



Medienkonzept

der Schule Zollenspieker

Ziel der Mediennutzung

Kinder im Grundschulalter werden in ihrem häuslichen Umfeld mit Computern konfrontiert. Häufig nutzen die Kinder den Computer aber nur als Spielgerät und kaum für gezielte Anwendungen. Andere Schüler wiederum haben zu Hause gar keine Zugriffsmöglichkeiten auf einen Computer oder das Internet. Obwohl bei allen Schülern die Hemmschwelle mit dem Gerät umzugehen sehr gering ist, starten die Schüler mit sehr unterschiedlichen Vorkenntnissen im Umgang und auch im Gebrauch eines Computers.

Unsere Schule hat deshalb die Aufgabe, alle Schülerinnen und Schüler an eine sinnvolle Computernutzung heranzuführen. Zu ihrer vorhandenen Begeisterung für Computer soll der kompetente Umgang mit ihnen hinzukommen, so dass sie ihre Handlungskompetenz im multimedialen Lernen erweitern.

Der Umgang mit interaktiven Medien soll das individualisierte Lernen unterstützen und fördern. Die Nutzung von geeigneter Lernsoftware (und Internetanwendungen) ermöglicht es, die Schüler entsprechend ihrem jeweiligen Kompetenzniveau zu fördern und zu fordern. Mit Schreib- und Präsentationsprogrammen und mit Hilfe des Internets können die Schüler individuelle Aufgaben bearbeiten, präsentieren und ggf. veröffentlichen.

Pädagogisches Nutzungskonzept

Folgende Einsatzgebiete der digitalen Medien sind vorgesehen:

als Schreibwerkzeug, als Trainer, als Werkzeug zur Informationsbeschaffung, als Wissensvermittler, als Kommunikationsmittel, zum Präsentieren und Publizieren von Schülerarbeiten (über die Schulhomepage)

Inhalte Klasse 1 / 2

Klasse 1	
Programme	Inhalte
Fibelabhängige Lernsoftware	Leseübungen Anlautübungen etc.
Lernwerkstatt (Medienwerkstatt Mühlacker)	Wahrnehmungsspiele Umgang mit der Maus Orientierung auf versch. Programmebenen Inhalte des Deutsch- und Mathematikunterrichts

Klasse 2	
Programme	Inhalte
LibreOffice oder Schreibwerkstatt der Lernwerkstatt	Eigene Textproduktion
Lernwerkstatt (Medienwerkstatt Mühlacker)	Deutsch, alle Bereiche Mathematik Sachunterricht Wahrnehmungsspiele
Budenberg	Wahrnehmung, Deutsch, Mathematik
Antolin (Internet)	Leseprojekt im Internet

Lernziele und Kompetenzen Ende Klasse 2:

- Computer ein- und ausschalten
- sicherer Umgang mit der Maus
- Orientierung in den im Unterricht genutzten Programmen
- Wahrnehmung des Computers als Lernhilfe und Schreibwerkzeug

Inhalte Klasse 3 / 4

Klasse 3 und 4	
Programme	Inhalte
Lernwerkstatt	Deutsch, alle Bereiche Mathematik, Sachunterricht, Englisch, Wahrnehmungsspiele
Budenberg	Wahrnehmung, Deutsch, Mathematik
Software zu Themengebieten des Sachunterrichts	Informationsbeschaffung zu vorgegebenen Themen und Aufgaben, Wissensvermittlung
LibreOffice oder Schreibwerkstatt	eigene Texte mit dem Computer schreiben
versch. Internetseiten	Sachunterricht: „Internetralleys“, Lösen von Aufgaben mit Hilfe der Informationen des Internets, Informationsbeschaffung Deutsch: Informationen zu Autoren sammeln, eigene Texte publizieren (über die Schulhomepage), Textproduktionen von anderen Kindern lesen
Internet allg.	Verhalten im Internet, mögliche Gefahren erkennen
Antolin (Internet)	Leseprojekt im Internet
Zahlenzorro (Internet)	Matheprojekt im Internet
e-mail-Funktion der Lernwerkstatt	Kommunikation, Schreibenanlässe schaffen

