



Grundschule
Osburg

Tel.: 06500 / 288 Fax: 06500 / 988285
E-Mail: info@grundschule-osburg.de
Homepage: www.grundschule-osburg.de

Förderverein Schule Osburg e.V.:
Sparkasse Trier:
IBAN: DE98 5855 0130 0021011820,
BIC: TRISDE55XXX
Volksbank Trier:
IBAN: DE75 5856 0103 0000814127,
BIC: GENODED1TVB

03.09.2018

Konzeption zur Steigerung der Medienkompetenz an der Grundschule Osburg

Inhaltsverzeichnis:

1.	Vorüberlegungen	S. 2
2.	Themenschwerpunkte in der Grundschule – spielerisches Lernen in einer sicheren Umgebung	S. 4
2.1	Die vier Themenbereiche der Lernmodule	S. 6
2.2	Ziel: Surfschein – der Führerschein fürs Internet	S. 8
2.3	Zusätzliche Evaluierung durch den „MedienkomP@ss in leichter Sprache“ (verpflichtend in Schulen in RLP)	S. 8
3.	IT-Struktur der Grundschule Osburg	S. 9
3.1	Computerraum	S. 9
3.2	Whiteboards/Smartboards in den Klassenräumen	S. 10
3.3	Internetanschluss an der Grundschule Osburg	S. 11
3.4	Softwareausstattung	S. 11
3.5	Probleme	S. 12
4.	Didaktische Einbindung	S. 13
4.1	Lernvoraussetzungen der Schüler/innen	S. 13
4.2	Computerlehrplan der Grundschule Osburg	S. 14
5.	Neue Medien – Neue Probleme und Gefahren	S. 15
6.	Evaluation an der Grundschule Osburg	S. 16
7.	Evaluation und Fortführung im Jahr 2019	S. 17

1. Vorüberlegungen

Die Schüler/innen der Grundschule leben in einer medialen Lebenswelt. PC, Internetzugang, Tablet und Smartphone sind für viele Kinder ständig präsent. Das Ziel der Medienkompetenzbildung ist die Vorbereitung unserer Kinder auf eine digitale Welt, das selbstständige digitale Arbeiten und somit die Teilhabe an der Wissensgesellschaft. Dabei gilt es auch, sozial und ökonomisch benachteiligte Kinder zu unterstützen. Im Rahmen der Medienbildung der Schule sollen die Kinder auf die Chancen, aber auch auf die damit verbundenen Gefahren aufmerksam gemacht werden. Die Schüler/innen müssen Informations- und Medienkompetenz erlangen. Dabei unterstützt uns das Projekt „Internet-ABC“. Die Onlineplattform „Internet-ABC“ führt die Kinder spielerisch an das Internet heran. Die werbefreie Plattform www.internet-abc.de richtet sich an Kinder von 5 bis 12 Jahren und vermittelt kindgerecht die Basiskompetenzen für den sichereren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Netz.

Neben dem Kinderbereich, der zum Lernen und Mitmachen einlädt, bietet das Internet-ABC Eltern und Pädagogen auf jeweils eigenen Portalen hilfreiche Materialien und praktische Tipps an, wie man Kinder bei den ersten Schritten ins Internet begleiten kann. Die Webseite ist sicher, werbefrei und kommerziell.

Computer und Internet schon im Grundschulalter?

Viele Eltern haben Sorge, dass ihre Kinder auf kritischen Seiten landen könnten. Tatsache ist jedoch auch, dass Kinder durch das Medienverhalten ihrer Eltern und Geschwister bereits im Elternhaus geprägt werden und zwar schon bevor die Medienerziehung in der Schule greift – auch Online-Medien gehören selbstverständlich zum Alltag dazu. Die immer früher einsetzende Mediennutzung mag nicht immer wünschenswert und ratsam sein, ist aber in vielen Familien Realität. Gerade deshalb sollte das Internet bei der Medienerziehung in der Schule ein fester Bestandteil der Medienarbeit sein.

Kinder profitieren schon ab dem Grundschulalter davon, wenn sie sich sicher im Internet bewegen können: Kleine Rechercheaufträge werden z.B. sicher erledigt oder Informationen für die Hausaufgaben selbstständig zusammengetragen. Besondere Lernangebote und kindgerechte Plattformen (wie z.B. www.internet-abc.de) bieten den Kindern eine sichere Umgebung, um sich auszuprobieren und sich innerhalb einer relativ geschützten Umgebung mit Netzfunktionen vertraut zu machen.

Für Kinder, die nicht die Möglichkeiten haben, im Elternhaus den Umgang mit dem Computer zu erproben, bietet die Schule ein wichtiges Übungsfeld und geeignete Trainingshilfe, um sich Medien- und Internetkompetenzen anzueignen. Doch auch für Kinder, die zu Hause mit dem Computer umgehen können und dürfen, ist der sinnvolle und pädagogisch begleitete Einsatz von Computer und Internet in der Schule ebenso wichtig und förderlich.

Zur Stärkung der Medienkompetenz der Kinder gehört auch, die Kinder auf Risiken aufmerksam zu machen, zu warnen und ihnen Verhaltensmuster an die Hand zu geben, die sie im Notfall schützen. Sinnvoll eingesetzt kann das Internet allerdings auch eine wichtige und interessante Erweiterung des Lernens in der Schule darstellen.

Weitere Vorteile einer geeigneten Computer- und Internetnutzung sind:

- Informationen zu Unterrichtsthemen suchen
- Erweiterung der schulischen Bibliothek
- vielfältige interaktive Angebote für geeignete Unterstützung beim Lernen
- motivierende Kinder, die sich ihre Informationen selbst beschaffen
- Recherche durch Bild, Ton und Video wird ermöglicht
- Informationen aus dem riesigen Internetpool gezielt suchen
- Medien- und Methodenkompetenz werden erweitert
- usw.

Das Internet-ABC spricht als Online-Bildungsangebot für Schüler/innen, Eltern und Lehrer dabei auch Themen an, die für jüngere Kinder ggf. (noch) nicht relevant sind. Sicherlich werden nicht alle Kommunikationsformen im Netz (z.B. das Chatten) bereits von jüngeren Kindern genutzt, weil ihnen dafür gewisse Fertigkeiten und die Schnelligkeit im Umgang mit der Tastatur fehlen. Das heißt aber nicht, dass man diese Themen ausklammern sollte. Auch die Themen Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und die Beziehung zwischen Werbung und Inhalt einer Webseite oder App sind essenzielle Bestandteile einer kritischen medienpädagogischen Auseinandersetzung. Daher sollten sie auch den ganz jungen Nutzern altersgerecht vermittelt und verständlich gemacht werden.

