**Medienpädagogisches Konzept des Grundschulverbundes Diepenbrock**

**Stand: 14.11.2018**

1. Einleitung
2. Grundsätze unseres medienpädagogischen Rahmenkonzepts
3. Umsetzung im Unterricht

3.1 Jahrgänge 1/2

3.2 Jahrgänge 3/4

3.3 Zusatzmöglichkeiten

3.4 Neue Medien als Denkwerkzeug einsetzen

3.5 Verantwortungsbewusster Umgang

**Einleitung:**

Die Schule hat den Auftrag die Kinder zu mündigen Bürgern zu erziehen. Gestärkt durch den Rückenwind aus Politik und Wirtschaft heißt dies heute, die Schüler auf ein Leben in der Informationsgesellschaft vorzubereiten. Die berufliche Zukunft der Kinder ist ohne IT-Kenntnisse nicht denkbar, in allen Aufgabenbereichen erhält die Professionalisierung im Umgang mit dem Computer einen immer höheren Stellenwert.

Man spricht von Neuen Medien, wenn Inhalte mit Hilfe eines Computers gelesen, gehört und so genutzt werden können, dass mit ihnen gearbeitet werden kann. Die Inhalte sind elektronisch auf Datenträgern oder im Internet verfügbar.

Das Ziel unseres Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Die Schülerinnen und Schüler sollen so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das Medienkonzept schafft eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Schule hat die Aufgabe auf die bildungsrelevanten Umweltveränderungen zu

reagieren. Der didaktische Mehrwert durch neue Medien ist unumstritten. Bereits Grundschulkinder werden gemäß Erlass in den Umgang mit „Medien, Informations- und Kommunikationstechniken“ eingewiesen. Dabei ist der Medienpass NRW ein großes Hilfsmittel, der Anforderungen formuliert, die für eine gerechte Teilhabe an der digitalen Welt unverzichtbar sind.

Neue Medien sind medienpädagogisch kaum anders zu betrachten als „alte“ Medien und wir nutzen sie in der Grundschule immer dann, wenn wir uns durch deren Einsatz eine Qualitätssteigerung des Unterrichts erhoffen.

**2. Grundsätze unseres medienpädagogischen Rahmenkonzepts**

* Grundlage unseres Konzeptes sowie des Rahmenplanes ist ein gemeinsames Grundverständnis von Medienerziehung als Aufgabe der Schule.
* Es ist ein umfassendes Konzept von Medienerziehung, das alle Medien –sowohl die sogenannten traditionellen als auch die neuen Medien- umfasst. Medienerziehung geschieht in allen Fächern, in denen Medien genutzt werden. Es wird kein isoliertes Unterrichtsfach sein.
* Ein **medienpädagogisches Konzept** muss dabei den besonderen Beitrag einzelner Fächer und

Lernbereiche, z.B. Deutsch, Sachunterricht, musisch-ästhetische Erziehung, usw. berücksichtigen.

* Medienerziehung ist mehr als die Entwicklung von Handlungskompetenz im Umgang mit Medien.

Gerade auch der Zugang zu den neuen Medien setzt eine **fundierte Entwicklung der Kulturtechniken des Schreibens und Lesens** voraus. Dort wo wir die Schüler an neue Medien heranführen, wollen wir ihnen gleichermaßen die Freude am Lesen und Schreiben vermitteln. Alle Projekte in dieser Hinsicht sind daher Bestandteil unseres Medienkonzepts. Die Ausstattung mit neuen Medien darf daher auch nicht zu Lasten der traditionellen Medien gehen. **Leseerziehung** liegt uns besonders am Herzen.

* Umsetzung der neuen Anforderungen, bei denen neben den traditionellen Schlüsselkompetenzen Schreiben, Lesen, Rechnen die digitale Schlüsselkompetenz eine vierte Kulturtechnik darstellt.
* Gleiches gilt für das handlungsorientierte Lernen an inner- wie außerschulischen Lernorten. **Wir sehen den Umgang mit neuen Medien nicht als Ersatz für die Begegnung mit der Realität in der natürlichen wie gestalteten Umwelt des Kindes.** Unterrichtsgänge in den Wald, die Bäckerei, die Bücherei, können durch kein Multimediaprodukt ersetzt werden. Wir sind allerdings der Meinung, dass die Beschaffung ergänzender Informationen und vor allem die Dokumentation und Präsentation der eigenen Erfahrungen ein wichtiges Lernfeld auch für den Umgang mit Medien ist. Daher lassen sich folgende Aspekte für die Arbeit mit Computern im Unterricht zusammenfassen.

**2. Umsetzung im Unterricht**

**3.1 Jahrgangsstufen 1/2**

* Einführung in die Arbeit am Computer: Bedienungselemente (An- und

Ausschalten der Geräte, Beenden von MS-Windows, Startleiste / Desktop)

* Erste Orientierung auf der Tastatur (Kenntnis wichtiger Tasten und deren

Funktionen: Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen- und Escape-Taste)

* Erste Wörter und Sätze mit dem Computer schreiben
* Umgang mit der Maus (Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick)
* Drucken (über Druckericon)
* Schulspezifische Offline-Lernprogramme bedienen (Blitzrechnen 1/2, Lernwerkstatt Grundschule, Budenberg, etc.)
* Internetplattform „Antolin“ zur Leseförderung und „Mathepirat“ zum Ausbau mathematischer Fähigkeiten nutzen, dabei erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennenlernen (Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten)

