

Medienkonzept der Johannes-Maaß-Schule – Stand März 2016

1. Medienpädagogische Leitlinien

„Neue Medien“ sind ein fester Bestandteil der Lebenswelt der meisten Kinder. Sie werden allerdings im häuslichen Bereich oft in ganz unterschiedlicher Weise genutzt. Es gehört daher zu den Aufgaben einer allgemeinbildenden Schule, die ihr anvertrauten Kinder auf den richtigen Umgang mit den „Neuen Medien“ vorzubereiten.

Einen weiteren Aspekt beim Einsatz von Computern in der Grundschule stellt der Gleichheitsgrundsatz dar: Kinder, deren Familien sich aus finanziellen Gründen keinen Computer leisten können, sollen beim Eintritt in das Bildungssystem die gleichen Chancen zur produktiven und kompetenten Nutzung neuer Medien erhalten. Wissenschaftliche Untersuchungen haben gezeigt, dass ein sinnvoller Einsatz des Computers Kindern erhebliche Vorteile für ihren Bildungsgang einbringt (vgl. Pisa-Auswertung der OECD 2006 vom 24.1.06).

Der Einsatz von neuen Medien im Unterricht eignet sich, um die Arbeits- und Lernmotivation der Kinder zu fördern. Vom Computer und seinen Nutzungsmöglichkeiten geht eine hohe Arbeits- und Lernmotivation aus. Dabei werden „Neue Medien“ nicht als ein zusätzliches Unterrichtsfach, sondern als sinnvolle Erweiterung der didaktischen Möglichkeiten in den bisherigen Unterricht integriert. Besonders eignet sich der Computer für den Einsatz innerhalb offener Unterrichtsformen (zum Beispiel in der Tages- und Wochenplanarbeit oder in der Freiarbeit).

Der Computer soll von den Kindern kennen gelernt werden...

- als zusätzliches Arbeitsmittel (z.B. beim Verfassen und Gestalten von Texten mittels Schreibprogramm),
- als zusätzliches Lernwerkzeug (z.B. durch den Einsatz von Lernprogrammen als Differenzierungshilfe),
- als erweitertes Kommunikationsmittel (z.B. durch den Einsatz von Mailprogrammen oder interaktiven Internetseiten) und
- als Instrument zur Informationsbeschaffung (z.B. durch die Informationsrecherche im Internet).

Alle Kinder sollen durch den Umgang mit den „Neuen Medien“ eine grundlegende Medienkompetenz entwickeln. Laut D. Baacke ist Medienkompetenz die Fähigkeit, Medien und Medieninhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend nutzen zu können (vgl. D. Baacke: Medienkompetenz). Medienkompetenz beinhaltet vier Bereiche:

- Medienkunde umfasst das Wissen über Medien sowie instrumentelle Fähigkeiten, sich der Medien zu bedienen.
- Mediennutzung bedeutet Medien zur Informationsentnahme zu nutzen, sowie selber aktiv oder interaktiv anbieten zu können.
- Medienkritik bedeutet hinterfragend mit medial vermittelter Wirklichkeit umzugehen und dabei auch ethische Kriterien zu benutzen.
- Mediengestaltung ist der kreative Umgang mit den Medien.

3. Software-Ausstattung

Vorklasse	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Lernwerkstatt 8 (Landeslizenz) – Upgrade auf LWS 9 (Schullizenz)? Budenberg (Schullizenz mit jährlichen Updates) Ani...Paint Standard 3.1.3 (unbegrenzte Schullizenz) Smart Notebook Version 15 (Lizenz in Wiesbaden)				
	Grundschuldiagnose.de (Schroedel Verlag, Jahreslizenz)			
Schreiblabor 1 (Landeslizenz) – Upgrade auf Schreiblabor 3 (Schullizenz)?		Antolin (Schroedel Verlag, Jahreslizenz) Rechtschreibprogramm GUT1 (Netzwerkversion 2013/2015 bis Juli 2018)		
				Lernprogramm für SU: Kleine Hessen

4. Prioritätenliste (geordnet nach Wichtigkeit)

- W-Lan in der gesamten Schule
- Smartboards in allen Klassenräumen im Hauptgebäude (3 Geräte für Räume 202, 203 und 205)
- Smartboards von 2009 ersetzen (3 Geräte für Räume 101, 102 und 103) – zumindest Beamer und Rechner
- 9 weitere Schüler-Laptops für den Computerraum
- je 2 Laptops pro Klassenraum und Differenzierungsraum ersetzen die Thin-Clients (18 Geräte für Räume 102-105 und 201-205)
- 3 Laptops zum Mitnehmen für die Klassen 1/2
- iPads als Kofferlösung (2 x 14 Geräte)
- Smartboards in allen Klassenräumen in den Pavillons (9 Geräte)
- Dokumentenkameras für alle Klassenräume