So fühlen sich Kinder sicher und wissen, wie sie sich später in bestimmten Situationen richtig verhalten können. Auch darüber hinaus gibt es eine Menge Möglichkeiten und Wege, um mit dem Computer und verschiedenster Software fantasievoll und gestalterisch tätig zu sein. Das kann über Fotos, Bilder, Animationen, Filme oder Musik oder auch über Texte, Verse, Geschichten und Kommentare geschehen.

Im vernetzten Internet lässt sich dann auch gemeinsam kreativ sein, z.B. über unterschiedliche Mitmachangebote, wie z.B. auf der Plattform „Internet-ABC“. Kreativität und Computer schließen sich also nicht aus. Im Gegenteil: Sofern Computer und Internet nicht zum lebensbestimmenden Inhalt werden, können sie sogar Kreativität fördern und fordern. Der Computer lässt viel Raum, um Fantasie und Gestaltungskraft zu entfalten – auch in der Schule.

2. Themenschwerpunkte in der Grundschule – spielerisches Lernen in einer sicheren Umgebung



Das Internet-ABC hält für Kinder von 5 bis 12 Jahren spannende Seiten zum Spielen, Lernen und Kommunizieren bereit, damit sie sich gefahrlos mit dem Internet vertraut machen können. Im Kinderbereich der Plattform lernen Kinder Schritt für Schritt die Grundlagen für das sichere Surfen im Netz. Hier begleiten die tierischen Maskottchen Pinguin Eddie, Nasenbär Percy, Eichhörnchen Flizy und Känguru Jumpy die Kinder durch vier unterschiedliche Themenschwerpunkte.

Der Bereich **„Lernen & Schule“** bündelt die wichtigsten Wissensinhalte des Internet-ABC. Hier finden sich die Lernmodule, der Surfschein, der Hausaufgabenhelfer und der Rechercheratgeber – alles für den direkten Einsatz im Unterricht.



Herzstück des Bereichs sind die interaktiven **„Lernmodule“** für Kinder der Klassen 3 bis 6. Die vertonten Module vermitteln spielerisch das Basiswissen darüber, wie das Netz funktioniert, was es für Möglichkeiten bietet und wie man sich sicher im Netz bewegt. Mit jedem Modul lässt sich ein Schwerpunktthema, wie z. B. Suchmaschinen, Datenschutz, Chat oder Soziale

Netzwerke, erarbeiten. Abwechslungsreiche Übungen, Rätsel und Spiele vermitteln die komplexen Inhalte kindgerecht und vertiefen das Erlernte. Die Lernmodule eignen sich sowohl für den Einsatz im Unterricht als auch als Übung für zu Hause (nähere Informationen zum Einsatz der Lernmodule auf S. 13).



Das erarbeitete Wissen aus den Lernmodulen können die Kinder anschließend beim **„Surfschein“** testen. Wer das Spiel oder die Quizversion erfolgreich durchläuft, ist fit fürs Netz und erhält den Internetführerschein zum Ausdrucken oder einen Surfscheinausweis im Scheckkartenformat (mehr Informationen zum Surfschein erhalten Sie auf S. 21, ein Klassensatz Surfscheinausweise ist als Einleger am Ende dieses Handbuchs zu finden).

Der **„Hausaufgabenhelfer“** des Internet-ABC stellt hilfreiche Kinderseiten und Webtipps für Schule, Referate und Hausaufgaben vor, sortiert nach Unterrichtsfächern.

Der **„Rechercheratgeber“** bündelt die wichtigsten Informationen und Hilfestellungen für das richtige Recherchieren im Netz und eignet sich hervorragend für eine ergänzende Unterrichtseinheit zum Thema „Suchen und Finden im Internet“.



Hobby & Freizeit:

- › Neues übers Netz
- › Surfratgeber
- › Datenschutz
- › Film ab!
- › Linktipps von A-Z

Im Themenbereich „**Hobby & Freizeit**“ finden die Kinder hilfreiche Linktipps zu ausgewählten Kinderseiten für Schule und Freizeit, die sich auch sehr gut als Einstieg in einzelne Themen rund um das Internet nutzen lassen.

Bei „**Neues übers Netz**“ finden sich jede Menge lustige, spannende oder einfach interessante Meldungen zum Internet, die kommentiert und diskutiert werden können.

Der „**Surfratgeber**“ bietet Hilfe bei Fragen und Problemen rund ums Internet: Wie schütze ich mich vor Mobbing und Cybermobbing? Wie sieht ein sicheres Passwort aus? Wie verhalte ich mich, wenn ich in eine Kostenfalle getappt bin?

Der Menüpunkt „**Film ab!**“ stellt eine Auswahl an Erklärclips vor und im Schwerpunkt Datenschutz können Kinder einen spannenden animierten Comic zum Thema Datensicherheit entdecken! In der Rubrik „**Linktipps A-Z**“ finden Kinder ausführliche Linklisten zu den Themen Nachrichten, Umwelt, Politik oder Allgemeinwissen. Sie lassen sich sehr gut in den Unterricht einbinden oder als Surftipps für zu Hause an die Schülerinnen und Schüler weitergeben.

Im Bereich „**Spiel & Spaß**“ steht das Thema digitale Unterhaltung im Fokus. In der Rubrik „**Spietipps**“ hilft eine umfangreiche Suchfunktion Kindern dabei, geeignete Computer- und Videospiele zu finden. Besonders gute Spiele



Spiel & Spaß:

- › Spietipps
- › Internet-ABC-Spiele
- › Quiz

werden von der Redaktion zum „Spiel des Monats“ gekürt. Aber auch das Internet-ABC hat spannende Spiele im Angebot, die von den Kindern Geschick und Geduld fordern und direkt ausprobiert werden können. Sie ermöglichen es Ihnen als Lehrkraft zudem, die Unterrichtsstunde auch mal spielerisch ausklingen zu lassen.

Im Bereich „**Mitreden & Mitmachen**“ können sich die Kinder im „**Forum**“ zu verschiedenen Themen austauschen oder eine eigene Umfrage erstellen und sich so mit wichtigen sozialen Netzfunktionen innerhalb einer sicheren Umgebung vertraut machen.



Mitreden & Mitmachen:

- › Forum
- › Baukasten & Galerie
- › Umfrage

Mithilfe des beliebten „**Baukastens**“ können Kinder am Computer außerdem eigene Bilder erstellen oder ihren eigenen Stundenplan kreativ gestalten.

