



Entwicklung eines Medienkonzeptes

Neue Medien und Computer gehören seit 1998/99 zur Ausstattung der Wieschhofschule und werden/ wurden vielfältig genutzt. Der Einstieg begann mit der Anschaffung von sechs PC-Stationen im Förderraum der Schule, die mit damals gängiger Software ausgestattet wurden.

Danach wurden über die Aktion: "Schulen ans Netz" nach und nach bis zum Schuljahr 2002 alle Klassen mit einem PC ausgestattet.

Der Bereich Computer unterliegt jedoch einer extremen Schnelllebigkeit, es gibt wohl kaum einen Bereich mit einer vergleichbar rasanten Entwicklung. Somit kann die Schule viele momentan angebotene Software aufgrund der veralteten Hardware- Ausstattung nicht nutzen.

Auch wenn der gezielte Einsatz des Computers als Medium von allen Kolleginnen als wichtig erachtet wird, hängt dessen Benutzung ganz von den individuellen Erfahrungen und Kenntnissen der einzelnen Lehrperson sowie des Hard- und Software- Bestandes der Schule ab. Ein zusätzlicher schuleigener PC-Raum würde die Arbeit mit den neuen Medien zusätzlich fördern und erleichtern, doch die räumliche Begrenzung und die fehlenden finanziellen Mittel machen dies im Moment nicht möglich.

Ein Schulkonzept beinhaltet immer die langfristigen Ziele der schulischen Arbeit, sowie den Weg, der dahin führt.

Ziel ist es nun, ein tragfähiges Medienkonzept aufzustellen, dass das dauerhafte Arbeiten mit PC's und dazugehöriger Software sichert und auch der schnellen Wandlung in diesem Bereich Rechnung trägt.

Auch im Hinblick auf die Chancengleichheit für jedes einzelne Kind ist es dringend geboten, den Umgang mit Computern in der Schule zu erlernen. Gerade hier zeigt sich das soziale Gefälle innerhalb einer Klassengemeinschaft sehr stark, denn es ist abhängig vom Bildungsniveau und Bildungsanspruch der Eltern.

Mit der Stadtverwaltung wurde folgende Vorgehensweise besprochen: Aufbau eines Medienkonzeptes in Anlehnung an das Konzept der Stadt Münster mit der Citeq, die auch das System vor Ort verwalten und pflegen wird. Dazu ist eine Hardwareerneuerung im Abstand von 4,5 Jahren festgelegt, die ein dauerhaftes Arbeiten mit jeweils neuesten Medien und neuester Software garantiert.

Grundsätze des Medienkonzepts

Unserem neuen Medienkonzept liegen die folgenden 8 Punkte zu Grunde:

1. Alle Kinder der Wieschhofschole erhalten eine informationstechnologische Grundausbildung.
2. Die Kinder erwerben sich selbstständig ihr Wissen mit Lernprogrammen festigen und vertiefen es.
3. Die Kinder erlernen, sich Informationen über das Internet zu beschaffen und über das Internet zu kommunizieren.
4. Die Kinder sollen die Fähigkeit erlangen, mit dem Computer kritisch umzugehen.
5. Eltern werden bezüglich des Computereinsatzes im häuslichen Bereich unterstützt.
6. Im Lehrerkollegium wird Computerkompetenz gefördert.
7. Die Computer der Schule sind integrativer Teil des Förder-/und Förderkonzepts und werden unterstützend im diagnostischen Bereich eingesetzt.
8. Die Schule präsentiert sich im Internet. Die Ergebnisse von Projekten werden auch mittels digitaler Technologie gezeigt.

Das Arbeiten mit den neuen Medien soll in unserer Schule auf zwei gleichwertigen und nebeneinander existierenden Säulen fußen: Das ist zum einen die Ausstattung jedes einzelnen Klassenraumes mit einem internetfähigen Computer und zentral anzusteuernem Drucker, zum anderen die Einrichtung eines Medienraumes mit Computerarbeitsplätzen in Klassenstärke.

