

Medienkonzept der Grundschule "Walther-Rathenau" Senftenberg



Arbeitsgruppe: Frau Poyda, Herr Schmidt

Stand: April 2011

**Walther-Rathenau-Grundschule
Senftenberg**

Walther-Rathenau-Straße 6 – 8
01968 Senftenberg

Telefon (03573) 367588-0
Telefax (03573) 367588-8

E-Mail
Grundschule1SFB@t-online.de

1. Einleitung

Medien sind Kommunikations- und Informationsvermittler der Menschen wie z.B. Radio, Buch, Zeitung, Telefon, Fernseher, .. und als „neues Medium“ u.a. der Computer. In der heutigen Informationsgesellschaft sind diese nicht mehr wegzudenken. In den meisten Arbeitsbereichen und Berufen werden sichere PC-Kenntnisse vorausgesetzt. Für unsere Schülerinnen und Schüler gehört er zum alltäglichen und selbstverständlichen Gegenstand und somit haben wir die Aufgabe, sie zum richtigen Umgang mit diesem Medium anzuleiten.

Der Umgang mit Medien bezieht sich sowohl auf alte als auch auf neue Medien und ist eine Aufgabe für alle Jahrgangsstufen. Er enthält Bezüge zu allen Fächern und Lernbereichen und ist handlungs- und schülerorientiert. Jede Schule hat andere Bedingungen und darum muss der Umgang mit Medien auf jede Schule zugeschnitten werden.

Bei der Herausbildung von Medienkompetenz nutzen wir u.a. den m.a.u.s.-P@ss, der vom Landesinstitut Berlin-Brandenburg 2004 an Grund- und Förderschulen eingeführt wurde.

2. Pädagogische Ziele für den Medieneinsatz

- konsequente Nutzung aller Medien im Unterricht
- Integration der neuen Medien im allgemeinen Unterricht
- Förderung der Selbsttätigkeit der Schüler = Lernen des Lernens
- Nutzung der Medien für die Differenzierung im Unterricht
- Vermittlung von Grundfertigkeiten im Umgang mit dem Computer und neuer Medien
- Vermittlung von Medienkompetenz

3. Ist-Zustand an unserer Schule

2.1. Bücher

Seit dem 2. Halbjahr des Schuljahres 2010/2011 verfügen wir in enger Zusammenarbeit mit unserem Kooperationspartner Bibliothek Senftenberg über eine Schulbibliothek. Wöchentlich treffen sich unsere jungen Bibliothekare in ihrer Arbeitsgemeinschaft, um alle vorhandenen und regelmäßig neu erscheinende Bücher, Videos und CD's zu katalogisieren und bringen dadurch die Bibliothek immer auf den neuesten Stand.

Von Montag – Mittwoch können sich alle Schüler in der Zeit von 12.30 – 13.00 Uhr, am Donnerstag und Freitag von 12.30 – 12.45 Uhr Bücher ausleihen. Nichthortkinder leihen sich Bücher am Dienstag vor dem Unterricht um 7.30 Uhr aus.

In allen Klassen gibt es eine Auswahl von Büchern, die in der Freiarbeit oder in den Pausen genutzt werden können.

2.2. CD-Player

Alle Klassenräume sind mit einem tragbaren Rekorder ausgestattet, der es dem Lehrer ermöglicht, im Unterricht entsprechende CD's einzusetzen.

2.3. Fernseher

Auf jeder Etage unserer Schule gibt es einen fahrbaren Medienschränk mit einem Fernseher, einem Video- bzw. ein DVD - Spieler.

2.4. Digitalkamera

Jeder Kollege der Schule hat die Möglichkeit, sich bei der Schulleiterin die Digitalkamera auszuleihen, um damit zu arbeiten. So wird sie vor allem bei Projekten eingesetzt, um u.a. Ergebnisse zu dokumentieren.