Quelle: <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/lehrerhandbuch-und-arbeitshefte/lehrerhandbuch-mit-der-klasse-sicher-ins-netz/> [27.07.2018; 15:16 Uhr]

2.1 Die vier Themenbereiche der Lernmodule

Die Lernmodule sind insgesamt vier großen Themenbereichen zugeordnet. Dabei bauen die Themenbereiche und Lernmodule nicht unmittelbar aufeinander auf, sodass sie auch einzeln, je nach Bedarf oder konkretem Anlass, in der Klasse bearbeitet werden können. Nachfolgend werden alle neuen Lernmodule und ihre Inhalte aufgeführt, also auch die, die noch fertiggestellt werden. Die Bearbeitung des ersten Themenbereichs bietet sich dann an, wenn zunächst die Grundlagen zum Internet gemeinsam besprochen werden sollen, bevor es an eher konkrete Themen wie beispielsweise Soziale Netzwerke oder Werbung geht.

1. „Surfen und Internet – so funktioniert das Internet“

- *Unterwegs im Internet – so geht's!*
- *Suchen und Finden im Internet*
- *So funktioniert das Internet – die Technik*
- *Mobil im Netz – Tablets und Smartphones*

Der erste Themenbereich vermittelt zunächst das Basiswissen zum Internet: Was ist das Internet? Wie unternehmen Kinder die ersten Schritte sicher ins Netz?

Mit welchen Geräten kann man online gehen? Wie funktioniert ein Browser und welche Technik steckt eigentlich dahinter?

Ein Lernmodul in diesem Themenbereich beschäftigt sich mit Suchmaschinen und dem Recherchieren im Netz. Das Internet steckt voller Informationen, doch wie suchen Kinder im Internet sicher nach passenden und kindgerechten Inhalten? Wie funktionieren (Kinder-)Suchmaschinen und was ist bei einer Trefferliste und der Bewertung von Ergebnissen zu beachten?

Das Lernmodul „Mobil im Netz – Tablets und Smartphones“ ergänzt diesen ersten Themenbereich um Übungen rund um das mobile Surfen und eignet sich besonders für fortgeschrittene Schülerinnen und Schüler: Was ist eine App? Wie funktioniert das Surfen unterwegs? Welche Sicherheitsregeln sollte man beachten? Was ist ein Hotspot? Und warum kann ein Handy manchmal auch stressig sein?

2. „Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden“

- *E-Mail und Newsletter – Post für dich*
- *Chatten und Texten – WhatsApp und mehr*
- *Soziale Netzwerke – Facebook und Co.*
- *Online-Spiele – sicher spielen im Internet*

Der zweite Themenbereich umfasst alle Lernmodule rund um die Kommunikation und die Partizipation. Das Internet bietet unzählige Möglichkeiten, sich zu vernetzen, auszutauschen, Kontakte zu knüpfen oder sich zu beteiligen: E-Mails, Newsletter, Chats und Soziale Netzwerke sind nur einige Beispiele. Das Internet-ABC erklärt, worauf bei der Nutzung von Chats und Messengern wie WhatsApp zu achten ist und warum Soziale Netzwerke, wie beispielsweise Facebook, eigentlich für Erwachsene und nicht für Kinder gemacht sind.

Daneben werden aber auch Angebote vorgestellt, die speziell für Kinder gemacht sind und mit denen sich unterschiedliche Netzfunktionen in geeigneter Umgebung ausprobieren lassen: Was ist bei der Anmeldung und dem Umgang mit Chats und Sozialen Netzwerken zu beachten? Welche Sicherheitsregeln und Einstellungen sollte man vornehmen?

Nicht jeder im Netz ist der, für den er sich ausgibt. Und nicht alle haben gute Absichten. Daher werden auch Themen wie betrügerische E-Mails und belästigende Nachrichten angesprochen und kindgerecht erklärt: Wie verhalte ich mich, wenn ich merkwürdige Nachrichten von Fremden erhalte? Was mache ich, wenn ich im Chat beleidigt werde oder mitbekomme, dass andere angegriffen werden? Mit einem fiktiven Messenger-Chat als Abschlussübung können Kinder spielerisch die richtigen Reaktionen auf unterschiedliche Chat-Situationen einüben und ihr Wissen direkt anwenden.

3. „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich“

- *Lügner und Betrüger im Internet*
- *Viren und andere Computerkrankheiten*
- *Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen*
- *Cybermobbing – kein Spaß!*
- *Datenschutz – das bleibt privat!*

In diesem Themenbereich werden die Schülerinnen und Schüler auf Gefahren aufmerksam gemacht, die im Internet lauern. Sie lernen z. B., wie sie sich vor Belästigungen schützen können, wie sie Werbung und Schleichwerbung erkennen können und welche Risiken bei einem Online-Einkauf bestehen.

Auch Themen wie Cybermobbing, Betrug und Abzocke werden besprochen. Daneben wird auch erklärt, wie wichtig der Schutz des eigenen Computers vor Viren und Trojanern ist oder was bei Kettenbriefen mit gefährlichen Anhängen zu beachten ist. Die Module dieses Themenbereichs vermitteln darüber hinaus wichtiges Grundlagenwissen zum Schutz von persönlichen Daten und veranschaulichen Kindern auf diese Weise auch das Thema Privatheit im Netz.

Ohne Angst zu machen, sensibilisiert dieser Themenbereich Kinder (und ihre Familien) für die größten Gefahrenquellen im Netz und gibt ihnen wichtige Verhaltensregeln mit auf den Weg, damit sie auch in brenzligen Situationen schnell und richtig reagieren können.

4. „Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet“

- *Text und Bild – kopieren und weitergeben?*
- *Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?*

Die Lernmodule dieses Themenbereichs befassen sich mit der Frage, wie Kinder mit den verschiedenen Medien innerhalb des Internets umgehen können und sollten. In beiden Modulen werden Fragen rund um das Urheberrecht von bestimmten Werken geklärt. Ebenso geht es aber auch um die gestalterische Kreativität der Kinder: Worauf müssen sie achten, wenn sie selbst Texte, Bilder und Videos erstellen und veröffentlichen möchten? Hier finden natürlich auch beliebte Apps und Websites wie Instagram, Snapchat und YouTube Erwähnung.

