



Medienkonzept



Vorbemerkungen

Gesellschaftliche Entwicklungen und alte/neuentdeckte Erkenntnisse über Lernprozesse fordern von uns Veränderungen in Bezug auf Unterricht und Erziehung.

Unterrichtskonzepte wie offene Unterrichtsformen, selbstständiges Lernen, soziales Miteinander, friedliche Konfliktbewältigung, verantwortlicher Umgang mit der Natur und ihren Lebewesen waren und sind tragende Elemente unseres Unterrichts.

Traditionelle Medien wie Bleistift, Füller, Buntstift, Tafel, Kreide, Buch, Heft, Hundertertafel, Arbeitsblatt, Fernseher, Film, Tageslichtprojektor, Videorecorder und DVD-Spieler sind noch immer Grundlagen unserer Unterrichtsgestaltung.

Wir verschließen uns jedoch nicht neuer Medien.



Ausstattung

So war es uns ein dringendes Anliegen bei der Planung und Ausstattung unseres Anbaus (1999) gemeinsam mit dem Schulträger Möglichkeiten und Voraussetzungen zu schaffen, einen Multifunktionsraum mit mindestens acht Computerplätzen zu schaffen.

Heute besitzen wir dank des Projektes „Schulen ans Netz“ 9 vernetzte Computerplätze mit Internetzugang.

Außerdem stehen uns **ein** weiterer Computer mit Internetzugang für die Lehrer und 3 Computer für die Klassen zu Verfügung. Diese stehen in den Klassen oder auf klassennahen Flurplätzen.

Kenntnisstand des Kollegiums

Alle Kolleginnen und Kollegen besitzen Grundkompetenzen beim Umgang mit dem Computer und haben einen eigenen PC zu Hause, den sie zur Unterrichtsvorbereitung nutzen.

Eine Kollegin setzt sich intensiver mit dem Computer auseinander und sorgt für die Überwachung der Hardware und die Installation neuer Software.

Für Hardwareprobleme können wir das Medienzentrum Osnabrück um Hilfe fragen. Die Kosten für den Einsatz ihrer Mitarbeiter trägt die Samtgemeinde Fürstenau.

Neue Lernprogramme werden von uns installiert und im Anschluss an den Unterricht oder in Dienstbesprechungen vorgestellt. Ziel dabei ist es, zu diskutieren, ob dieses Programm sinnvoll erscheint und im täglichen Unterricht einsetzbar ist. Fast alle Kolleginnen haben die „Lernwerkstatt“ auf dem eigenen PC installiert, so dass der Einsatz dieser Software in die Wochenarbeitspläne gut integrierbar ist.

Nutzung und Ziele

Die Computer werden an unserer Schule in vielfältiger Hinsicht genutzt:

- sie sind Hilfen zur Erstellung von Referaten und Plakaten
- sie dienen als Informationsquellen
- mit Computern wird geübt und gelernt
- Computer werden vorzugsweise in Gruppenarbeit /Partnerarbeit eingesetzt
- SchülerInnen sollen sich gegenseitig bei der Nutzung unterstützen
- das Lernen am PC findet in vielen Arbeitsplänen seinen Platz
- wird für Diagnosen zum Kenntnisstand der SchülerInnen genutzt (Grundschuldiagnose)



- zur Erstellung eines Wikis im Internet in Zusammenarbeit mit anderen Schulen der Samtgemeinde
- die 4. Klasse wird intensiv auf die Arbeit am PC vorbereitet - Internetnutzung, E-Mail schreiben, Power Point, Arbeit mit WORD, herstellen von Tabellen und Diagrammen, Nutzung und Bearbeitung von Bildern, Formatieren von Texten und Bildern

Durch die Arbeit am Computer sollen unsere SchülerInnen zunächst eine kindgerechte Einführung in den Umgang mit diesem Medium erhalten, sinnvolle Lernprogramme kennen lernen und diese zu benutzen wissen.

Dieses geschieht bereits ab dem 1. Schuljahr.

- Anlautübungen
- Antolin Leseprogramm
- Selbstständiges Arbeiten lernen
- PC als Hilfe nutzen
- PC als **ein** Informationsmedium kennen lernen
- nach individueller Geschwindigkeit lernen
- mit dem PC – der Tastatur – Buchstaben schneller fertigen
- Buchstaben verändern in Schriftgröße oder Schreibweise
- kleine Texte am PC selbst erstellen
- höher begabten Kindern mehr Unterrichtsstoff zu bieten

Soziales Lernen beim Einsatz neuer Medien

Mit dem Einsatz der Computer zeigen viele Kinder einen größeren Einsatz und mehr Lernfreude an weniger beliebten Fächern.