2.5. Computer

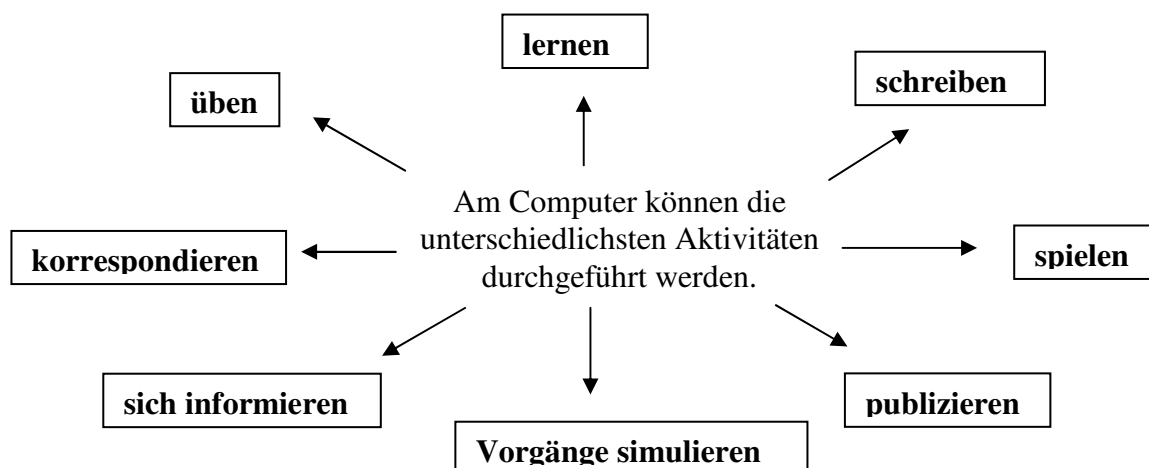
Zur Zeit haben wir ein Computerkabinett mit 12 Rechnern, die miteinander vernetzt sind und über Internetanschluss verfügen. Außerdem verfügen wir über verschiedene Programme und Schülersoftware, zwei Beamer, einen Farbdrucker und einen Scanner.

Da wir in diesem Schuljahr neue Rechner erhalten, planen wir, die bisherigen in den Klassenräumen als Medienecken einzusetzen.. Dadurch kann die Computerarbeit noch mehr in den Unterricht eingebunden werden.

„Man muss nicht alles mit dem Computer machen, aber man kann sich vieles damit vereinfachen.“

Dieser Spruch gilt natürlich auf für die Lehrer, die im Lehrerzimmer über einen PC mit Internetanschluss verfügen.

4. Einsatz des Computers an unserer Schule



4.1. Handlungsfelder und deren Umsetzung an unserer Schule

Handlungsfelder	Umsetzung	
Umgang mit dem Computer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kennen lernen des Betriebssystem Windows XP ▪ Die Tastatur ▪ Die Maus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sicherer Umgang mit dem PC, Betriebssystem XP ▪ Selbstständiges Arbeiten ▪ Sicherer Umgang mit der Tastatur und der Maus ▪ Sicherer Umgang mit Scanner und Drucker
Lernen durch Simulation	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einsatz von Lernprogrammen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ausbau der motorischen und kognitiven Fähigkeiten ▪ Erlernen anwendungsbereiter Fertigkeiten