2.2 Ziel: Surfschein – Führerschein fürs Internet

Mit dem Surfschein vom Internet-ABC können Kinder ihr Internetwissen spielerisch überprüfen und erweitern. Die Entdeckerfreude wird dabei genauso angeregt wie der Ehrgeiz, die Führerscheinprüfung für das Web zu bestehen und damit den Surfschein zu erwerben! Wer am Ende ausreichend Fragen rund um das Internet richtig beantwortet hat, kann sich den Führerschein fürs Internet entweder direkt online ausdrucken oder bekommt von Ihnen eine der mitgelieferten Surfscheinausweise im Scheckkartenformat ausgehändigt (am Ende des Lehrerhandbuchs finden Sie einen Klassensatz perforierte Kärtchen zum Verteilen).

Der Surfschein eignet sich besonders dazu, das zuvor erarbeitete Wissen aus den Lernmodulen noch einmal spielerisch abzufragen. Die Fragen sind so ausgelegt, dass sie nach der Bearbeitung der Lernmodule oder mit ausreichender Internet- und Computerefahrung beantwortet werden können. Der Surfschein kann aber auch dazu eingesetzt werden, um beispielsweise Wissenslücken bei den Schülerinnen und Schülern aufzudecken und diese dann nachzuarbeiten.

Quelle: <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/lehrerhandbuch-und-arbeitshefte/lehrerhandbuch-mit-der-klasse-sicher-ins-netz/> [29.07.2018; 19:16 Uhr]

2.3 Zusätzliche Evaluation durch den „MedienkomP@ss in leichter Sprache“ (verpflichtend in Schulen von RLP)

Was ist der MedienkomP@ss?



Mit dem „MedienkomP@ss“ bietet das Land Rheinland-Pfalz ein umfassendes Konzept, um Medienkompetenz bei Schülerinnen und Schülern systematisch aufzubauen, und zwar von Anfang an.

Die Initiative verfolgt dabei den Ansatz einer kind- und jugendgerechten Medienbildung, die in den schulischen Alltag integriert ist, denn die Arbeit mit und die Reflexion über Medien kann grundsätzlich in allen Fächern stattfinden. Dabei gehen wir von den Medienwelten, den Gewohnheiten und dem Nutzungsverhalten der Schülerinnen und Schülern aus und setzen dabei in der Primarstufe an. Wir orientieren uns also an der Alltags- und damit auch der Medienrealität der Kinder (z. B. [aktuelle KIM-Studie](#)) und betten diese in das schulische und unterrichtliche Geschehen ein.

Kinder erwerben schon lange vor ihrer Einschulung und in ihrer Freizeit grundlegende Kompetenzen im Umgang mit Medien. Sie kommen also mit vielfältigen Medienerfahrungen (z.B. durch Kinderfernsehen, Hörspiele, zunehmend auch Tablets) in die Schule. Diese Erfahrungen gilt es aufzugreifen und weiterzuentwickeln.

Daraus ergibt sich, dass sich die Schwerpunktsetzungen im Medienkompass mit der Zeit verschieben. In den ersten Schuljahren spielen kindgerechte, kreativ-produktive Herangehensweisen eine besondere Rolle, d.h. die Kinder setzen sich mit ihren Erfahrungswelten spielerisch und gestaltend auseinander. Die Leitmedien sind im Vor- und Grundschulalter nach wie vor das Fernsehen und die Hörmedien, mit zunehmendem Alter gewinnen interaktive, computergestützte Medien und das Internet zunehmend an Bedeutung. Zum Ende der Grundschulzeit verfügen viele Kinder auch schon über ein eigenes Handy oder Smartphone, somit gewinnen auch soziale Netzwerke und elektronische Kommunikationsformen an Reiz.

Welche Zielsetzung hat die Initiative „MedienkomP@ss“?

Die rheinland-pfälzische Initiative "MedienkomP@ss" bündelt die qualitativ hochwertigen Angebote verschiedener Institutionen, systematisiert sie und macht sie leicht auffindbar. Dadurch wird eine Vernetzung verschiedener Partner erreicht, die die Schulen auf dem Weg der Medienbildung begleiten. Im Mittelpunkt steht der Kompetenzzuwachs der Schülerinnen und Schüler, damit sie frühzeitig lernen, sich selbstbewusst und kritisch in der heutigen Medienwelt zu bewegen und sich der Medien bewusst zu bedienen.

Lernen mit Medien ist Lernen fürs Leben!

Mit minimalem technischem Aufwand wird einerseits zu einem kritisch-verantwortungsbewussten Medienumgang motiviert, andererseits werden kreative und produktionsorientierte Potenziale der Lernenden in der Primarstufe geweckt. In der weiterführenden Schule kann dann darauf aufgebaut werden. Im MedienkomP@ss der Kinder wird festgehalten, welche Fortschritte sie machen und welche Kompetenzen sie nach und nach erwerben.

Vgl. <https://medienkompass.bildung-rp.de/grundlagen.html> [04.08.2018; 21:11 Uhr]

3. IT-Struktur der Grundschule Osburg

3.1 Computerraum

Neben inhaltlichen und didaktischen Aspekten stellt sich die Frage, wie man den Computer in die räumlichen Strukturen integriert. Generell gibt es hier zwei Möglichkeiten der Computernutzung: den Computerraum und die Arbeitsstation im Klassenraum.

Der Computerraum ist nur für den Computereinsatz gedacht. Unser Raum enthält 13 Rechner. Diese sind miteinander vernetzt und verfügen über einen Anschluss an das Internet. Außerdem sind die Rechner über das Netzwerk an einen Drucker angeschlossen. Zusätzlich gibt es einzelne Computer, die im Klassenraum integriert sind. Neben dem Materialregal, dem Bastelbereich, der Präsentationswand, der Lesecke und der Knobecke gibt es auch eine Technikecke. Dort befinden sich idealerweise ein bis zwei Computer/Notebooks, an denen die Schüler/innen bei Bedarf arbeiten können.

Wünsche:

- Die Lehrkraft kann über einen Lehrerrechner auf alle anderen Computer im PC-Raum zugreifen und diese warten, bzw. verwalten.
- Einen Beamer am Lehrer-PC (PC-Raum), damit Inhalte visualisiert werden können.
- Die Klassenräume verfügen an den Arbeitsbereichen über einen Internetanschluss oder W-LAN.
- Möglichkeit Computerraum zu verdunkeln
- Jeder Klassenraum verfügt über zwei Notebooks, welche über einen Internetzugang verfügen. Hier können die Schüler/innen auch während des Regelunterrichts fächerübergreifend Arbeiten.