Lernziele und Kompetenzen Ende Klasse 4:

- sicherer Umgang mit Maus und Tastatur
- eigene Texte schreiben
- speichern und drucken von Dateien
- Umgang mit dem Internet: auffinden von vorgegebenen Seiten im Internet, Navigation im Internet
- aus Internetseiten Informationen entnehmen können
- aus Software Informationen entnehmen können
- unterschiedliche Bedienungsebenen bei den benutzten Programmen wahrnehmen und bedienen
- E-mails versenden und empfangen
- ggf. Präsentationen erstellen und vorführen
- mögliche Gefahren im Internet erkennen
(Werbung, Umgang mit persönlichen Daten im Internet)

Vorhandene Ausstattung

In allen Klassen ist eine Medienecke eingerichtet, zu denen 3 bis 4 Computer gehören. Zwei Klassen sind zusätzlich mit einem Smartboard ausgestattet. Die Schule verfügt außerdem über einen Matheraum, in dem sich 3 Computer und ein weiteres Smartboard befinden. Auch eine Smart - Dokumentenkamera ist vorhanden.

Alle Computer der Schule sind über einen NAS-Server miteinander verbunden. Die für den Unterricht benötigte Lernsoftware ist installiert und alle Computer verfügen über einen Internetzugang. Möglichkeiten zum Drucken, Scannen und Anschließen eines Beamers sind vorhanden.

Das Internet als „geschützter Raum“ für Kinder

Die aufgerufenen Internetseiten werden durch den „Time for Kids“-Filter überprüft. Pornografische Seiten, Glücksspielseiten und gewaltverherrlichende Seiten werden durch diesen Filter „weggefiltert“.

E-Mails schreiben die Kinder nur innerhalb unseres Schulnetzes. Sie nutzen dafür die Email-Funktion der Software „Lernwerkstatt“. Durch den Lehrermodus des Programms sind die Emails einsehbar bzw. kontrollierbar.

Es werden über die Schule keine Schülerdaten weitergeben. Auch bei der Nutzung der Internetseiten Antolin und Zahlenzorro werden nur die Vornamen der Kinder verwendet. Auf Wunsch der Eltern können auch Nicknamen vergeben werden.

Bei der Nutzung des Internets als Informationsmedium werden den Kindern kindgerechte Seiten empfohlen, wie z.B. www.wissenskarten.de

In Klasse 3 und 4 wird mit den Kindern Umgang mit persönlichen Daten im Internet und Werbung reflektiert. (siehe schulinternes Curriculum Sachunterricht)

Nutzung, Wartung und Support

Es gibt eine Nutzungsordnung für die IT-Einrichtungen der Schule, die von den Nutzern anerkannt und beachtet werden muss. (Für weitere Erläuterungen siehe: „Nutzungsordnung für die pädagogischen IT-Einrichtungen an der Schule Zollenspieker“) Mit der Wartung und dem Support ist der Schul-Support-Service beauftragt. Es gibt in der Schule eine Ansprechpartnerin (stellv. Schulleiterin), die kleinere Wartungsarbeiten und die Beratung des Kollegiums übernimmt. Sie ist auch Ansprechpartnerin für den Schul-Support-Service.

Weitere Schritte zur Umsetzung des Nutzungskonzeptes

Um die medienpädagogische Arbeit an der Schule Zollenspieker weiterzuentwickeln und die oben genannten Inhalte zu realisieren, sind folgende Schritte notwendig:

Technische Weiterentwicklung:

- Anschaffung neuer Monitore (ca. 3)
- Ersetzen von älteren Rechnern
- Anschaffung von Beamer und trad. Whiteboard als kostengünstigere Alternative zum Smartboard

Qualifizierungsmaßnahmen:

- Didaktisch-methodische Beratung des Kollegiums
- Fortbildungen zum Umgang und Arbeiten mit einem Smart-Board
(Erläuterungen dazu siehe:
„Nutzungskonzept für die Einbindung der interaktiven Whiteboards an der Schule Zollenspieker“)
- Fortbildung zu den erweiterten Funktionen der Lernwerkstatt

**Stand: Februar 2014
Meike Lindemann**