

7. Medienkonzept Neue Medien (Auszug aus dem Schulprogramm)

Medien spielen in unserem alltäglichen Leben heute eine bedeutende Rolle und sind aus vielen Bereichen nicht mehr weg zu denken. Vor allem die Neuen Medien wie Computer, Internet und Multi-Media und deren rasante technische Weiterentwicklung haben unseren Alltag und unsere Berufswelt grundlegend verändert. Der Umgang mit den modernen Medien hat sich neben den alten Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen als eine vierte Kulturtechnik etabliert. Damit ist multimediale Kompetenz aber auch zu einer Voraussetzung für eine aktive und selbst bestimmte Teilhabe am gesellschaftlichen und beruflichen Leben geworden.

Durch den Einzug der digitalen Medien in unsere Alltagswelt haben schon Kinder im Kindergartenalter Kontakt mit ihnen. Viele Schüler nutzen mit Eintritt der Schule interaktive Spielkonsolen, Digitalkameras oder Computer und Internet und verfügen hier über Vorerfahrungen, die aber häufig einseitig und oberflächlich sind. Anderen Schülern wiederum bleiben diese vorschulischen Erfahrungen aus den verschiedensten Gründen verwehrt, so dass hier durch die schulische Vermittlung erste Erfahrungen und der Aufbau von Grundkompetenzen ermöglicht werden können.

Dabei ist der Computer als *ein* Medium neben anderen Unterrichtsmedien anzusehen. Er soll eine Ergänzung und Bereicherung, jedoch nicht das dominierende Medium, sein. Stärker in den Mittelpunkt muss auch eine kritische Hinterfragung der Medien bzw. ihrer Nutzung rücken.

7.1. Ausstattung

Alle Klassenräume der GS Feldbreite sind mit mindestens drei, teilweise bis zu sechs, Computern ausgerüstet. Es handelt sich hierbei um alte Computer, die wir von Firmen als Spende bekommen haben. Alle Computer haben Internetzugang und sind mit verschiedener Lernsoftware ausgestattet.

Zusätzlich ist ein Computerraum mit 12 PC-Arbeitsplätzen vorhanden. Auch diese Computer haben Internetzugang. Es gibt einen Drucker und einen Scanner. Der Computerraum wurde im Rahmen des N21-Projektes eingerichtet

Mobiles Lernen (s. auch unter 7.3.)

Mit Zuwendungen aus dem Konjunkturpaket II konnte unsere Medienausstattung um den Bereich Mobiles Lernen erweitert werden. So konnten wir einen Notebook-Beamer-Koffer anschaffen, der schnell und flexibel im Unterricht eingesetzt werden kann. Hierbei handelt es sich um ein Multi-Media-System, in dem Notebook, Beamer, Maus und Lautsprecher sowie alle Stromanschlüsse in einem transportablen Koffer untergebraucht sind. Mit einem Netzkabel ist er internetfähig. Zusätzlich konnten alle Klassenräume mit fest installierten Projektionsflächen ausgestattet werden. Für die Schülerhand wurden Digitalkameras und USB-Speichersticks angeschafft.

7.2. Die Arbeit mit den Neuen Medien

Grundsätzlich muss zwischen zwei unterschiedlichen Zielen des Computereinsatzes in der Schule unterschieden werden:

- Der Gebrauch des Computers als „Werkzeug“ bzw. Lernmittel, beispielsweise beim Umgang mit Lernsoftware oder zur Beschaffung von Informationen aus dem Internet.
- Das Erlernen von Basisqualifikationen für den Gebrauch des Computers und die Nutzung des Internets.

1. und 2. Klasse

In Klasse 1/2 wird der Computer als ein Unterrichtsmedium unterrichtsbegleitend im Rahmen der Freiarbeit, zur Differenzierung etc. eingesetzt. Die Schüler erlernen so erste Kenntnisse im Umgang mit dem Computer und arbeiten mit Lernprogrammen.

Zu den Grundkenntnissen zählen z.B.