5. Medienkompetenzraster
(Vorlage von Arbeitsgruppe aus IT-Beauftragten und Fachberatern Medienbildung Wiesbaden/RTK April 2014)

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Bedienen / Anwenden	SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Unterrichtsbeispiele	Ausstattungsünsche
SuS nutzen analoge Medien (Bücher, Zeitschriften, Filme, etc.)			<ul style="list-style-type: none"> - Smartboards - Dokumentenkamera
SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (PC, Foto, Audio) an.	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - bedienen den PC sachgerecht (An- und Ausschalten, Anwendung von Tastatur und Maus, Öffnen und Schließen von Programmen und Dateien, Einlegen einer CD, Anschließen eines USB-Sticks, Speichern und Drucken von Dokumenten). - bedienen die Digitalkamera sachgerecht (An- und Ausschalten, Herstellen von Fotos und kleinen Filmsequenzen). - erstellen mit einem Aufnahmegerät eine Tonaufnahme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anwenden von Lernprogrammen (Lernwerkstatt, Budenberg, Antolin, GUT1, Maustrainer Toni Klix, Denken und Rechnen Lernsoftware) - Portfolios, Fotogeschichten oder Kurzfilme erstellen - noch nicht 	<ul style="list-style-type: none"> - Smartboards zum Demonstrieren - mehr Laptops im PC-Raum (9 weitere, um insgesamt 25 zu haben) - Laptops für Klassenräume (2 je Kl. 3/4, insg. 3 für alle Kl. 1/2 zum Mitnehmen bei Bedarf) - W-Lan - iPads (2x14 als Kofferlösung) - Kopfhörer - iPads, Digitalkameras - Laserfarbdrucker
SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an.	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - kennen die Funktion wichtiger Tasten (Leer-, Großschreib-, ESC-, Enter-Taste, etc.). - finden sich in der Menüleiste eines Textverarbeitungsprogramms zurecht (z.B. Microsoft Word). - speichern Daten / Dokumente. - nutzen Rechtschreibhilfen. - fügen Bilder oder Cliparts und Tabellen ein. 	<ul style="list-style-type: none"> - Texte am PC schreiben, gestalten, speichern und drucken (z.B. Referate, Abschiedsbuch, Klassenfahrtstagebuch, Steckbriefe, Sachtexte, Geschichten) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kindertastaturen - mehr Laptops (s.o.) - W-Lan - iPads - Digitalkameras - Laserfarbdrucker

<p>SuS wenden Basisfunktionen des Internets an.</p>	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - nutzen einen Browser. - geben eine http-Adresse ein und navigieren auf einer Internetseite. 	<ul style="list-style-type: none"> - Browser öffnen (Firefox) - Orientierung auf der JMS-Startseite - Kindersuchmaschinen nutzen - www.antolin.de eingeben können 	<ul style="list-style-type: none"> - Smartboards - mehr Laptops (s.o.) - W-Lan bzw. stabile und schnelle Internetverbindung - iPads
---	---	---	---

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Informieren/Recherchieren	SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele	Ausstattungswünsche
<p>SuS recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.</p> <p>SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.</p>	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - können Sachbücher, Lexika, Zeitungen, Zeitschriften und verschiedene Kindersuchmaschinen nutzen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Frag-Finn, Helles-Köpfchen, Mauswiesel, Blinde-Kuh, Was-ist-was, Wissenskarten Medienwerkstatt, Tierlexikon für Kinder, Grundschul-Wiki und div. Printmedien, Sachbücher aus der Bücherstube - Kinderbrauser - Filme und Fernsehbeiträge (z.B. Medienausleihe online) 	<ul style="list-style-type: none"> - Smartboards - mehr Laptops (s.o.) - W-Lan - iPads - Kopfhörer - Dokumentenkamera
<p>SuS setzen sich kritisch mit Informations- und Werbebeiträgen auseinander.</p>	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> - untersuchen verschiedenen Medien. - können zwischen Informationsbeiträgen und Werbetexten unterscheiden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kinderseiten anschauen/ Kinderbrauser - in Anlehnung an Klasse 2000 - Fernseh- und Filmbeiträge (z.B. Logo) 	<ul style="list-style-type: none"> - Smartboards in allen Klassenräumen - Dokumentenkamera