Vorteile des Computerraumes

Die Rechner im Computerraum sind einfach und effizient zu warten. Da alle Rechner zusammenstehen, fällt es der Lehrkraft, bzw. dem Administrator leichter, die Rechner zu warten und zu pflegen. Die Rechner waren ein Geschenk der Universität Trier. Ein herzliches Dank gilt Herrn Czudaj, der dies ermöglichte. Defekte und Probleme mit Hard- und Software führen auch nicht dazu, dass der Computereinsatz für die Schüler/innen ausfällt, da noch weitere Rechner zur Verfügung stehen. Es ist einfacher für Lehrende, Klassenunterricht durchzuführen. Größere Lerngruppen können effizienter am Computer unterrichtet werden. Für die Binnendifferenzierung innerhalb der Lerngruppe bietet der Computer viele Möglichkeiten. Durch ein unterschiedliches Arbeitspensum, Computerexperten, Selbstkontrolle oder variierende Themen kann der Unterricht im Computerraum den individuellen Bedürfnissen der Schüler/innen angepasst werden. Besonders bei der Einführung und Präsentation neuer Programme ist der beste Weg „Learning by Doing“ in einem PC-Raum. Ein weiterer Pluspunkt ist die Erleichterung der Gruppenarbeit. Gerade Gruppen aus mehr als drei Schüler/innen können besser mit mehreren Computern arbeiten. Dies könnte zum Beispiel für die Schülerzeitungs-AG oder eine Förderunterrichtsgruppe zutreffen.

3.2 Whiteboards/Smartboards in den Klassenräumen

Die Grundschule Osburg verfügt über insgesamt fünf Whiteboards (Klassenräume 3a, b und 4a, b und Musikraum). Diese sind je mit einem Laptop verbunden, welche im Rahmen der Ganztagschule angeschafft wurden. Die Whiteboards/Smartboards sind wichtige Bestandteile einer handlungsorientierten, kreativen und digitalen Lernwelt. Die Entwicklung von neuen Medien wird mit dem Computer und Internet nicht stehen bleiben. Mit der Zeit werden immer wieder Weiterentwicklungen erfolgen. Ein tradiertes Medium – die Tafel – ist mittlerweile kurz davor durch das „Smartboard“ abgelöst zu werden. Smartboards, also intelligente Tafeln, sind eine Verbindung von Whiteboard, Beamer und Computer. Smartboards ermöglichen die zentrale Wiedergabe von digitalen Inhalten wie Bilder, Filme und Audiodateien. Neben den Multimediafunktionen kann das Smartboard aber auch wie eine Tafel genutzt und durch die Lehrkraft frei gestaltet werden. Tafelbilder können gespeichert und wiederverwendet werden. Des Weiteren gibt es eine große Anzahl von Materialien für Smartboards. Unser Ziel ist es, sukzessiv vier Smartboards oder Displays (nächste Generation) zu erwerben. Diese würden in den Klassen 3a/b und 4a/b platziert werden. Die Whiteboards stehen dann den beiden ersten und zweiten Klassen zur Verfügung.

Wünsche:

- Alle Whiteboards/Smartboards sind an funktionierende Laptops angeschlossen.
- Alle Klassenräume und der PC-Raum verfügen über eine Möglichkeit der Verdunklung.
- Damit alle Klassenräume über diese Technik verfügen, wären vier neue Smartboards/Displays notwendig.

3.3 Internetanschluss an der Grundschule Osburg

Seit mehreren Jahren kommen Computer in den Klassenräumen und im Computerraum zum Einsatz. Ein Großteil der Hardware wurde im Rahmen der Ganztagschule oder durch Spenden angeschafft. Alle PCs der Grundschule sind mit dem Programm Teamviewer ausgestattet. Dadurch kann auch eine flexible Fernwartung durch die Verbandsgemeinde Ruwer vorgenommen werden. Alle Computer im Computerraum sind über ein Netzkabel miteinander vernetzt und verfügen über einen Internetzugang. Die Internetverbindung ist jedoch nicht mehr zeitgemäß. Bei optimalen Bedingungen (An der gesamten Schule ist nur ein PC ans Internet angeschlossen.) ergibt ein Speedtest folgende Werte:



Diese Werte sind die Bestwerte, die nach mehrfacher Messung bei Einzelnutzung erzielt wurden. Oftmals fällt leider auch im Verwaltungstrack durch Überlastung der Internetleitung das Internet komplett aus.

Wunsch:

- angemessene Internetverbindung im 21. Jhd.

3.4 Softwareausstattung

Sofern die Computer zum Server kompatibel sind, verfügen sie über eine einheitliche Ausstattung an Software. Das soll einen einheitlichen Ausgangspunkt gewährleisten, Fortbildungsmaßnahmen vereinfachen und die Einbindung des Computers in den Unterrichtsalltag unterstützen. Außerdem werden Programme mit freien Lizenzen bevorzugt, um so Kosten für den Erwerb von Neuanschaffungen und Updates für bestehende Programme zu sparen. Neben allg. Anwendungsprogrammen verfügt die Grundschule Osburg auch über verschiedene Lizenzen für Lernplattformen. Die folgende Liste vermittelt einen Überblick über die wichtigsten Programme:

Allgemeine Software	Lernplattformlizenzen
Microsoft office (Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und Präsentation)	Antolin
audacity (Musikbearbeitungsprogramm)	Online-Diagnose-Grundschule
Paint/Gimp (Bildbearbeitungsprogramm)	Zahlenzorro
Internet Explorer/Firefox (die zwei gängigsten Browser für das Internet)	Lernwerkstatt 10 (Programm)

3.5 Probleme

Die Einrichtung von IT-Strukturen und die alltägliche Arbeit mit Computern verlaufen oft nicht problemlos. Gerade in der Praxis kommt es oft zu Komplikationen und Unregelmäßigkeiten, welche in der theoretischen Planung nicht bedacht werden können.

Obwohl der Server und die netzwerkbasierte Wartung der Rechensysteme viele Vorteile bringen, sind in der Vergangenheit verschiedene Nachteile sichtbar geworden.

Damit Rechner in die Netzwerkverwaltung integriert werden können, müssen sie bestimmten hardwaretechnischen Ansprüchen entsprechen, d.h., dass z.B. Rechner aus Sachspenden oder Systeme häufig nicht kompatibel sind. Leider wird uns seitens des Schulträgers keine ausreichende Technik zur Verfügung gestellt. Häufig werden Produkte verwendet, die auch Sachspenden stammen, weil andere Firmen etc. die Hardware aussortiert haben. Mit dieser Technik soll dann über Jahrzehnte in Schulen unterrichtet werden.