**3.2 Jahrgangsstufen 3/4**

* Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Computerbedienung
* Weitere Lernprogramme in Deutsch, Mathematik, Englisch und Sachunterricht nutzen (Lernwerkstatt Grundschule, Blitzrechnen 3/4, Grundwortschatz- und Transfertraining nach Sommer-Stumpenhorst)
* Texte schreiben, Schrift / Zeichen formatieren (Schriftgröße und -art auswählen, Blocksatz etc.)
* Grundkenntnisse: Dateien speichern und öffnen, Umgang mit CD-Rom

und USB-Stick

* Sicherheitstipps zur Internetnutzung
* Erste Recherchen im Internet (Suchmaschinen für Kinder nutzen)
* E-Mails schreiben, verschicken und abrufen können – Virenschutzprogramme kennen und updaten lernen
* Internetplattform „Antolin“ zur vertiefenden Leseförderung nutzen
* Internetplattform "quop" zur vertiefenden Leseförderung nutzen
* Internetplattform "Mathepirat" zur vertiefenden Matheförderung nutzen
* Teilnahme am Social-Network-Trainig in Jahrgang 4

**3.3 Zusatzmöglichkeiten**

* Bildbearbeitung, Grafiken und Tabellen erstellen und einfügen
* Im Internet kommunizieren: Chat, Newsgroup, Publikationen auf der Homepage
* Netzwerkeinführung (Funktionen und Möglichkeiten eines Transfer-Ordners

kennen lernen, verschiedene Drucker auswählen)

* Umgang mit der Digitalkamera
* Vertiefende Tastatur-Fingerübungen („Tastaturtrainer“)

**3.4 Neue Medien als Denkwerkzeug einsetzen**

Neue Medien sind als Werkzeug für die folgenden grundlegende Nutzungsarten und Lerntätigkeitsfelder einzusetzen und werden bei uns mit Hilfe des Medienpasses umgesetzt:

* Bedienen und Anwenden
* Informieren und Recherchieren
* Produzieren und Präsentieren
* Kommunizieren und Kooperieren
* Problemlösen und Modellieren
* Analysieren und Reflektieren

*Bedienen und Anwenden*

Die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

*Informieren und Recherchieren*

Multimediale Datensammlungen, Enzyklopädien und Lexika auf CD-Roms eröffnen neue Möglichkeiten der Informationssuche. Hinzu kommen Lernumgebungen für einzelne Themenbereiche im Internet wie die „Wissenskarten“ der Lernwerkstatt-Lernsoftware online. Die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen wird geschult.

*Produzieren und Präsentieren*

Bilder, Texte und Grafiken sind durch einfach zu bedienende Präsentationsprogramme schnell zu Anschauungszwecken zu bearbeiten. Hier stehen durch multimediale Werkzeuge erheblich mehr Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung als z.B. Printmedien bieten könnten. Das Internet bietet eine neue Publikation eigener Arbeitsergebnisse, die eine breite Öffentlichkeit erreichen und künftig auch anderen Lernenden und Einrichtungen unkompliziert zur Verfügung stehen können. Schon in frühem Alter können Kinder mediale Gestaltungsmöglichkeiten kennenlernen kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienprodukts einsetzen.

*Kommunizieren und Kooperieren*

Die neuen Medien stellen den Kindern vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten sowohl synchroner Art (Chat) als auch asynchroner Art (E-Mails, Newsgroups) zur Verfügung. Alle Ansprüche finden sich über E-Mail-Kontakte zu anderen Schulklassen oder Institutionen wesentlich schneller und kostengünstiger realisiert als mit der herkömmlichen Post. Die Zusammenarbeit bei gemeinsamen Projekten per Internet ist enorm erleichtert, indem sich die einzelnen Kooperationspartner schnell und anschauungsreich austauschen können (E-Mails mit Bildern, Videos, etc.). Das gemeinsame Produkt kann im Internet präsentiert werden.

*Problemlösen und Reflektieren*

Das Entwickeln von Strategien zur Problemlösung, Modellierung und Zerlegen in Teilschritte (beispielsweise mittels Algorithmen) gehört zu den grundlegenden Fähigkeiten, die bereits im Grundschulalter erlernt werden müssen. Es ist wichtig, digitale Werkzeuge zur Umsetzung von Problemlösestrategien zu verwenden und die Entwicklung von Informationstechnologie und deren Einfluss auf die Gesellschaft zu reflektieren.

*Analysieren und Reflektieren*

Einerseits lernen die Kinder hier die wirtschaftliche, politische und kulturelle Bedeutung von Medien kennen, andererseits setzen sie sich kritisch mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten auseinander. Ziel der Reflexion ist es, zu einem selbstbestimmten und selbstreguliertem Umgang mit der eigenen Mediennutzung zu gelangen.

Schon in frühem Alter können Kinder mediale Gestaltungsmöglichkeiten kennenlernen kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienprodukts einsetzen.

**3.5 Verantwortungsbewusster Umgang**

Um die Medienkompetenz unserer Schüler zu schulen und weiterzuentwickeln, bieten wir regelmäßig den Workshop „social network training“ in Kooperation mit dem Verein Ensible für die Jahrgangsstufen 3 und 4 an. Ziel der Maßnahme ist es, Kinder und Jugendliche für einen bewussten und umsichtigen Umgang mit sozialen Medien wie WhatsApp oder Instagram zu qualifizieren.

Hier werden den Kindern Leitfäden mit auf den Weg gegeben, die sie davor schützen sollen, sich selbst oder anderen durch soziale Interaktion und Selbstdarstellung im Internet zu schaden.