Ziel soll sein, dass alle Schüler im Laufe ihrer Schulzeit lernen, mit ausgewählter Software umzugehen, mit Textverarbeitungsprogrammen arbeiten zu können, Informationen aus dem Internet beschaffen zu können und eventuell sogar das schnelle Schreiben auf der Tastatur zu erlernen.

Im Klassenraum ermöglicht die Arbeit mit dem PC einen individuellen Zugang für den einzelnen Schüler. Schwerpunktartig kann der PC in der Klasse zur Informationsbeschaffung genutzt werden. Aber auch das Schreiben und Überarbeiten von eigenen Texten ist in der Klasse gut leistbar. Damit wird im Hinblick auf das Veröffentlichen von Texten eine Kultur auch der äußeren ästhetischen Gestaltung von Texten geschaffen. Der Computer ist auch ein Speichermedium, sodass an den Texten zu verschiedenen Zeiten weiter gearbeitet werden kann und bietet außerdem über das Internet eine weitere, nämlich digitale Verbindung nach Hause, da die Texte per Mail verschickt werden können und zuhause weiter bearbeitet werden können. Zudem können einzelne Kinder im Rahmen von Freiarbeitsphasen, Tages- und Wochenplänen und im Rahmen der Schreibwerkstatt den PC in der Klasse nutzen. Auch in den Eingangsklassen kann der Computer zur Arbeit am Grundwortschatz und zum Umgang mit Wörterlisten genutzt werden.

In einem Computerraum werden Grundlagen am PC allen Schülern vermittelt. Zudem kann die Arbeit mit dem Internetleseprogramm „Antolin“ mit der Gesamtklasse fortgesetzt werden.

Außerdem sollen hier einige Lernprogramme fest installiert sein, an denen dann jede Klasse der Schule mindestens eine Stunde pro Woche arbeiten kann, Viertklässler sollten eine Doppelstunde erhalten.

Ausgewählt für die Basisinstallation wurden folgende Programme, die jeweils eine Lernsoftware für ein Unterrichtsfach darstellen:

- Xa-Lando Lernprogramm 1-4
- Tinto- Software
- „Look it up“ – Englisch
- Findefix
- Das Zahlenbuch Blitzrechnen 1-4
- Rechtschreibprogramm „Gut“ 2-4
- Sachunterrichtsprogramm (noch nicht festgelegt)

Als hilfreich wurden Programme mit einem Kontrollmechanismus für die Lehrperson angesehen, diese sollen dauerhaft schwerpunktmäßig ausgewählt werden.

Wichtig für alle Kinder ist also das Erlernen der Arbeit mit und im Internet, der Erstellung und des Versands von Emails, der Umgang mit Emailprogrammen, der Einstieg in die Textverarbeitung und die gemeinsame Einführung aller Kinder in ein Lernprogramm.

1. Grundsatz: Informationstechnologische Grundbildung für alle

Alle Kinder sollen in Zukunft mit einer informationstechnologischen Grundbildung erreicht werden. Es muss verhindert werden, dass Kompetenzen, Fähigkeiten und Fertigkeiten nur einzelne Klassen erreichen. Gleichbehandlung ist dabei wichtig, deshalb darf die informationstechnologische Grundbildung nicht von der Medienkompetenz des Klassenlehrers/ der Klassenlehrerin abhängen. Um dies zu erreichen, muss eine Lehrerin/ein Lehrer den Computerkurs an der Schule in einem Computerraum klassenweise durchführen. Der Computerkurs hat dann etwa die Dauer von 8 Wochen mit einer Wochenstunde und ist fest im Stundenplan verankert (Lerninhalte siehe zu 2.). Um diese Schulungen effektiv durchzuführen ist ein Computerraum, in dem 15 Rechner als Doppelarbeitsplatz vorhanden sind, absolut notwendig. An den Klassencomputern können nur Mini-Schulungen für höchstens drei Kinder durchgeführt werden.