Vielschichtige soziale Lernformen entstehen von selbst:

- Gegenseitige Hilfen beim Umgang mit verschiedenen Programmen.
- Zusammenarbeit der Schüler an einem Rechner
- Gemeinsames Lernen von Jungen mit Mädchen und umgekehrt.
- Helfersysteme bei der Neueinführung von Lernprogrammen.
- Seniorenschulung???

Fördern und Fordern mit Multimedia

Der Computer wird für verschiedene Förderunterrichte genutzt. Besonders für lernschwache Kinder

stellen Computer eine hohe Motivation dar. Durch das gezielt auf die jeweiligen Lerndefizite hin ausgewählte Programm üben die Kinder sehr unterschiedliches.



Da die Lehrkräfte die Lernwerkstatt mit Lernprogrammen verschiedenster Bereiche auch auf ihrem häuslichen Computer installiert haben, ist eine gezielte Vorbereitung möglich.

Die Rechner für die einzelnen Klassen können im Rahmen der inneren Differenzierung und des offenen Unterrichts ebenfalls gezielt eingesetzt werden.

Es wird darauf geachtet, dass möglichst immer zwei Kinder an einem Rechner arbeiten. Dies fördert die Kooperation untereinander und fortgeschrittene Computernutzer können Anfänger unterstützen.

Medienplätze

Grundsätzlich soll der Einsatz neuer Medien in allen Fächern angestrebt werden, wenn sich der Einsatz hier anbietet.

Ab Klasse 1 werden die Schüler in „ihre“ Lernprogramme eingeführt und mit dem Umgang des neuen Mediums vertraut gemacht.

Die Klassen 3 und 4 bauen die Nutzung des Computers in allen Fächern in ihren Unterricht ein.

In dieser lernen sie die Menü-Leiste, Standard-Leiste und die Format-Leiste kennen und diese zu bedienen.

Sie werden kindgerecht in den Umgang mit dem Computer eingeführt, es werden Grundlagen im Bereich Textverarbeitung und mit PowerPoint vermittelt und sie werden in die Welt des Internets eingeführt und auf Gefahren im Internet und insbesondere beim Chatten hingewiesen.

Als Unterrichtswerk für die Lehrerin dienen u. a. der

- der Computer Führerschein, Persen Verlag
- Computerkurs Grundschule, Verlag an der Ruhr,
- Lernen am PC, Mildenerger Verlag sowie
- Internet Scout für Kids“, Verlag Karana MBS.
- Internet ABC, c/o Landesanstalt für Medien NRW

Beim Umgang mit dem Computer erscheint es uns sehr wichtig, in kleinen Schritten vorzugehen, um Schülern ohne Vorkenntnisse Ängste zu nehmen, um Erfolgserlebnisse und eine positive Einstellung zum PC anzubahnen und letztlich, um Spaß beim Lernen mit und am Computer zu haben.



Lerninseln

1. und 2. Klasse

Die Lerninseln in der Eingangsstufe werden für folgende Aufgaben genutzt:

- Arbeit mit Programmen zur Unterstützung des Schriftspracherwerbs, des Zahlenverständnisses und der Rechenfertigkeiten (z. B. Lara, Gut, Buddenberg, Welt der Zahl)
- Informationssammlung mit Hilfe vorgegebener Internet-Adressen (hier: Blinde Kuh)
- Schreiben und Gestalten eigener Texte.
Dabei sollen die Kinder vor allem den Umgang mit dem gängigen Tastenfeld, mit der linken Maustaste und mit einfachen Textprogrammen lernen.
- Arbeiten mit dem Antolin Leseprogramm

3. und 4. Klasse

Die Lerninseln in den Klassen 3 und 4 werden für folgende Aufgaben genutzt:

- Textverarbeitung
- Recherchieren und Arbeiten im Internet (Suchmaschinen)
- Arbeiten mit dem Antolin Leseprogramm
- Üben mit Lernsoftware
- Arbeit mit Paint
- Power Point
- Nutzung von Suchmaschinen