<p>Computer als Produktionswerkzeug</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einsatz von Office 2000 ▪ Einsatz von Präsentationssoftware ▪ Einsatz von Multimediaprogrammen ▪ Einsatz von Bildbearbeitungsprogrammen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erstes Schreiben mit Word ▪ Sicherer Umgang im Schreiben und Formatieren mit Office 2000 ▪ Erlernen von Fertigkeiten im Umgang mit Bildbearbeitungs- und Präsentationsprogrammen
<p>Computer als Werkzeug zum Lernen und Üben</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einsatz von Lernsoftware ▪ Nutzen interaktiver Internetseiten ▪ Arbeit mit dem Tabellenkalkulationsprogramm Excel 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sicherer Umgang mit Lernsoftware und entsprechender Internetseiten ▪ Individuelle Förderung durch angepasstes Lerntempo ▪ Selbstständiges Festlegen des Schweregrads der Aufgaben ▪ Erste Kenntnisse im Umgang mit Excel erwerben
<p>Informationen einholen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einsatz von Lexika ▪ Nutzung von Suchmaschinen im Internet ▪ Nutzung von Informationssoftware 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erlernen der Fähigkeit der individuellen Informationsbeschaffung von CD-ROM's und aus dem Internet
<p>Das Internet als Kommunikationsmedium</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einsatz von E-Mail-Programmen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erlernen der Kommunikation mit E-Mails ▪ Sicherer Umgang mit dem Medium Internet und deren Kommunikationsmöglichkeiten ▪ Einrichten einer Schulhomepage und deren Pflege
<p>Computer als Werkzeug für die Entwicklung der Motorik und sozialer Kompetenzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nutzung von Spielmöglichkeiten von CD und im Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sachgemäßer Umgang mit der Technik bei Spielen, ▪ Entwicklung der Motorik, ▪ Soziale Kompetenzen bei Spielen gegeneinander ▪ Richtige altersgemäße Wahl der Spiele

4.2. Verbindliche Lerninhalte an der Walther-Rathenau-Grundschule Senftenberg

Klasse	PC zum Lernen und Üben	PC als Werkzeug (schreiben, gestalten, veröffentlichen, kommunizieren)	PC als Lernwelt für Einholen von Informationen, recherchieren	Vermittlung von Medienkenntnissen
1	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen der Lernsoftware „Alfons Lernwelt“ Kl. 1 - Nutzung des Computers für die Schwerpunkt- und Förderstunden 	<ul style="list-style-type: none"> - Schreiben erster Wörter und kleiner Texte 		<ul style="list-style-type: none"> - Ein- und Ausschalten des Computers - Benennen der wichtigsten Teile - erste Orientierung auf der Tastatur - CD und DVD richtig einlegen können - aufrufen bestimmter Programme - erster Umgang mit der Maus - öffnen und beenden von Programmen
2	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen der Lernsoftware „Alfons Lernwelt“ Kl. 2 - Nutzung des Computers für die Schwerpunkt- und Förderstunden 	<ul style="list-style-type: none"> - Schreiben von kleinen Texten - Gestalten von Texten (beachten der Groß- und Kleinschreibung, unterstreichen, kursiv schreiben, fett schreiben, markieren) 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet aufrufen - Kennen lernen der Suchmaschine „Blinde-Kuh“ - Favoriten im Internet aufrufen und lesen der Texte 	<ul style="list-style-type: none"> - Drucken von Dokumenten - Anlegen von Ordnern - Speichern von Dokumenten - 10- Finger-Tastenschreiben mit Hilfe von Software

Klasse	PC zum Lernen und Üben	PC als Werkzeug (schreiben, gestalten, veröffentlichen, kommunizieren)	PC als Lernwelt für Einholen von Informationen, recherchieren	Vermittlung von Medienkenntnissen
3	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen der Lernsoftware „Alfons Lernwelt“ Kl. 3 - Nutzung des Computers für die Schwerpunkt- und Förderstunden - Einsatz der Lernsoftware im Fachunterricht z.B. Musik 	<ul style="list-style-type: none"> - Texte schreiben und bearbeiten - 	<ul style="list-style-type: none"> - Informationssuche von CD und im Internet, - Nutzen der Suchmaschinen für Kinder um Texte im Internet zu finden 	<p>Word</p> <ul style="list-style-type: none"> - markieren - kopieren - einfügen - formatieren - Bearbeitungsfunktionen - drucken - speichern <p>- 10-Finger-Tastenschreiben erweitern</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen der Lernsoftware „Alfons Lernwelt“ Kl. 4 - Nutzung des Computers für die Schwerpunkt- und Förderstunden - Einsatz der Lernsoftware im Fachunterricht z.B. Musik 	<ul style="list-style-type: none"> - Texte schreiben und bearbeiten, - Gestaltung von Einladungskarten - Erste Grundkenntnisse im Umgang mit WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständige Recherche zu gestellten Themen und Finden von Informationen mit Hilfe von CD's und dem Internet 	<ul style="list-style-type: none"> - Kennen lernen des Bildbearbeitungsprogramms Paint - Erste Kenntnisse erwerben über die Präsentationssoftware „Mediator“ - Umgang mit dem Scanner erlernen

