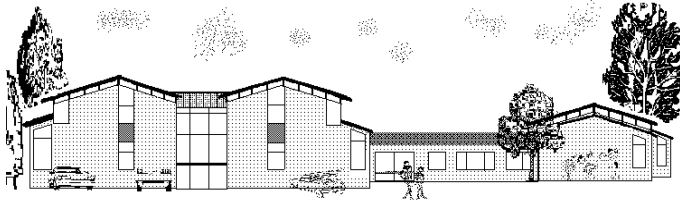


Grundschule Belke-Steinbeck/Besenkamp



Humboldtstr. 20
32130 Enger
Tel: 05224/2067
Fax: 05224/994619

Medienkonzept der GS Belke-Steinbeck / Besenkamp 2016

Leitbild

Unsere Schülerinnen und Schüler sollen grundlegende Kompetenzen erwerben, die ihnen ein sachgerechtes, selbstbestimmtes und kreatives Handeln im Umgang mit den sie umgebenden Medien ermöglichen.

Einleitung

Medien haben in unserer Gesellschaft schon immer eine grundlegende Bedeutung. Im vorliegenden Medienkonzept steht die Arbeit mit Neuen Medien im Vordergrund. Gleichwohl muss aber darauf hingewiesen werden, dass der bewährte Einsatz aller bekannten Medien (Buch, Film, OHP, Karten, Lexika,...) nicht vernachlässigt werden soll.

Der Einsatz des Computers als mediales Multifunktionswerkzeug kann zur Vermittlung von Unterrichtsinhalten genutzt werden und den Unterricht bereichern. Übungsphasen können durch Computerprogramme aufgelockert werden, Animationen am Computer können Sachzusammenhänge anschaulich darstellen. Insbesondere können aber die Neuen Medien das selbstständige und individuelle Lernen fördern.

Die Schülerinnen und Schüler müssen aber auch zur Kritikfähigkeit gegenüber dem PC, insbesondere der Informationsbeschaffung aus dem Internet erzogen werden.

Drei Schwerpunkte enthält die Medienarbeit unserer Schule:

1. PC / iPad als Arbeitswerkzeug kennenlernen und nutzen.
2. „Lernen mit Medien“ unterstützt das selbstständige Lernen in differenzierten Übungsformen.
3. „Lernen über Medien“ schult den sachgerechten und sozial verantwortlichen Umgang mit der Informationsbeschaffung.

Das vorliegende Medienkonzept ist Bestandteil unseres Schulprogramms. Es ist somit kein starres Gebilde, sondern wird von allen Beteiligten evaluiert und fortgeschrieben.

Allgemeine Ziele

Ein wesentlicher Bestandteil von Unterricht ist der Einsatz von Medien. Sie dienen der Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten, unterstützen die Entwicklung von Fähigkeiten, vermitteln Informationen auf akustischem oder visuellem Weg. So haben die traditionellen Medien wie Tafel, Bücher, Filme, Dias, Kassetten oder CDs u.v.a.m. ihren berechtigten Platz im Unterricht genauso wie das Medium Computer / Tablet. Entscheidend für den Gebrauch eines Mediums im Unterricht ist, dass es einen Beitrag leistet, um Schülerinnen und Schüler Gelegenheit zu geben, in Lernprozessen selbst aktiv zu werden und intendierte Selbststeuerungsphasen zu unterstützen.

Lernen ist ein Prozess, in dem Schülerinnen und Schüler sich Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten aktiv aneignen. Sie brauchen dazu eine anregungsreiche Lernumgebung, die ihnen vielfältige Möglichkeiten und Werkzeuge bietet, sich zu informieren, sich auszudrücken und ihre Ergebnisse zu besprechen und zu reflektieren. Dazu müssen Schülerinnen und Schüler angeleitet, gefördert und gefordert werden.

In einer solchen Lernkultur spielen Medien – unabhängig davon ob „alt“ oder „neu“ - eine zentrale Rolle - nicht als repräsentative Highlights schulischer Aktivitäten, sondern als *selbstverständliche Werkzeuge* im alltäglichen Unterricht.

Die Kinder, die die GS Belke-Steinbeck besuchen, kommen mit vielfältigen Erfahrungen in die Schule. Es ist auch Aufgabe des Unterrichts, diese Erfahrungen der Kinder zu erkennen und sinnvoll für die Lerngruppe zu nutzen.

