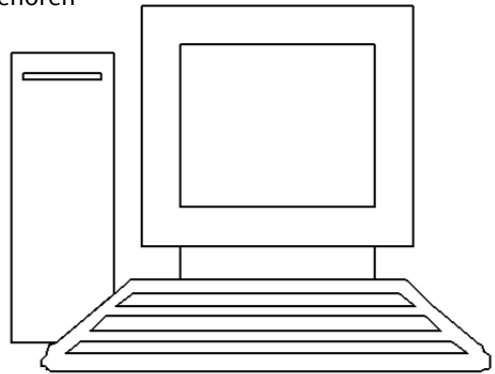


### 3.1.8. Medienkonzept

Computer prägen in immer stärkerem Maße unseren Alltag und gehören schon längst zur Lebenswirklichkeit unserer Kinder. Die meisten Kinder verfügen bereits „von Haus aus“ über Kenntnisse und Erfahrungen im Umgang mit dem Computer. Sie gehen ganz selbstverständlich mit diesem Medium um, probieren aus, entdecken Neues, nutzen den Computer für Spiele oder zum Lernen.



Ziel und Aufgabe der Schulen ist es, durch die Integration neuer Medien in das alltägliche Unterrichtsgeschehen die Medienkompetenz der Schüler aufzubauen und kritisch zu erweitern. Dabei werden die Erfahrungen der Kinder aufgegriffen und allen Schülern die Möglichkeit zum Erlernen eines elementaren, gezielten Umgangs mit dem Computer gegeben. Allerdings darf dabei nicht vergessen werden, das Medium auch kritisch zu hinterfragen und die Gefahren beim Umgang damit im Auge zu behalten. Der unbefangene, ausprobierende und zunächst sicherlich auch unkritische Umgang mit den unterschiedlichen und weit reichenden Möglichkeiten des Computers muss immer auch deutlich hervorheben, dass nicht das Kind der Experte am PC ist, sondern der Lehrer bzw. der Erwachsene.

In diesem Medienkonzept steht der PC im Mittelpunkt, da er vielfältig funktional eingesetzt werden kann, sowohl zur Informationsbeschaffung als auch als Gestaltungsinstrument und Mittel zur Textverarbeitung.

Dabei ist zu unterstreichen, dass es nicht darum geht, den Unterricht generell auf den PC auszurichten, sondern dass der Einsatz alter und bewährter Medien wie Film, Tageslichtprojektor, Sachbücher, Lexika etc. auch hierzu gehört.

Die regelmäßige Nutzung des PCs im Unterricht der Jahrgänge 1 - 4 wird vor allem durch das Leseförderprogramm „antolin“ realisiert.

Auch unsere Schülerbücherei ist deshalb mit ausgewiesenen antolin - Büchern bestückt, um das Lesen in Verbindung mit dem Gebrauch des Computers attraktiv zu machen.

Mit der Verankerung des medienpädagogischen Konzepts im Schulprogramm ist ein Rahmenkonzept geschaffen, welches Medienkompetenz durch integrative Medienpädagogik vermittelt. Das heißt, es wird kein neues Unterrichtsfach geschaffen, sondern Medien sind Bestandteil des alltäglichen Unterrichts.

Für den Einsatz des Computers können nur offen konzipierte Unterrichtsformen praktiziert werden, denn werden. das selbstständige, sachgerechte Lernen soll gefördert und Kreativität und auch verantwortlicher Umgang geschult.

Sowohl zur individuellen Förderung, in unserer Schule vor allem im offenen Anfang, als auch zur Differenzierung, z. B. bei Unterrichtsprojekten oder Gruppenarbeiten zur Ausarbeitung von Lernarrangements oder Vorträgen, eignet sich die Nutzung des PCs ganz besonders.

Bereits im 1. Schuljahr wird regelmäßig am PC gearbeitet. Die Schüler gehen hier mit altersgemäßen Lernprogrammen um und werden mit der Bedienung des Gerätes vertraut gemacht.

Dabei kann ein Computerdienst bei der Bedienung des Computers helfen.

Bis hin zum 4. Schuljahr werden die Anforderungen beim Gebrauch des PCs kontinuierlich gesteigert und die Nutzungsmöglichkeiten erweitert.

Unsere Schule verfügt über einen Computerraum mit acht Computern, aber auch in den einzelnen Klassenräumen stehen den Schülern jeweils zwei Computer zur Verfügung.

Jährlich finden pro Klasse Medienwochen statt, in denen die Kinder außer dem alltäglichen Gebrauch des Computers curricular aufsteigend spezielle Kompetenzen erlernen und gezielt anwenden.

Darüber hinaus spielt, wie bereits erwähnt, der Computer mittlerweile außerschulisch eine große Rolle bei den meisten Kindern. Ziel der Schule muss es sein, an die Lebenswirklichkeit der Schüler anzuknüpfen und sie auf das Leben in einer Gesellschaft vorzubereiten, in der der PC ein immer wichtigeres Medium darstellt und vor allem auch aus dem beruflichen Alltag nicht mehr wegzudenken ist.

Daher können auch durchaus im gewissen Rahmen Hausaufgaben aufgegeben werden, die sich auf den Computer beziehen, sei es Recherche im Internet zu Unterrichtsthemen, selbstverständlich nach Information und unter Aufsicht der Eltern, oder auch das Anfertigen von Schreivarbeiten oder Tabellen.