2. Grundsatz: Lernen und Üben mit dem Computer in der Schule

Kinder verbinden die Arbeit mit dem Computer meist mit Spielen, da Computerprogramme aus ihrem häuslichen Bereich ansprechend gestaltet sind und verschiedenste Interaktionen bieten. Dieser positiv anhaftende Wert wird dazu genutzt, die daraus entstehende hohe Motivation, in Lernprogrammen, die den Unterrichtsstoff unterstützen, einzusetzen. Ziel

ist es, selbstständig Wissen mit Lernprogrammen zu festigen und zu vertiefen.

Im Schuljahr 06/07 haben wir uns verstärkt mit der computergestützten Leseförderung der Kinder beschäftigt und versucht, die Kinder vermehrt an das Lesen heranzuführen, zumal diese Kompetenz auch unabdingbar für die Computerarbeit und Internetrecherchen erforderlich ist. Durch das Internetprojekt www.antolin.de haben wir eine Möglichkeit gefunden, sowohl neue Technologien als auch Leseförderung miteinander zu verbinden.

Lerninhalte

Schuleingangsphase (1./2. Schuljahr)

Im ersten und zweiten Schuljahr sollen bereits erste elementare Fertigkeiten mit dem Computer angebahnt werden. Erste Lernprogramme sollen dabei der Förderung einzelner Schüler dienen. Andere Programme sollen das entdeckende Lernen und die Kreativität fördern.

Klasse 1:

Spätestens ab dem 2. Halbjahr des ersten Schuljahres werden die Schüler nach und nach in kleinen Gruppen in die Arbeit mit dem Computer eingeführt. Dabei lernen sie ein oder mehrere der unten aufgeführten Programme kennen. Am Ende des Schuljahres sollte jeder Schüler in der Lage sein, einfache Übungen aus einem der drei Programme durchzuführen. Ein Computerdienst kann bei der Bedienung des Klassencomputers helfen.

Ziele:

- Kennenlernen von Regeln am Computerarbeitsplatz
- Teile des Computers benennen können
- Starten und beenden des Computers durch den Computerdienst
- Einführung in den Umgang mit der Maus
- Einführung in die Arbeit mit dem Programm „Antolin“
- Einführung in die Arbeit mit dem Programm „Blitzrechnen“

Bei der Einführung der Programme kann – insbesondere bei sehr großen Klassen – eine Auswahl getroffen werden.

Klasse 2:

In der zweiten Klasse wird auf die Kenntnisse aus dem ersten Schuljahr aufgebaut. Die Kinder erlangen zunehmend Sicherheit im Umgang mit dem Computer. Der PC wird gezielt in den offenen Unterrichtsphasen, z.B. im Wochenplan, eingesetzt. Auch im Förderunterricht kann er zum Einsatz kommen. Um den Bücheraustausch der Schüler untereinander zu fördern und gegenseitige Leseempfehlungen zu ermöglichen, erfolgt eine Einführung in das Leseförderprogramm „Antolin“.

Ziele:

- Arbeit mit dem Programm „GUT“
- Arbeit mit dem Programm „Antolin“
- Arbeit mit dem Programm „ Blitzrechnen“

Klasse 3 und 4

Im dritten und vierten Schuljahr sollen den Schülern spezielle Computerkenntnisse vermittelt werden. Gezielt soll der Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm erweitert und vertieft werden. In offenen Unterrichtsformen sollen ihre individuellen Fähigkeiten in Bezug auf die Internetnutzung erweitert werden.

Klasse 3:

Die Schüler der Klasse 3 fangen an, erste Erfahrungen mit Word zu machen.

Ziele:

- Arbeit mit dem Programm „GUT “
- Arbeit mit dem Programm „Antolin“
- Arbeit mit dem Programm „Blitzrechnen“
- Arbeit mit Words Alive (Englisch)
- Arbeit mit Lernprogrammen zum Sachunterricht (Löwenzahn,
- Einführung in die Textverarbeitung im Bereich des Deutschunterrichtes (Word oder Schreiblabor)
- Einführung in die Recherche im Internet zu Unterrichtsthemen

Klasse 4:

Ein Teil der Schüler der vierten Klasse ist mittlerweile selbstständig in der Lage den Computer gezielt für sich einzusetzen. Eine Unterstützung von Seiten der Lehrkräfte ist dann oftmals nur bei technischen Problemen notwendig. Andere vervollständigen weiterhin ihre Kompetenz im Umgang mit dem PC.