Es ist bekannt, dass vielfach Kinder ihre Freizeit mehr oder weniger passiv vor Bildschirmen (TV, Handy oder PC) verbringen. Wir sehen es als unsere Aufgabe, mit den Kindern zu erarbeiten, wie sie das Medium Computer (hier auch immer Handy, Tablet, Konsolen) und das Internet eigenverantwortlich, sinnvoll und gezielt nutzen können, um etwas zu erfahren, zu erkennen, darzustellen, weiterzugeben und sich darüber auszutauschen. Die auf diese Weise erlangte Medienkompetenz trägt dazu bei, dass jedes Kind individuell lernen und gefördert werden kann.

In der GS Belke-Steinbeck besteht für jedes Kind die Möglichkeit, grundlegend zu erlernen, mit einem PC umzugehen. Kinder, die schon geübt im Umgang mit dem PC sind, werden durch differenzierte Aufgaben bei der Arbeit mit diesem Medium gefordert und gefördert.

Dabei bieten wir für Schülerinnen und Schüler in der Schuleingangsstufe in Kleingruppen Einführungskurse zum Umgang mit dem PC an, die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten werden in den folgenden Jahrgängen erweitert. Nach Abschluss der Grundschulzeit erhält jedes Kind seinen persönlichen PC-Führerschein (Medienpass NRW), der erworbene Kompetenzen des Kindes dokumentiert.

Die gezielte Nutzung der PCs in fast allen Fächern bietet die Chance der individuellen Unterstützung des Lernens jedes Kindes.

Die Förderung der Medienbildung zum Zweck einer erweiterten Lernkompetenz ist die Grundlage für die Festlegung eines Standards in der Primarstufe. Gemeinsam mit allen Grundschulen des Kreises Herford richten wir unsere Ziele an dem „Minimalkonsens Medienbildung NRW“ aus. Dieser Minimalkonsens bietet eine Orientierung und legt Grundlagen fest, wird jedoch durch unser schuleigenes Medienkonzept erweitert und konkretisiert.

Nach der angestrebten Ausstattung der GS Belke-Steinbeck mit Hardware (iPads / Laptops) bietet sich die Arbeit mit den Medien vor allem als Maßnahme der inneren

Differenzierung, in Förderstunden, Arbeitsgemeinschaften und nach organisatorischen Möglichkeiten in der Wochen- oder Tagesplanarbeit an.

Erwerb von Lernkompetenz beim Einsatz des Computers im Unterricht der GS Belke-Steinbeck (Mediennutzungskonzept)

Medien werden in der Schule seit jeher genutzt, um die angestrebten Unterrichtsziele zu erreichen. Das Medium Computer sollte sinnvoll so eingesetzt werden, dass sich zum einen neue, dem Medium quasi immanente Ziele verwirklichen lassen, zum anderen die traditionell angestrebten Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse der Schüler besser erreicht werden können.

In den einzelnen Fächern ergeben sich für die GS Belke-Steinbeck folgende Lernchancen für die Schüler:

Fach, Medien	Lernchance
<p>Deutsch: <u>Anfangsunterricht</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Schreiblabor (PC) • Lernwerkstatt (PC) • LiLALolle (iPad) • Erstes Schreiben (iPad) • Zebra 1 (iPad) • Antolin Lesespiele (iPad) • Pustablume D1 (iPad) • Lernerfolg GS (iPad) • Lesen mit Silas (iPad) • ... 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒phonetisches Durchgliedern ⇒ klingende Anlauttabelle ⇒Nachspuren ⇒optisches Identifizieren von Buchstaben ⇒besondere Motivation zum ersten Aufschreiben eigener Wörter durch das Medium ⇒...
<p>Deutsch: <u>Lesen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Antolin Lesespiele (iPad) • Lesen mit Silas (iPad) • Zebra Lesen 1 (iPad) • Oetinger Lesestart (iPad) • Lese Lehrer (iPad) • Kleiner Drache (iPad) • Lernerfolg GS (iPad) • Lernwerkstatt (PC) • Antolin (PC) 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒Sinnentnehmendes Lesen und Auseinandersetzung mit den Inhalten von Büchern ⇒Laute über Gebärden ⇒Lesenlernen über Silben ⇒ Sprechende Bücher – Motivation zum Nachlesen ⇒ Diverse Lesespiele – besondere Motivation durch direkte Erfolgskontrolle ⇒...
<p>Deutsch: <u>Schreiben</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Schreiblabor (PC) • LiLALolle (iPad) • Erstes Schreiben (iPad) • Zebra (iPad) • Lernwerkstatt (PC) • Lernerfolg GS (iPad) • Pustablume (iPad) • Word (PC / iPad) • Book Creator (iPad) • Montessori (iPad) 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ besondere Motivation zum Erstellen eigener Texte: ⇒Klassen-Erinnerungsbücher ⇒Gedichtsammlungen ⇒Texte überarbeiten und gestalten ⇒multimediale Bücher für alle Fächer erstellen (mit Ton / Videos) ⇒besondere Chance der Differenzierung (Montessori Material)
<p>Deutsch: <u>Rechtschreiben und Grammatik</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒sofortige Kontrolle der verschiedenen