Sehr viel Unterstützung erhalten wir von der EDV-Abteilung der Verbandsgemeinde Ruwer. Die Mitarbeiter sind stets erreichbar und versuchen aus den „alten“ Geräten das Beste herauszuholen. Die Kontaktaufnahme gestaltet sich einfach und Hilfe erfolgt schnell und kompetent. Für alle kleineren Technik-, Software- und Hardwareprobleme sind stets der Hausmeister und die Schulleitung zur Stelle. Dadurch, dass sich die Computertechnik schnell weiterentwickelt, ist die Lebensspanne von Computersystemen begrenzt. Zu dieser Einsicht kommen aber leider nur die Schulen, die dafür kein Budget zur Verfügung haben.

Durch die Weiterentwicklung von allgemeinen Anwendungsprogrammen, vergrößern sich der Zeitaufwand und die Anzahl der auftretenden Fehler enorm. Daher laufen langfristig selbst Standardanwendungen, wie Open Office, mit der Zeit immer langsamer und lassen sich teilweise noch nicht einmal öffnen, d.h., dass neben Neuanschaffungen und dem Ausbau der IT-Struktur immer noch der Austausch und die Aufrüstung von bereits bestehenden Computern mit einkalkuliert werden müssen.

Hinzu kommt, dass die Klassenräume in einem Neubau vermutlich deutlich kleiner werden (rund 10-15 Quadratmeter). Dadurch stellt sich auch die Frage: Wo sollen Leseecke, Computerecke, Knobecke etc. Platz finden? Denn ein Computerraum wird ebenfalls laut den Vorgaben des Landes nicht eingeplant.

4. Didaktische Einbindung

4.1 Lernvoraussetzungen der Schüler/innen

Die Kenntnisse und Fertigkeiten in Bezug auf den Umgang mit Medien variieren, wie in anderen Lernbereichen auch, zum Teil sehr stark. Während einige Schüler/innen eher selten einen Computer benutzt haben, bzw. hauptsächlich damit gespielt haben, bringen andere Schüler/innen bereits umfangreiche Erfahrungen im Umgang mit Computer und Internet mit. Auch hier muss das Ziel sein, die Schüler/innen individuell – entsprechend ihrem Lernstand – zu fördern. Der Medienunterricht beinhaltet daher lehrgangsorientierte Phasen zur Einführung grundlegender Elemente und zur Thematisierung ausgewählter Anwendungsgebiete.

Zusätzlich gibt es aber auch offene Phasen, z.B. im Rahmen der Frei-, Stations- und Projektarbeit, in denen die Schüler/innen in der Medienecke/Arbeitsstation im Klassenraum selbstständig arbeiten.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist der Stellenwert der neuen Medien im Unterrichtsalltag. Schließlich ist es eine wichtige Entscheidung, in welchem Maße die neuen Medien im Unterricht eingesetzt werden. Gerade in der Grundschule ist es wichtig, dass die Kinder auch sinnvolle Erfahrungen machen und aktiventdeckend lernen. Neue Medien reduzieren Erfahrbares oftmals auf visuelle und akustische Inhalte. Daraus folgt, dass die neuen Medien in den jeweiligen Jahrgangsstufen unterschiedlich in den Unterricht integriert werden.

In den **Jahrgangsstufen 1/2/3** spielt der Computer als Lerngegenstand selbst noch keine große Rolle. In diesem Altersbereich dominieren Aspekte der Motivation, kognitiven Entkopplung von Lernprozessen, die den Einsatz des Computers begründen. Der Computer wird unterstützend zur individuellen Förderung und Differenzierung verwendet. Es stehen als das spielerische Kennenlernen des Computers, das Kennenlernen von Internetseiten für Kinder und die Verwendung von Lernprogrammen im Vordergrund. Die Schüler/innen sollen die grundlegende Handhabung hauptsächlich als Teil des Unterrichts erleben, ohne dass dies explizit thematisiert werden muss. Lehrgangsorientierte Vermittlung von rudimentären Umgangsweisen sind im Vergleich zu der vierten Jahrgangsstufe kürzer gefasst und sollen das selbstständige Arbeiten an den Arbeitsstationen in den Klassen ermöglichen. Alle zwei Wochen besuchen die Kinder den Computerraum um Lernprogramme zu absolvieren (Online-Diagnose Grundschule, Antolin, Zahlenzorro).

In der **vierten Jahrgangsstufe** erhöht sich der zeitliche Umfang des Unterrichts mit neuen Medien. Die Entwicklung grundlegender schriftsprachlicher Kompetenzen sollte mit Beginn der vierten Klasse abgeschlossen sein. Neben der Verwendung des Computers als Mittel zum Zweck, rückt der Computer auch als Lerngegenstand in den Mittelpunkt. Die Kenntnisse und Kompetenzen im Umgang mit Internet und Computer werden vertieft und ausgebaut. Schritt für Schritt soll der Computer für komplexere Arbeiten und Problemlösungen herangezogen werden. Zusätzlich sollen die Kinder auch lernen den eigenen Umgang mit den neuen Medien, sei es Smartphone, Tablet, Computer oder Internet, kritisch zu reflektieren. Dabei unterstützt uns die Plattform www.internet-abc.de (siehe Punkt 2).

4.2 Computerlehrplan der Grundschule Osburg

Jahrgangsstufen 1/2/3

- Programme starten und beenden, Dokumente abspeichern und wieder finden
- Grundlagen im Umgang mit dem Computer: An- und Ausschalten, Login, Bedienung von Tastatur, Maus und Menüs
- Navigationselemente kennen (Papierkorb, Ordner, Cursor (Mauszeiger))
- Kennenlernen der Tastatur und Orientierung auf selbiger
- Grundlegender Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm: Texte eingeben (Zeilenwechsel, Leertaste, Löschtaste,...)
- Drucker auswählen und drucken
- Umgang mit vorhandenen Lernplattformen (Antolin, Online-Diagnose Grundschule,...)
- grundlegende Funktionsweise eines Internetbrowsers (starten, navigieren, anwählen,...)
- Kenntnisse über kindgerechte Internetangebote (z.B. www.kindersache.de oder www.geolino.de)
- erste Recherchen auf kindgerechten Internetseiten