Genutzte Programme im Unterricht

Lernwerkstatt 9

Die Lernwerkstatt, eine CD-ROM der Medienwerkstatt des Mühlacker Verlages, die auf allen 14 zur Verfügung stehenden Computern installiert ist, bietet folgende Lernmöglichkeiten:

Mathematik:

Zahlenmauern

Zahlenschlangen

Zahlenhäuser

Zauberdreiecke

Rechendreiecke

Größenumwandlung

Kopfrechnen in allen vier Grundrechenarten

Würfelgebäude

Uhrzeiten



Rechnen mit Geld
Zahlendiktate
Gitternetze
Kleiner-größer-gleich
Schriftliche Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division
Würfelrechnen
Symmetrie
Gewichte
Zahlenstrahl
Zahlenfolgen
Tausenderbuch
sowie selbst zu gestaltende Aufgaben- und Zuordnungskarten

Deutsch:

Freies Schreiben
Anlauttabelle 1 und 2
Buchstaben unterscheiden
Alphabet
Wörter sortieren
Wörterbuch
Lernwörter
Artikel setzen
Suchsel
Wörter verwandeln
Buchstabensalat
Geheimschrift
Zuordnen
Blitzlesen
Texte abschreiben, Wörter suchen, Wörter einsetzen
Sprache – Aufgabenkarten 1/2/3
Sprache – Zuordnungskarten

Wahrnehmung:

Abstrakta, Einzeln, Pushy, Duo Paare suchen, Glockenspiel,
Trax, Gummiball, Nachbarn, Muster, Nimino, Gebnesis, Skip,
Spirala, Viererdreh

**Alle Programme bis zu 4 Schwierigkeitsgraden in den
Zahlenbereichen 20/100/1000/30000.**



Suchmaschinen:

www.blindekuh.de

Suchmaschine; viele Themenseiten; zahlreiche interaktive Angebote

www.safetykid.net

sehr gute neue Suchmaschine

www.geolino.de

Internetseiten von Geo für Kinder Schwerpunktthemen: Tiere/Pflanzen - Erde Weltraum - Mensch/Beruf - Technik/Computer

www.sowieso.de

Online Zeitung für junge Leser/innen; Ereignisse aus aller Welt werden kindgerecht erklärt

www.wasistwas.de

Themenseiten; Magazin mit Artikeln aus Geschichte, Natur & Tiere, Wissenschaft und Technik Interaktionen: Erlebniswelt, Spielbox

www.hamsterkiste.de

Lerngeschichten

www.die-maus.de

Lach- und Sachgeschichten, Spiele, Bastelanleitungen, Rezepte

www.kidsweb.de

Viele Infos über Tiere mit anschließendem Quiz, alles rund um die Schule, Spiele, Basteltipps, Versuchsanleitungen

www.emil-gruenbaer.de

Umweltthemen, sachgerecht für Kinder aufbereitet

www.naturdetektive.de

Ausgewählte Themen informativ und interessant für Kinder aufbereitet. Zahlreiche Erkundungs- und Beobachtungsaufgaben in der Natur.

www.kinder.niedersachsen.de

Eine Kinderseite des Landes Niedersachsen, die viele Informationen über unser Land Niedersachsen und andere interessante Dinge gibt.

Grundschuldiagnose

In der Samtgemeinde Fürstenau arbeiten alle Grundschulen mit dem Programm

„Grundschuldiagnose“ – www.diagnose-grundschule.de

Online-Diagnose Grundschule ist ein Angebot zur zuverlässigen Diagnose und individuellen Förderung aller Kinder der Klassen 2 bis 4 in den Fächern Deutsch und Mathematik. Mit Online-Diagnose Grundschule ermitteln wir die Leistungsstände unserer Schülerinnen und Schüler, entweder online oder mithilfe ausgedruckter Testbögen. Anhand der automatischen, auf den Bildungsstandards basierenden Diagnose erstellt das System für jedes Kind eine individuelle Fördermappe. Diese enthält Arbeitsblätter, die auf den jeweiligen Förder- oder Förderbedarf zugeschnitten sind. Somit werden Sie allen Kindern und deren spezifischen Lernausgangslagen gerecht. Online- Diagnose Grundschule ist nicht an ein bestimmtes Lehrwerk gebunden und somit universell einsetzbar.