<ul style="list-style-type: none"> • Zebra (iPad) • Lernerfolg GS (iPad) • Pustebume (iPad) • Lernwerkstatt (PC) • Gut 1 (PC) • LÜK (iPad) 	<p>Übungen ist möglich: z.B. Lückentexte, Wortdiktate</p> <p>⇒motivierende Grammatikübungen, z.B. Artikel zuordnen, Verbformen,...</p> <p>⇒</p>
<p>Mathematik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blitzrechnen (iPad / PC) • Lernwerkstatt (PC) • Mathepirat (iPad / PC) • Lernerfolg GS (iPad) • Mathetiger (iPad) • Montessori (iPad) • 20 / 100 Feld (iPad) • Känguru Club (iPad) • LÜK (iPad) 	<p>⇒differenziertes Üben und Festigen, sofortige Selbstkontrolle</p> <p>⇒Übungen auf verschiedenen Repräsentationsebenen bearbeiten</p> <p>⇒Schulung des räumlichen Vorstellungsvermögens</p> <p>⇒Förderung des logischen Denkens</p>
<p>Sachunterricht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Mensch (iPad) • Blinde Kuh (iPad / PC) • Frag Finn (iPad / PC) • Helles Köpfchen (iPad / PC) • Mauswiesel (iPad / PC) • Hamsterkiste (iPad / PC) • Haus der kl. Forscher (iPad) • Das Wetter (iPad) • Der Weltatlas (iPad) • Die Maus (iPad) • Book Creator (iPad) • ... 	<p>⇒weiterführendes Arbeiten zu einem Sachthema</p> <p>⇒Stationenlernen im Werkstattunterricht</p> <p>⇒Gezielte Internet-Recherche</p> <p>⇒Lernangebote im Internet, z.B. Hamsterkiste</p> <p>⇒große Motivation durch Quiz Charakter</p> <p>⇒multimediale Bücher für alle Themen erstellen (mit Ton / Videos)</p>
<p>Kunst:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Book Creator (iPad) • Word (iPad / PC) • Blinde Kuh (iPad / PC) • Photoshop (iPad / PC) • ... 	<p>⇒Internetrecherche über Künstler</p> <p>⇒Ansehen von Kunstwerken im Internet</p> <p>⇒Mit Schrift gestalten</p> <p>⇒...</p>

Lehrplankompass Grundschule



Kompetenzrahmen Stufe 2

Schülerinnen und Schüler der Grundschule; Kompetenzerwartungen am Ende Klasse 4

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Kompetenzrahmen Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Die Schülerinnen und Schüler...

nutzen analoge Medien (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information.

formulieren ihren Wissensbedarf.

beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z. B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).

beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/ Videobeitrag).

beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, digitaler Fotoapparat) an.

recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.

wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online Kommunikation (z.B. Chat, E-Mail) an.

beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten).

kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken, Druckfunktion).

entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.

entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.

erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Handy-Clip).

vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

wenden Basisfunktionen des Internets an (z. B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).

unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen.

nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.

stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

Voraussetzungen

Die Stadt Enger erarbeitet in Zusammenarbeit mit allen Schulen einen Medienentwicklungsplan, der die Ausstattungskonzepte der einzelnen Schulen definiert und Standards für Hardware und Netzwerkmanagement festlegt.

Die Durchführung eines Medienkonzepts ist immer abhängig von den Ressourcen, die zur Verfügung stehen.

Technik:

Stand 5/2019

- 25 iPads (Anschaffung über den Förderverein – für die Hand der Schüler)
- 20 Laptops (Microsoft)
- 15 iPads (Anschaffung KRZ über den Schulträger – in Patenschaft der Kolleginnen Vorbereitung + Ausgestaltung des Unterrichts)
- 5 Laptops / PCs im Verwaltungsnetzwerk (Lehrerarbeitsplätze)
- 3 Präsentationsscreens
- 1 Beamer

Bis 8 / 2019 sollen alle Klassenzimmer vom Schulträger nach dem Paderborner Modell ausgestattet werden:

Ausstattung in jedem Klassenraum:

- 1 iPad
- 75" Monitor
- Apple TV
- 2x2m Weißtafelssystem

Fortbildung

Die Lehrerinnen und Lehrer verpflichten sich zur kontinuierlichen Fortbildung, um die Ziele unseres Medienkonzeptes weitgehend umsetzen zu können.