Klasse	PC zum Lernen und Üben	PC als Werkzeug (schreiben, gestalten, veröffentlichen, kommunizieren)	PC als Lernwelt für Einholen von Informationen, recherchieren	Vermittlung von Medienkenntnissen
5	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen der Lernsoftware „Alfons Lernwelt“ Kl. 5 - Nutzung des Computers für die Schwerpunkt- und Förderstunden - Einsatz der Lernsoftware im Fachunterricht z.B. Musik, 	<ul style="list-style-type: none"> - kleine Geschichten schreiben und entsprechend gestalten - Schreiben von E-Mails - Einfügen von Bildern in die Textgestaltung 	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständige Recherche zu gestellten Themen und Finden von Informationen mit Hilfe von CD's und dem Internet - Nutzung des Computers für die Erledigung von Hausaufgaben in anderen Fächern als Vorbereitung auf den Unterricht 	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit der Digital-kamera erlernen - Bearbeitung von Fotos mit Hilfe einfacher Bildbearbeitungsprogramme
6	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzen der Lernsoftware „Alfons Lernwelt“ Kl. 3 - Nutzung des Computers für die Schwerpunkt- und Förderstunden - Einsatz der Lernsoftware im Fachunterricht z.B. Musik 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeit an der Erstellung unserer Schulhomepage und deren Pflege 	<ul style="list-style-type: none"> - selbstständige Recherche zu gestellten Themen und Finden von Informationen mit Hilfe von CD's und dem Internet - Vorbereitung auf den Fachunterricht, Sammeln von Informationen zu bestimmten Themenkomplexen 	<ul style="list-style-type: none"> - Festigung der Grundkenntnisse in Word, Paint - Grundlagenerwerb im Excel-Programm - Kennen lernen der Präsentationssoftware PowerPoint, Erstellen erster Präsentationen

4.3. Mediennutzungsplan

4.3.1. Klassenstufe 1/2

Fach / Bereich	Mediennutzung	Inhalt
Anfangsunterricht Sprache		- akustische Differenzierung - lautieren, schreiben, analysieren
Lesen durch Schreiben	* Ganzschriften	* optische Wahrnehmungsschulung
Schreiben	* Programm „Alfons Lernwelt“ * Schulbibliothek	* Wortschatzerweiterung * Lesespiele * Lückentexte * Buchstabenrätsel * Kleine Texte * Erste Bücher * Briefe
Rechtschreibung / Grammatik	* Wörterbuch * Lernprogramm „Alfons Lernwelt“	* ABC - Wörter * Lückentexte * Groß- und Kleinschreibung * Pluralbildung * Verbformen * Nomen
Mathematik	* Lernprogramm „Rechenwege“	Rechenoperationen, Geometrie
Sachunterricht	* Kennen lernen der Suchmaschine „Blinde Kuh“ * Lexikas * Schulbibliothek	* Recherche zu bestimmten Themen * Nachschlagen, Erweiterung des Wissens
Musik	* CD's	* Lieder * Musikstücke
Kunst	* Zeitschriften, Kinderbücher	* Illustrationen, Fotos