Ziele:

- Lernen von Speicherprozessen
- Arbeit mit dem Programm „GUT “
- Arbeit mit dem Programm „Antolin“
- Arbeit mit dem Programm „Blitzrechnen“
- Textverarbeitung und Gestaltung im Bereich des Deutschunterrichtes (Word)
- Recherche im Internet zu Unterrichtsthemen

3. Grundsatz: Internetrecherche und Mail

Als Startseite lernen Schüler und Schülerinnen die Seite der Wieschhofschule kennen. Über die Navigation, der dort vorhandenen Links, können sie am Klassencomputer unterrichtsbezogene Inhalte suchen und vertiefen. Die Eingabe von geeigneten Adressen um Dinge im Internet zu recherchieren wird geübt.

Benutzt werden hierzu der Internet Explorer und Kindersuchmaschinen wie:

Milkmoon: Suchmaschine für Kinder_ - <http://www.milkmoon.de>
Suchmaschine, Nachrichten, TV-Programm und vieles mehr für Kinder.

Trampeltier - Die Kindersuchmaschine für Klein und Groß -
<http://www.trampeltier.de>
Hier dreht sich alles um die Kids! Also gibt's hier hauptsächlich interessante Links für Kinder!

Helles Köpfchen: Suchmaschine für Kinder und Jugendliche -
<http://www.helles-koepfchen.de>
Helles Köpfchen ist ein Internetportal mit Suchmaschine für Kinder und Jugendliche. Aktuelle Nachrichten und Informationen, Spiele, basteln, zeichnen und vieles mehr.

Kindex - Die Kindersuchmaschine - <http://www.kindex.de>
Gesetzestexte zu Kinder- und Jugendthemen, Online-Spiele für Kinder, Diskussionsforen zu Schulproblemen, zum Jugendschutz, Gesundheit und Kindschaftsrecht.

Safetykid - Die Kindersuchmaschine - <http://www.safetykid.net>
Safetykid.net ist eine Suchmaschine für Kinder und Jugendliche im Alter von 3 bis 14 Jahren mit tausenden geprüfter, altersgerechter Seiten.

Clikks - die Kindersuchmaschine - <http://www.kindercampus.de/clikks/>
Eine Suchmaschine für Kinder mit Themenkatalog des Portals Kindercampus.

Cyberzwerge - Die große Suchmaschine für Kinder und Jugendliche -
<http://www.cz-search.de/>
Kindersuchmaschine mit redaktionell bearbeiteten Links.

SWR Kindernetz - Suchmaschine - <http://www.kindernetz.de/suche/>
Die Suchmaschine für Kinder des SWR Kindernetzes für die Suche auf ARD Kinderseiten.

MSN - Kids Suche - <http://sea.search.msn.de/kids/>
Kindersuchmaschine mit Themenkatalog für Kinder von MSN.

Mit der Suchseite "Blinde Kuh" werden einfache Begriffe beispielhaft gesucht, um dann mit die Suchergebnisse zu analysieren und zu nutzen. Über Suchmaschine für Erwachsene wie z.B. "google" können desgleichen

Bilder und Begriffe gesucht werden, wobei die Suche verfeinert werden muss über die Erweiterung der Sucheingabe über mehrere Begriffe, die einer Und - Verknüpfung entsprechen. Dabei wird die Vor- und Zurücknavigation über die Pfeile der Internetbrowser verwandt.

Email

Kinder sollen in die Lage versetzt werden, über das Internet mit anderen Menschen zu kommunizieren. Sie erfahren dabei, wie ein Emailadresse aufgebaut ist, wie man ein @ - Zeichen als Ergebnis Tastenkombination eingeben kann, wie man sich anmeldet und identifiziert mit dem speziellen, nur für Email vergebenen Kennwort. Das Anmelden mit einem einfachen Kennwort haben Schülerinnen und Schüler kennen gelernt bei der Anmeldung bei Antolin. Die Erweiterung folgt mit der spezielleren Anmeldung im Internet für das eigene Postfach. Sie lernen Emails zu schreiben und nutzen dabei die Kenntnisse, die sie bei der Textverarbeitung erworben haben. Emails werden erstellt, versandt, gelesen, beantwortet und gegeben falls gelöscht.

