anwendungsprogramme bei Windows kennen lernen (z.B. Powerpoint)
- Sicherheitstipps im Umgang mit Smartphone und Tablet
- Umgang/Verhalten mit sozialem Medium (Whatsapp, Snapchat, usw.)