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Kommunizieren / Kooperieren	SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie für die Zusammenarbeit.		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele	Ausstattungsünsche
SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat).	Die SuS... - führen ein Medientagebuch und analysieren und reflektieren ihren Umgang mit Medien. <i>(Vgl. Kompetenzbereich Analysieren und Reflektieren)</i>	- Medientagebuch wie bei Klasse 2000	- Kopiervorlage (kV) erarbeiten (Jg.4) - Dokumentenkamera - Smartboards
SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. E-Mail) an.	Die SuS... - kennen die Struktur einer E-Mail. - können eine E-Mail empfangen, schreiben und versenden.	- Mailfunktion in Antolin - Mail- und Chatfunktion in LWS 8	- Smartboards - mehr Laptops (s.o.) - W-Lan - iPads
SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet.	Die SuS... - erarbeiten wichtige Verhaltensweisen im Umgang mit Medien und dokumentieren diese (z.B. Passwörter, Datenschutz, Zugangsdaten,...).	- Regelplakate - Expertenausbildung - Computerschulung für ganze Klasse - Computerführerschein - Internet-ABC im SU	- AG-Stunden - mehr Laptops (s.o.) - W-Lan - iPads

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Produzieren / Präsentieren	SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele	Ausstattungswünsche
SuS setzen sich aktiv mit verschiedenen Präsentationsformen auseinander und erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt.	Die SuS... <ul style="list-style-type: none"> - kennen unterschiedliche Präsentationsarten. - bewerten anhand von Kriterien. Präsentationsformen hinsichtlich ihrer Wirkung. - wählen geeignete Präsentationsformen. - erstellen nach erarbeiteten Kriterien ein eigenes Medienprodukt. - präsentieren ihr Medienprodukt. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plakate (handgeschrieben und getippt), Schülerzeitung, Bildergeschichten, Fotostory, Präsentationsprogramme (Open Source, Powerpoint) 	<ul style="list-style-type: none"> - Smartboards - Laptops (s.o.) - iPads - Apps - Laserfarbdrucker - Digitalkamera

Kompetenzbereich	Bildungsstandard		
Analysieren / Reflektieren	SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.		
Teilkompetenz	Inhaltsbezogene Kompetenz	Materialien, Tipps & Beispiele	Ausstattungswünsche
SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und erkennen Chancen und Risiken der Mediennutzung für ihren Alltag.	Die SuS... <ul style="list-style-type: none"> - kennen die Vor- und Nachteile verschiedener Medien und wissen um deren Wirkung. - kennen mögliche Gefahrenquellen. - kennen Regeln zum sicheren und sinnvollen Umgang mit Medien. 	<ul style="list-style-type: none"> - Medientagebuch wie bei Klasse 2000 - Elterninfo im Elternleitfaden über den Umgang mit Medien an unserer Schule - Elternabend zur Information über Mediennutzung und Gefahren des Internets 	<ul style="list-style-type: none"> - KV erstellen - Smartboards - Dokumentenkamera

rot = wird bereits von einigen KollegInnen umgesetzt, noch nicht von allen

grün = Ideen für eine neue Computer-AG mit Expertenausbildung von SuS aus allen Klassen

6. Dokumentation der Verteilung von Unterrichtseinheiten / -inhalten auf die Fächer und Jahrgangsstufen

Klassenstufe 1/2	Deutsch	Sachunterricht	Mathe	Kunst	Musik
Bedienen / Anwenden	- Lernprogramme nutzen (Budenberg oder Lernwerkstatt, Antolin)	- Computer hoch- und herunterfahren - Maus und Tastatur bedienen können - Internetbrowser öffnen	- Lernprogramme nutzen (Budenberg oder Lernwerkstatt)		
Informieren / Recherchieren					
Kommunizieren / Kooperieren					
Produzieren / Präsentieren					
Analysieren / Reflektieren					

Klassenstufe 3/4	Deutsch	Sachunterricht	Mathe	Kunst	Musik/Englisch
Bedienen / Anwenden	- Umgang mit dem Schreibprogramm	- eine Internetadresse eingeben können (z.B. Antolin)			
Informieren / Recherchieren		- Sachbücher, Kindersuchmaschine (z.B. Blinde Kuh), Online-Lexikon, Filme nutzen			- Mauswiesel zum Informieren / Recherchieren nutzen - Lernsoftware Sally nutzen
Kommunizieren / Kooperieren					
Produzieren / Präsentieren	- einen Text mit einem Schreibprogramm erstellen	- einen Text mit einem Schreibprogramm erstellen (z.B. eine Vorlage eines Steckbriefes ausfüllen) - ein Plakat erstellen (z.B. Haustiere)			
Analysieren / Reflektieren		- kritischer Umgang mit Medienkonsum (z.B. Medientagebuch)			