Benutzte Programme: Internet Explorer

4. Grundsatz: Kritischer Umgang mit dem Computer

5. Elternmitarbeit und Information

Medienerziehung ist nicht alleine Aufgabe der Schule, sondern muss ebenso im Bereich des Elternhauses stattfinden. Dabei sollten die Computerzeiten für Kinder nur kurz sein. Kein Computer ersetzt die Eltern als Mentoren ihrer Kinder. Um einen sinnvollen Umgang mit dem PC oder auch Fernsehen zu vermitteln, werden an unserer Schule themenbezogene und jahrgangsübergreifende Elternabende angeboten. Des Weiteren werden an der Schule Broschüren von der Polizei verteilt, welche die Kinder bzw. die Eltern bei der Medienkompetenz unterstützen sollen. Diese Informationen werden den Eltern zudem auf der Internetseite: www.polizei-beratung.de zur Verfügung gestellt.

6. Ausbau der Computerkompetenz des Kollegiums

7. Computer als Teil des Förderkonzepts

Die Computer der Schule werden in das Förder-/ Förderkonzept miteinbezogen. Computer können, wenn die entsprechenden Programme eingesetzt werden, Schülerinnen und Schüler helfen, nicht nur Defizite zu beseitigen, sondern können anregen sich in vielen Bereichen an schwierigen Aufgaben und Lösungsstrategien zu versuchen.

8. Internetauftritt der Wieschhofschule

Die Lehrerkonferenz wird nach und nach Arbeitspläne zur Integration des Computers und des Internets für alle vier Jahrgangsstufen entwickeln. Dabei müssen Arbeitsinhalte, Lerninhalte, Integration der Lernsoftware in den Stoffverteilungsplan und die Arbeitspläne der Fächer, der Umfang des Umgangs mit Textverarbeitungsprogrammen und Lernsoftware mit zeitlichem und inhaltlichem Rahmen festgelegt und begründet werden.

Medienerziehung wird alle Fächer durchdringen, genau so selbstverständlich wie Zeitung lesen, Bücher, Fernsehen, Video, ... werden Computer, Telekommunikation, das Internet und Multimedia sein. Auch in den Richtlinien und Lehrplänen werden bereits medienpädagogische Aufgabenstellungen und dazugehörige medienerzieherische Ziele genannten Dimensionen der Medienkompetenz:

Die von Dieter Baacke vorgeschlagenen und gerade auch in der außerschulischen Medienarbeit gern zur Strukturierung genutzten vier Dimensionen der Medienbildung - Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung - lassen sich recht problemlos den von Tulodziecki genannten fünf Dimensionen zuordnen.

1. Medien auswählen und nutzen
2. Mediengestaltungen verstehen und bewerten
3. Medien gestalten und verbreiten
4. Aktive Medienarbeit
5. Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten
6. Produktionsbedingungen durchschauen und beurteilen

Durch die bereits o.g. Rahmenbedingungen durch den Schulträger ist diese mögliche Umsetzung relativ gesichert und gibt dem Kollegium den Rückhalt für die jetzt anstehende Detailplanung.

Ausblick

Nach der Grundausstattung aller Klassen in den Sommerferien dieses Jahres mit einem aktuellen und leistungsfähigen PC mit der oben genannten Lernsoftware bleibt sicherlich als vordringliches Ziel die Einrichtung eines neuen PC- Raumes in einem jetzt noch als Klassenraum genutzten Raum. Wünschenswert ist dabei ein Netzwerk, der die Computer miteinander verbindet. Aus diesem geplanten Computerraum sollte sich mittelfristig ein gut ausgestatteter, gut gepflegter und von allen genutzter Multimediaraum entwickeln.