4.3.1. Klassenstufe 3/4

Fach / Bereich	Mediennutzung	Inhalt
Schreiben Rechtschreibung Grammatik	<ul style="list-style-type: none"> * Word * Lernprogramm „Alfons Lernwelt“ * Ganzschriften 	<ul style="list-style-type: none"> * Festigung und Übung verschiedener Schwerpunkte in Rechtschreibung und Grammatik
Lesen	<ul style="list-style-type: none"> * Schulbibliothek * Kreisbibliothek * Filme * Theater * Zeitschriften * Kinderbücher 	<ul style="list-style-type: none"> * Bibliotheken Führungen * Ausleih * Filmbesprechung * Theaterbesprechungen * Zeitschriften vorstellen * Buchvorstellung nach Interessen
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> * Nutzen der Suchmaschine „Blinde Kuh“ * Lexikas * Schulbibliothek * Nutzen des Internets beim Projekt „Pflanzen und Tiere des Waldes“ 	<ul style="list-style-type: none"> * Recherche zu bestimmten Themen * Nachschlagen, Erweiterung des Wissens
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> * CD-ROM Rechenwege 1-4 	<ul style="list-style-type: none"> * Festigung der Rechenoperationen * vielfältige Übungen auch zu Geometrie
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> * CD`s * Video * DVD * kindgerechte Internetseiten 	<ul style="list-style-type: none"> * themenbegleitend * grammatikalische Inhalte * Lexik, spielerisches Lernen * grammatikalische Lexik
Musik	<ul style="list-style-type: none"> * CD`s * kleine Filmausschnitte aus musikalischen Werken * Computerprogramm „Karneval der Tiere“ und „Der Nussknacker“ 	<ul style="list-style-type: none"> * Lieder * Musikstücke * Oper „Die Zauberflöte“, „Hänsel und Gretel“ * Ballett „Der Nussknacker“ * „Peter und der Wolf“ * „Karneval der Tiere“
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> * Video * DVD 	<ul style="list-style-type: none"> * Märchen * Drachengeschichten

4.3.1. Klassenstufe 5/6

Fach / Bereich	Mediennutzung	Inhalt
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> * Bücher, * Zeitschriften * Bibliothek * Lernprogramm !Alfons Lernwelt * Online – Übungen * Nutzen verschiedener Internetseiten 	<ul style="list-style-type: none"> * Vorstellen von Büchern * Festigung und Übung verschiedener Schwerpunkte im Bereich Rechtschreibung/ Grammatik * Übungen zum Selbstaushüben z.B. Wortbildung, Rechtschreibung, Zeitformen
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> * CD Übungssoftware zum Arbeitsheft 5/6 * Computerprogramme im Internet 	<ul style="list-style-type: none"> * Lerninhalte Ma Kl. 5 und Kl. 6 (siehe Mathebuch Kl. 6 Cornelsen Verlag)
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> * CD, DVD und Video * Computer „Alfons Lernwelt“ * Onlineübungen im Internet 	<ul style="list-style-type: none"> * themenbegleitend * grammatikalische Inhalte * Festigung Wortschatz * Festigung gramm. Wissens
Gesellschaftswissenschaften	<ul style="list-style-type: none"> * Video und DVD * Internet, * Folien * Bildstelle 	<ul style="list-style-type: none"> * Lernprojekte im Schwerpunktunterricht * Oberfläche Deutschland * Küstenformen – Ebbe und Flut * Entstehung, Abbau Braunkohle
Naturwissenschaften	<ul style="list-style-type: none"> * Bio: Video, DVD, CD * PowerPoint-Präsentationen für Physik * Einsatz einer USB-Kamera 	<ul style="list-style-type: none"> * laut Themengebiete
Musik	<ul style="list-style-type: none"> * CD's * Lernprogramm „Bilder einer Ausstellung“ * Computerprogramm „Instrumente“ und Notenlehre * Kindersuchmaschinen 	<ul style="list-style-type: none"> * Lieder * Musikstücke * „Bilder einer Ausstellung“ * Recherche zu Komponisten * Notenlehre
Kunst	<ul style="list-style-type: none"> * DVD, Video 	<ul style="list-style-type: none"> * Kunstgeschichte, Leonardo da Vinci * Römer

5. Evaluation

jährliche Aktualisierung in Zusammenarbeit mit den Kollegen

Im kommenden Schuljahr Erstellung eines Fragebogens zum Umgang mit Medien

Verantw. Arbeitsgruppe

Termin: 2. Halbjahr 2012/2013