Jahrgangsstufen 4

- Sicherung & Wiederholung der grundlegenden Kenntnisse aus den Klassenstufen 1-3
- Texte formatieren: Ausrichtung, Schriftart, Schriftgröße, Farbe, Auszeichnungen (fett, kursiv, unterstreichen)
- Eine Web-Adresse lesen und eingeben können
- Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen: Textbearbeitung (Markieren, Ausschneiden, Kopieren, Einfügen,...)
- Bilder/Fotos auswählen, in Dokumente einfügen
- Rechtschreib- und Grammatikprüfung in der Textverarbeitung nutzen
- Grundkenntnisse im Umgang mit weiteren Speichermedien (USB-Stick, CD-Rom/DVD, usw.)
- Dokumente sichern (Textdokumente/Bilder in einem Ordner speichern)
- Umgang mit vorhandenen Lernplattformen beibehalten (Antolin, Online-Diagnose Grundschule,...)
- in multimedialen Lernumgebungen und im Internet recherchieren, sich auf Internetseiten orientieren, gezielt Informationen entnehmen (z.B. Referate vorbereiten)

- Funktionsweise Computer, Internet, E-Mail kennen
- Fachtermini kennen (Website, Homepage, Link, Datei,...)
- sicheres Verhalten im Internet und sensibler Umgang mit den persönlichen Daten thematisieren
- Urheberrecht und mögliche rechtliche Auswirkungen eigenen Handelns kennen lernen

Vgl.: Medien.Konzept.Kompetenz. Handreichung zur Medienkonzeptentwicklung für die schulische Praxis S. 12,13.

5. Neue Medien – Neue Probleme und Gefahren

Gerade der Computer und das Internet zwingen die Schule, eine andere Seite der gesellschaftlichen Entwicklung zu thematisieren. Die starke Präsenz des Computers und Internets in der Gesellschaft hat natürlich auch zu negativen Entwicklungen und zu gesellschaftlichen Veränderungen geführt, welche durch eine modernere Grundschule nicht außer Acht gelassen werden dürfen.

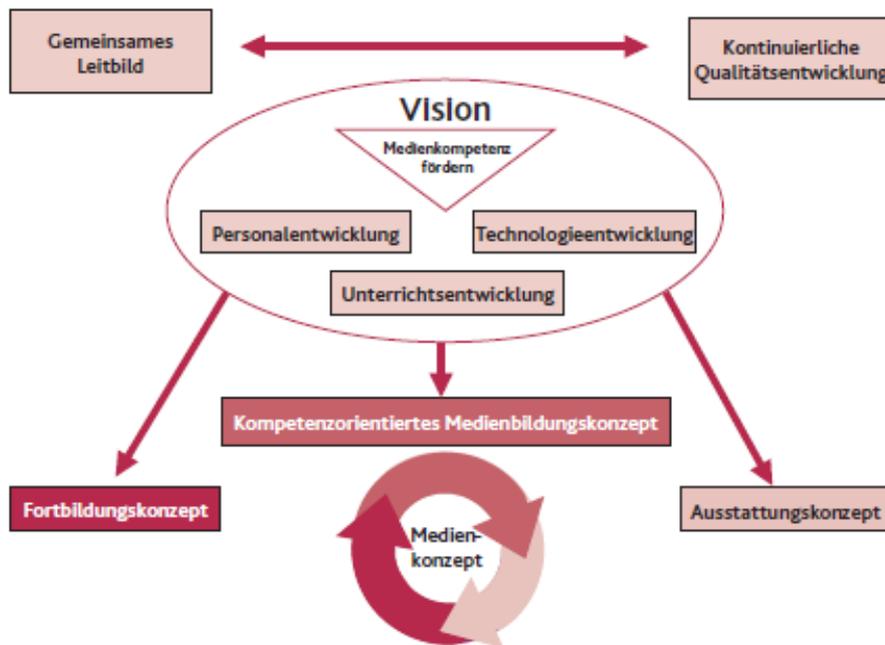
Eines der Hauptprobleme ist die Internetrecherche. Obwohl es viele gute Seiten gibt, die fundierte Informationen zu den verschiedenen Themengebieten anbieten, existiert auf der anderen Seite ein Vielfaches an Fehl- und Falschinformationen. Hinzu kommen noch Werbung und eine Unmenge an persönlichen Mitteilungen. Ein angemessener Umgang mit dieser Datenflut erfordert bei den Anwendern zusätzliche Kompetenzen.

Kinder, die das Internet nutzen, müssen frühzeitig die Fertigkeiten erwerben, um sich sicherer im Netz zu bewegen und zwischen den seriösen und unseriösen Quellen differenzieren zu können. Das Internet fordert kompetente Nutzer, die kritisch mit den Inhalten umgehen.

Neben der Bewertung von Quellen aus dem Internet, spielen aber auch andere Aspekte eine immer wichtigere Rolle. Datenschutz, Viren, Vertragsfallen im Internet und rechtliche Aspekte wie Urheberrechte werden immer wichtiger und bringen einige Gefahren mit sich. Neben dem Unterricht mit den neuen Medien soll auch eine Sensibilisierung für diese Themen stattfinden.

Der Prozess der schulischen Medienkonzeptarbeit

Im Zentrum des Entwicklungsprozesses stehen insbesondere die Bereiche Unterrichts-entwicklung, Personalentwicklung und Technologieentwicklung. Sie sind geprägt durch das schulische Leitbild und die kontinuierliche Qualitätsentwicklung. In den drei Bereichen entstehen die tragenden Säulen des Konzepts: Das kompetenzorientierte Medienbildungskonzept, das Fortbildungskonzept sowie das Ausstattungs- und Raumnutzungskonzept. (siehe Abbildung)



Quelle: Medien.Konzept.Kompetenz. Handreichung zur Medienkonzeptentwicklung für die schulische Praxis

6. Evaluation

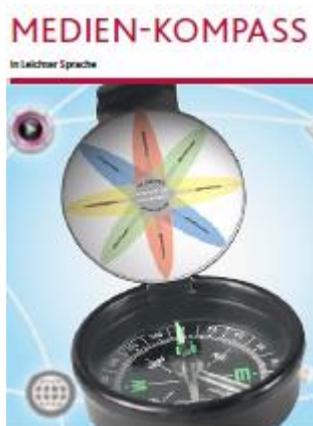
Kollegium

Um Aufschluss über die bestehenden individuellen Arten des Computereinsatzes und die damit verbundenen didaktischen Kompetenzen in Bezug auf die neuen Medien zu erhalten, wird eine Umfrage im Kollegium gestartet. Mit den Ergebnissen der Evaluation kann dann ein Fortbildungskonzept für den Bereich neuer Medien erstellt werden. Vorrangig sollten dann mögliche Defizite thematisiert und die Festsetzung eines Mindeststandards angestrebt werden.

