Medienkonzept **der Grundschule Münchenbernsdorf**

Zielstellung

Vom 1. Schultag an, ist bei den Schülern Medienkompetenz zu entwickeln. Wir verstehen vor allem das anwendungsbereite Wissen über Entstehung, Wirkung und Nutzung von Medieninhalten darunter. Medienkompetenz hat den selbstbestimmten Umgang insbesondere mit Büchern, Zeitungen, Zeitschriften, Hörfunk, Fernsehen, Video, Internet sowie PC zum Ziel. Damit verbundene Chancen sollen genutzt, aber auch Risiken aufgezeigt und vermieden werden. Der PC wird als Werkzeug zum Lernen während des Unterrichtes und darüber hinaus genutzt. Ganzjährig wird im Unterricht an vielseitigen Projekten und den Interessen der Schüler gelernt.

Technische Voraussetzungen

- alle Klassenräume verfügen über einen Computer mit Internetzugang (außer Klasse 1) und Drucker
- Medienraum mit sechs Computern und 1 Tintenstrahldrucker und 1 farbigen Laserdrucker mit Internetzugang
- Lehrmittelraum mit einem Computer, Internetzugang und Drucker
- 1 Laptop, 1 Beamer
- 1 digitale Videokamera, 3 digitale Fotoapparate
- umfangreiche Lernsoftware als Einzel- oder Schullizenz
- Schulhomepage (wird vom Förderverein gestaltet)

Voraussetzungen vom Lehrpersonal

- Lehrer und Erzieher nahmen an einem Grundlagenkurs an der VHS teil
- 2 Lehrer verfügen über das Zertifikat des Intel – Grundkurses
- 1 Lehrer arbeitet im Arbeitskreis „Medienkompetenzentwicklung in der Grundschule“ am ThILLM mit

Standards

Die verbindliche sowie kontinuierliche Vermittlung und Nutzung von Medienkompetenz mit dem Computer in alle Fächern findet ihren Niederschlag am Ende der Klasse 4 mit einer Eintragung ins Zeugnis im teil Bemerkungen:

„Grundkenntnisse zur Bedienung eines Computers wurden vermittelt. Dabei nutzte die Schülerin/der Schüler die neuen Medien vielseitig/gelegentlich/kaum.“

Die folgenden Standards bilden die Grundlage für das Erreichen der Anforderungen und werden als „Roter Faden“ ab dem erstem Schulbesuchsjahr beachtet:

- Aufgaben der wichtigsten Systemkomponenten benennen:
 - Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Scanner
 - Verarbeitung: der Rechner selbst,
 - Ausgabegeräte: Bildschirm, Drucker.
- Computer bedienen:
 - Starten und Beenden von Programmen,
 - Laden, Speichern und Ausdrucken von Dokumenten,
- Lernprogrammen nutzen:
 - Datenträger (Diskette, CD-ROM, DVD) unterscheiden können,
 - Schrittfolgen für das Starten, Durchführen, Beenden kennen,
- Internetdienste nutzen:
 - Starten und Beenden des Browser,
 - Eingabe einer Web-Adresse,
 - Nutzung einer Suchmaschine,
 - Informationen finden und bearbeiten,
 - Austausch von Nachrichten per Email
 - Die Leistungsfeststellung und -dokumentation erfolgt im Rahmen des planmäßigen Unterrichtes bei entsprechenden Anwendungen.

Didaktische und methodischer Einsatz neuer Medien während:

- Arbeit nach Wochenplan
- Freie Arbeit
- Lernen an Stationen
- Projektorientierte Unterrichtsformen
- Hort
- Ergänzungsunterricht
- Arbeitsgemeinschaften

Lehrstoffe:

- Texte schreiben, korrigieren, gestalten und verwalten (Klassenzeitung, Plakate, Texte im Unterricht),
- schriftliche Kommunikation mit Partnern im Internet (Email),
- grafische Produkte erstellen (Glückwunschkarten, Textillustration),
- Üben und Trainieren im Bereich Grundrechenarten, geometrische Grundkenntnisse,
- Üben und Festigen orthografischer Fertigkeiten und grammatikalischer Grundregeln,
- Problemlösen von Unterrichtssequenzen mit Lernprogrammen,
- Beschaffen und Verwenden von Informationen aus dem Internet und von elektronischen Lexika.

Klasse 1

Einführung in die Bedienung des Computers	- Regeln zur Arbeit am Computer aufstellen und einhalten - Starten eines Computers, Umgang mit Maus und Tastatur (Maustraining)
Einführung in die Textverarbeitung	- Schreiben von Groß- und Kleinbuchstaben - Schreiben von kleinen Wörtern und Sätzen - Schreiben des eigenen Namens
Umgang mit Lernsoftware	- ABC der Tiere - Alfons Lernwelt

Klasse 2

Sicherheit in der Bedienung des Computers	- Regeln zur Arbeit am Computer einhalten - Starten und Herunterfahren eines Computers, Umgang mit Maus und Tastatur - Starten und Beenden von Programmen trainieren
Textverarbeitung	- Gestaltung von Deckblättern - Schreiben, Abschreiben und Bearbeiten von kleinen Texten - Gestaltung von Texten (Schriftart, Größe der Schrift, Schriftfarbe)
Lernsoftware	- Alfons Lernwelt - u.a.

Klasse 3

Bauteile des Computers	- Benennen der Einzelteile
Bildgestaltung	- Zeichenwerkzeuge, Paint
Speichern in Ordnern	- Speichern und Wiederauffinden von Dokumenten
Einfache Tabellen	- Zwei Spalten
Textverarbeitung	- Erweiterung der Schreibfertigkeiten - Geschichten schreiben und gestalten - Einfügen von Grafiken und deren Bearbeitung
Einführung in das Internet	- Suchmaschinen, Homepage
Lernsoftware	- aktive und selbstständige Nutzung - Nutzung digitaler Lexika

Klasse 4

Digitale Fotografie	- Bearbeitung und Gestaltung
Bildgestaltung	- Zeichenwerkzeuge, Paint
Einfache Tabellen	- Auswertung von Untersuchungen (z.B. Wetter)
Textverarbeitung	- Erweiterung der Schreibfertigkeiten
Internet	- Suchmaschinen, Homepage - Gespräch über Nutzung und Gefahren im Internet
Lernsoftware	- aktive und selbstständige Nutzung - Nutzung digitaler Lexika