### Kompetenzen Lerninhalte und Übungen in Klasse 1

Kompetenzen	Ziele und Lerninhalte	Übungen
Grundbegriffe und Grundfunktionen rund um den Computer kennen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teile des PCs kennen lernen:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechner,</li> <li>• Einschaltknopf,</li> <li>• Tastatur,</li> <li>• Maus,</li> <li>• Lautsprecher,</li> <li>• Kopfhörer,</li> <li>• CD-ROM-Laufwerk,</li> <li>• Bildschirm,</li> <li>• Stromquelle</li> </ul> </li> <li>- Einschalten und Hochfahren des PCs</li> <li>- Einschalten des Bildschirms</li> <li>- Umgang mit der Maus</li> <li>- Wählen der Icons und der Lernprogramme</li> <li>- Arbeit mit den Lernprogrammen</li> <li>- Herunterfahren des PCs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Übungen mit der Maus</li> <li>- Arbeit mit den altersgemäßen Lernprogrammen</li> <li>- Kennen lernen einfacher Funktionstasten auf der Tastatur (Leertaste, Eingabetaste, Shift – Taste, Richtungstasten)</li> </ul>

## Kompetenzen Lerninhalte und Übungen in Klasse 2

Kompetenzen	Ziele und Lerninhalte	Übungen
Möglichkeiten der Computernutzung kennen	- kennen lernen der Nutzungsmöglichkeiten des PCs zu unterschiedlichen Aufgaben, z. B. dem „antolin“ – Programm	- Arbeit mit „antolin“
Den Computer als Schreibwerkzeug kennen lernen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schreiben von Wörtern auf der Tastatur mit dem Word – Programm</li> <li>- Üben mit dem Cursor und Fehler verbessern</li> <li>- Verändern der Schriftart</li> <li>- Verändern der Schriftgröße</li> <li>- Text in Form bringen durch Postieren rechts, links oder mittig</li> <li>- Hervorheben von Wörtern durch unterstreichen, fett oder kursiv schreiben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestalten des eigenen Namens in verschiedenen Größen und Schriften</li> <li>- Abschreiben eines Gedichts</li> <li>- Schreiben von Pyramidengeschichten</li> </ul>
Den Computer als Malwerkzeug nutzen können	- Kennen lernen des Malprogramms und des Radiergummis	- Malen von vorgegebenen Gegenständen und Motiven am PC

## Kompetenzen Lerninhalte und Übungen in Klasse 3

Kompetenzen	Ziele und Lerninhalte	Übungen
Den Computer als Schreibwerkzeug nutzen können	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erweitern der Kenntnisse im Umgang mit dem Schreibprogramm und den Möglichkeiten der Tastatur</li> <li>- Verändern der Bildschirmfenster</li> <li>- Kennen lernen der Rechtschreibhilfe</li> <li>- Texte in Dateien speichern</li> <li>- Gespeicherte Dateien öffnen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schreiben von unterschiedlichen Texten auf dem PC unter Anwendung der Titelleisten</li> <li>- Teile des Textes markieren und Schriftgröße oder Schriftart ändern, Textteile entfernen oder verschieben</li> <li>- Benutzen der rechten Maustaste um Fehler zu finden und zu korrigieren</li> <li>- Geschriebene Texte in Dateien zu speichern, Dateien schließen und wieder öffnen</li> </ul>
Das Internet Ziel gerichtet und verantwortungsvoll als Recherchemedium nutzen können	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regeln für den Umgang mit dem Internet lernen</li> <li>- Aufrufen von Internetseiten bei „Blinde Kuh“</li> <li>- Kennen lernen anderer</li> </ul>	<p>Informationen und Gespräche über das Internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was ist das Internet, was kann man damit tun, was ist nützlich, was ist schädlich?</li> </ul>

	<p>Suchmaschinen für Kinder wie „fragfinn.de“, „hellesköpfchen.de“ oder milkmoon.de“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufrufen von Internetseiten bei „google“ <b>(nur unter Aufsicht eines Erwachsenen!)</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Was bedeutet „www“? Was bedeutet „de“, „eu“ oder „com“?</li> <li>- Was braucht man, um ins Internet zu gehen?</li> <li>- Kostet es etwas?</li> <li>- Wichtige Regeln für Kinder beim Nutzen des Internets</li> <li>- Umgang mit dem Browser, eingeben der Internetadresse, anklicken von links (surfen)</li> <li>- Unterschiedliche Suchmaschinen vergleichen</li> <li>- Suchbegriffe eingeben</li> <li>- Symbole zu vor- und zurückgehen und zur Startseite</li> <li>- Informationen zu einem bestimmten Thema zum Unterricht finden, speichern und ausdrucken</li> </ul>
--	--	---

#### Kompetenzen Lerninhalte und Übungen in Klasse 4

Kompetenzen	Ziele und Lerninhalte	Übungen
Den Computer als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel nutzen können	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bilder am PC bearbeiten</li> <li>- Paint.NET starten</li> <li>- Präsentieren mit Text und Bild</li> <li>- Bilder aus dem Internet in Texte einfügen</li> <li>- Texte aus dem Internet in Word einfügen und bearbeiten <b>(Urheberrechte beachten)</b></li> <li>- Tabellen erstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paint.NET auf verschiedene Arten aufrufen</li> <li>- Bild vergrößern oder verkleinern, zuschneiden und speichern</li> <li>- Bilder mit der Maus malen unter Nutzung der unterschiedlichen tool</li> <li>- WordArt kennen lernen und anwenden, mit WordArt Texte schreiben und gestalten</li> <li>- Mit Hilfe einer Tabelle Pläne (z. B. Stundenplan erstellen)</li> </ul>