Schülerschaft: Medienkomp@ss in leichter Sprache/Surfführerschein

Die Arbeit am Medienkompass sollte gemeinschaftlich getragen und möglichst in ein schulinternes Medienbildungskonzept eingebettet werden, nachdem ein Verständigungsprozess über die gemeinsame Zielsetzung und entsprechende Aufgabenverteilung stattgefunden hat. So kann das Gelingen der Medienkomp@ss-Arbeit gefördert und das Ganze gestaltet und bewältigt werden. Der Medienkomp@ss dient also zur Selbstevaluierung des Wissens der Schülerschaft. Jeder Schüler/in erhält den Medienkomp@ss und dieser verbleibt bis zum Ende des vierten Schuljahres in der Schule.

Für engagiertes Arbeiten auf der Lernplattform „Internet ABC“ Erhalten die Schüler/innen im 4. Schuljahr als Belohnung den Surfführerschein (siehe 2.2).



7. Evaluation und Fortführung im Jahr 2019

7.1 Kollegium

Im Rahmen der Evaluation und der weiterführenden Planung, will die Schule alle zwei Jahre einen Studientag zum Thema Digitalisierung und deren praktische Anwendung durchführen. Außerdem werden zwei Kollegen pro Schuljahr eine Fortbildung zur Medienerziehung und Medienbildung wahrnehmen. Hierfür werden alle in Rheinland-Pfalz angebotenen Möglichkeiten wahrgenommen. Auch arbeiten wir eng mit dem „Haus der kleinen Forscher“ in Trier zusammen, welche ebenfalls Fortbildungsmöglichkeiten anbietet.

7.2 W-LAN im Schulgebäude

Des Weiteren benötigen wir im gesamten Schulgebäude ein flächendeckendes W-LAN. Häufig möchten unsere Lehrkräfte mediale Inhalte, Hörbeispiele, Fotomaterialien, Streaminginhalte usw. über ihr Smartphone, bzw. ein mobiles Endgerät für den Unterricht nutzen. Leider funktioniert dies im Schulgebäude der Grundschule Osburg nicht, da es kein Handynetzeempfang im Schulgebäude gibt. Dies schränkt die digitalen Anwendungsmöglichkeiten sehr ein.

7.3 Tablets

Darüber hinaus beantragt die Schulgemeinschaft fünf Tablets für den Einsatz von Förderunterricht oder die Förderung von Kindern mit Migrationshintergrund. Inzwischen sind zahlreiche Apps auf dem Markt, welche die „DAZ-Kinder“ (Deutsch als Zweitsprache) im Spracherwerb mit Hilfe ihrer Muttersprache unterstützen. Hier eignet sich die Anwendung von Tablets in besonderem Maße. Weiterhin kritisch steht die Schulgemeinschaft gegenüber dem Einsatz von sogenannten Apple-Tabletklassen. Hier sind zahlreiche pädagogische, erzieherische und wirtschaftsmanipulierende Faktoren zu nennen, welche gegenüber der päd. Nutzung von Computern oder Notebooks das Nachsehen haben.

7.4 Weitere technische Geräte

Im Zuge der Einrichtung unserer Ganztagschule in Angebotsform wurden zahlreiche Materialien auch im digitalen Bereich angeschafft. Für die angemessene Nutzung aller Notebooks/Tablets ist eine Standardausstattung (Kopfhörer für z.B. grundschuldiagnose-online) notwendig, damit die anderen Kinder in der Klasse beim Lernen nicht gestört werden.

Die Schule benötigt zur Echtzeitaufnahme/Bilddokumentation Digitalkameras, welche auch bei Ausflügen oder zum außerschulischen Lernen genutzt werden können. Durch die Bildaufnahmen können Schülerinnen mit verschiedenen Programmen szenische Spiele, Ausflüge, Versuchsabläufe usw. aufnehmen und selbst am Computer durch z.B. Audacity betonen und entsprechende Lernkarteien und Präsentationen erarbeiten.

7.5 Erweiterung des Konzepts durch die Lernsoftware „Auditorix“



Was ist Auditorix?

Seit 2006 engagieren sich der Bundesverband Initiative Hören e.v. und die Landesanstalt für Medien NRW gemeinsam für eine zielgerichtete Förderung der Sinneskompetenz HÖREN bei Kindern durch das Projekt AUDITORIX – Hören mit Qualität. In den zurückliegenden Jahren konnten neben der kostenlosen Lernsoftware, der Onlinewerkstatt und den Lerneinheiten für Schule und Ganztage in der Hörbildung neue Maßstäbe gesetzt werden.

Das Auditorix-Material steht für die Nutzung im nicht-kommerziellen Kontext kostenlos zur Verfügung. Und hat die Ziele der Hörbildung, Zuhörbildung, Vermittlung medialer Kenntnisse und die Entwicklung des Qualitätsempfindens in Bezug auf Hörmedien.

Hören spielt für die gesamte zwischenmenschliche Kommunikation und für die Mediennutzung eine tragende Rolle. Auditorix - ein neugieriger, kleiner Löffelhund mit großen Ohren - führt als Leitfigur durch die im Jahr 2008 veröffentlichte gleichnamige Hörwerkstatt. Interaktive Spiele, Filme, Mini-Features, Interviews mit Hörspielprofis, eine Geräuschsammlung, Geräuschrezepte, Textvorlagen, Arbeitsblätter, eine Schnittsoftware, eine große Auswahl an frei nutzbaren Musikstücken – die Auditorix Hörwerkstatt bietet didaktisch vielseitig einsetzbares Material rund um das Thema Hörspiel. Auditorix orientiert sich an den curricularen Vorgaben der Grundschule, kann aber auch im Ganztage, in der freien Jugendarbeit oder Medienpädagogik eingesetzt werden.

Die interaktive Lernplattform bietet zahlreiche Anreize, Arbeitsblätter und Aufgabenformate zu den Kernbereichen „Hören“, „Geschichten“, „Stimme“, „Technik“, „Musik“ und „Geräusche“. Das Besondere an dieser Plattform stellt die inhaltliche und methodische Verbindung zum bereits eingeführten „Internet ABC“ und dem Medienkompass her. Eine methodische und didaktische Handreicherung der beiden Lernplattformen ist für die Lehrer zugänglich. Alle Materialien sind für Lehrer/innen sowie Schüler/innen komplett kostenlos.

AUDITORIX Hören mit Qualität

ERWACHSENENSEITE

SELBER MACHEN WISSEN HÖR-TIPPS SPIELE & MEHR Suche

Hören Geschichten Stimme Technik Musik Geräusche

SPRECH- und SCHAUSPIELTRAINING GEFÄLLIG?

Vgl.: <http://www.auditorix.de/kinder/>