- das Starten und Beenden des Computers
- das Hoch- und Runterfahren des Computers
- das Erlernen wichtiger Sachbegriffe wie Rechner, Monitor, Tastatur, Maus, Cursor
- den Umgang mit Maus und Tastatur
- das Aufrufen und Beenden von Lernprogrammen

Lernprogramme besitzen einen hohen Motivationscharakter. Sie lassen sich gut unterrichtsbegleitend einsetzen und bieten viele Differenzierungsmöglichkeiten. Aufgrund der unterschiedlichen Aufgabenniveaus können alle Schüler gemäß ihrem Leistungsstand lernen.

Folgende Lernsoftware ist auf den Schülercomputern installiert:

- Lernwerkstatt (Medienwerkstatt Mühlacker)
- Schreiblabor (Medienwerkstatt Mühlacker)
- Budenberg
- Oriolus: Englisch (nur Klasse 3 und 4)

Im Rahmen der Leseförderung (vgl. Förderkonzept) wird hauptsächlich ab Klasse 2 das Antolin-Programm eingesetzt, bei dem die Kinder auf der Antolin-Website (www.antolin.de) zu gelesenen Büchern Fragen zum Inhalt beantworten können.

3. und 4. Klasse

In der 3. und 4. Klasse weitet sich der Unterrichtseinsatz des Computers aus. Zu der Verwendung des Computers im Zusammenhang mit Lernprogrammen, tritt er in seiner Funktion als Informationsquelle und als „Werkzeug“ zur Herstellung eigener Produkte stärker in den Vordergrund. Die Arbeit mit dem Antonin-Programm wird fortgeführt.

In der Computer-AG werden die in den ersten beiden Schuljahren gemachten Erfahrungen intensiviert und ausgeweitet. Die Schüler bekommen einen ersten Einblick in die Computertechnologie. Dazu wird ein Rechner in seine Einzelteile zerlegt und diese werden benannt. Einzelne Peripheriegeräte werden genauer betrachtet und ihre Verwendung geklärt. Die Schüler machen erste Erfahrungen mit der Textverarbeitung und lernen deren Grundfunktionen kennen.

Dazu gehören: - das Schreiben eines Textes mit Word
- die abschließende Bearbeitung eines geschriebenen Textes
- das Aufrufen und Abspeichern eines Dokuments
- das Arbeiten mit dem Programm Paint
- die Integration von Text und Bild

Im Umgang mit dem Internet erlernen sie Grundfertigkeiten, die ihnen eine altersgemäße Erschließung ermöglichen.

Dazu gehören: - Internet-Adressen aufrufen können
- Informationen im Internet suchen und finden
- eine Kinder-Suchmaschine gezielt verwenden können
- wichtige Internet-Seiten kennen lernen, z. B. Hamsterkiste, Blinde Kuh etc.
- Bilder und Texte aus dem Internet auswählen, herunterladen und weiterverarbeiten
- die Begriffe E-mail und Chatroom kennen
- wichtige Sicherheitsregeln kennen

Diese grundlegenden Fähigkeiten ermöglichen bzw. unterstützen eine altersangemessene Erschließung des Internets. Die Kinder werden befähigt, zu sachunterrichtlichen Themen zu recherchieren oder weitgehend selbstständig Informationen einzuholen. Sie wissen, welche Sicherheitsregeln beachtet werden müssen und wie sie sich bei „unangenehmen Inhalten“ zu verhalten haben. Auch die Zeitdauer der Computernutzung wird mit den Schülern thematisiert.

7.3. Mobiles Lernen

Der Multi-Media-Koffer eignet sich für den vielfältigen Einsatz im Unterricht. Durch die mediale Vernetzung erschließen sich neue Möglichkeiten, die den Unterricht bereichern können. So können über den Beamer digitale Inhalte zur Informationsvermittlung der gesamten Klasse zugänglich gemacht werden. Mit den Digitalkameras können die Schüler Fotos und Filme produzieren. Diese können nachfolgend bearbeitet werden (z. B. mit paint) oder in Texte und Präsentationen eingefügt werden. In Verbindung mit dem Notebook-Beamer-Koffer lassen sich die Arbeitsergebnisse im Anschluss auf der Projektionsfläche darstellen.