Antolin Leseförderung (www.antolin.de)

- ist ein innovatives Online-Portal zur **Leseförderung von Klasse 1 bis 10**
- bietet **Quizfragen zu Kinder- und Jugendbüchern**, die die Schüler/-innen **online beantworten** können.
- **fördert** die Schüler/-innen auf ihrem Weg zum eigenständigen Lesen und in der **Entwicklung der eigenen Leseidentität**.
- eignet sich zur sinnvollen **Differenzierung**.
- verbindet das Lernen in der Schule mit dem Lesen am Nachmittag.
- bietet Lehrkräften aussagekräftige **Informationen zum Textverständnis und zur Leseleistung** ihrer Schüler/-innen

Inhalte Klassen 1-4

1. Schuljahr

1. Halbjahr:

Die Schüler sollen

- den Computer richtig ein- und ausschalten können.
- leichte Lernprogramme selbständig bearbeiten können.

2. Halbjahr:

Die Schüler sollen

- an das Leseprogramm Antolin herangeführt werden
- weiterhin leichte Lernprogramme nutzen.

2. Schuljahr

Die Schüler sollen

- regelmäßig das Leseprogramm Antolin nutzen
- Lernprogramme für das 2. Schuljahr kennenlernen und nutzen
- Kindersuchmaschinen kennenlernen, um Informationen für Sachthemen aus dem Internet zu sammeln.
-



3. Schuljahr

Die Schüler sollen

- die Tastaturbelegungen kennenlernen
- den **Wordführerschein** machen
- weiterhin das Leseprogramm Antolin und andere Lernprogrammen nutzen
- Texte für die schuleigene Homepage schreiben.
- Erstellen von eigenen Audiodateien (Hörspiele oder ähnliches erstellen mit dem Programm Audacity. In der 4. Klasse fortsetzen. Kann auch für Projekttag und auch gut für den Englischunterricht eingesetzt werden)

4. Schuljahr

Die Schüler sollen

- den **Internetführerschein** machen (E-Mail, Chatten, Suchmaschinen, Sicheres Surfen)
- weiterhin das Leseprogramm Antolin und andere Lernprogramme nutzen
- Texte für die schuleigene Homepage schreiben
- AG – Arbeit mit Word
- Präsentationen mit Power Point erstellen

Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten der SchülerInnen nach Klasse 4:

- Benennen der wichtigen Teile eines Computers und Kennen von Arbeitsbegriffen (Rechner, Laufwerk, CD, Diskette, Tastatur, Maus, Internet Hochfahren, Aufrufen, Beenden, Sichern, Speichern)
- Selbstständiges Bedienen eines PC's (Starten, Bedienen, Beenden einfacher Programme)
- Aufrufen und Nutzen von Internetseiten
- Texte (mit Word) schreiben, sichern, öffnen, drucken
- Erfassen, kopieren und überarbeiten von Texten (Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe)
- Nutzung des Internets zur gezielten Recherche
- Ausdruck von Texten (auch nur Teilen davon) und Bildern aus dem Internet/Bearbeitung von Bildern
- Kennen und Benennen wichtiger Regeln beim Nutzen des Internets (persönliche Sicherheit)
- Schreiben einer E-Mail
- Präsentationen mit Power Point



Fortbildungen im Medienbereich

Die neuen Medien und der damit verbundene rasante Fortschritt stellen hohe Anforderungen an alle Kollegen und Kolleginnen. Viele Lehrkräfte an unserer Schule gehen schon recht sicher mit dem PC um, sollten sich aber weiterhin darum bemühen, durch Fortbildungsmaßnahmen den an sie gestellten Anforderungen gerecht zu werden und neue Ideen und Möglichkeiten zur Umsetzung in der Schule zu nutzen.

Die Auseinandersetzung mit den „Neuheiten“ auf dem Softwaremarkt, das heißt das Kennenlernen und Auswählen der für unsere Schule geeigneten Softwareprodukte sollte regelmäßig durch die Computerobfrau/mann erfolgen und in den Fachkonferenzen vorgestellt und abgestimmt werden.

Ziele der Arbeit am Computer

Mittelfristig sollen Lerngruppen – SchülerInnen aus allen vier Klassen in gesunder Mischung gemeinsam am PC arbeiten, damit die Älteren die Jüngeren in den Umgang mit dem neuen Medium und in neue Lernprogramme einführen.

Neue Lernprogramme erschließen sich leichter, wenn Kinder gemeinsam auf Erkundung gehen.

Nicht zuletzt erleichtert es uns die tägliche Arbeit, da SchülerInnen als „Experten“ eingesetzt werden können.