

MEDIENKONZEPT

DER GRUNDSCHULEN VOHENSTRAUSS UND LEUCHTENBERG



Stand Juni 2018

Dorit Schmid/Stefan Schmidbauer

MEDIENKONZEPT

Inhalt

1. Ausgangssituation.....	3
1.1 Technische Ausstattung der Grundschule Vohenstrauß	3
1.2 Technische Ausstattung der Grundschule Leuchtenberg	4
1.3 Software	4
1.4 Befragung des Lehrpersonals.....	5
2. Mediencurriculum.....	7
2.1 Allgemeine Medienkompetenzen.....	7
2.2 Methodencurriculum der Grundschule Vohenstrauß.....	8
2.3 Methodencurriculum der Grundschule Leuchtenberg.....	10
2.4 Fächerübergreifendes Mediencurriculum der Grundschulen Vohenstrauß und Leuchtenberg.....	12
2.4.1 Jahrgangsstufen 1 und 2.....	12
2.4.2 Jahrgangsstufen 3 und 4.....	15
2.5 Curriculum der AG Computer an der GS Vohenstrauß für die Jahrgangsstufen2/3/4	19
2.6 Computerführerschein.....	21
2.7 Projekt „Codin mit Calliope“	22
2.8 Fachspezifische Umsetzung des Mediencurriculums an Beispielen.....	25
2.8.1 Jahrgangsstufen 1 und 2: Deutsch/ Sprechen und Zuhören.....	25
2.8.2 Jahrgangsstufen 3 und 4: Deutsch/ Sprechen und Zuhören.....	28
2.8.3 Jahrgangsstufen 1 mit 4 : Kunst/ Bildbearbeitung.....	30
3. Fortbildungsplanung.....	31
4. Ausstattungsplanung.....	32
5. Resümee und Ausblick.....	33

MEDIENKONZEPT

1. Ausgangssituation

Die Grundschule Vohenstrauß zählt mit derzeit 239 Schülerinnen und Schülern zu den größten Grundschulen im Landkreis Neustadt/Waldnaab, die Grundschule Leuchtenberg hingegen gehört mit derzeit 25 Schülerinnen und Schülern zu den kleinsten eigenständigen Grundschulen in der Oberpfalz.

1.1 Technische Ausstattung der Grundschule Vohenstrauß

An der Grundschule Vohenstrauß wird bereits seit vielen Jahren eine zeitgemäße Medienausstattung forciert und von der Stadt Vohenstrauß als Sachaufwandsträger unterstützt. Derzeit (Juni 2018) ist folgende technische Ausstattung vorhanden:

Verwaltung: 3 PC- Arbeitsplätze

Lehrerzimmer: 2 Arbeitsplätze (1 PC, 1 Notebook)

Unterrichtsräume:

mobil	Tablets: 15/13 (2 inzwischen defekt)
1a	-
1b	Interaktive Tafel + 2 PCs (Schüler) + 1 PC für Smartboard
1c	2 PCs
2a	-
2b	Interaktive Tafel + 4 PCs + 1 PC für Smartboard
2cGTK	Interaktive Tafel + 12 PCs + 1 PC für Smartboard
3a	1 PC
3b	Interaktive Tafel+ 2 PCs + 1 PC für Smartboard
3c	4 PCs
4a	2 PCs
4b	Interaktive Tafel + 10 PCs + 1 PC für Smartboard
Computerraum (vernetzt)	16 Schülerarbeitsplätze 1 Lehrerarbeitsplatz + Beamer 1 Server
WG	1 Notebook + Beamer + Dokumentenkamera
Forscherland	Interaktive Tafel + 5 Notebooks + 1 Notebook für Smartboard
	PCs gesamt: ca. 64, Notebooks: 8, Tablets: 15 (13, 2 defekt)

Die PCs sind z.T. veraltet und entsprechen nicht mehr den Anforderungen moderner Software. In allen Klassenzimmern sind CD-Player vorhanden. Außerdem steht eine digitale Kamera zur Verfügung. Internetanschluss ist in allen Zimmern vorhanden; in zwei Klassenzimmern gibt es Probleme, die behoben werden müssen. WLAN (für Tablets oder Laptops) ist nicht eingerichtet.

MEDIENKONZEPT

1.2 Technische Ausstattung der Grundschule Leuchtenberg

An der Grundschule Leuchtenberg wurde in den vergangenen Jahren die Medienausstattung mit der Anschaffung von Laptops, Beamern und Dokumentenkameras in den beiden Klassenräumen erheblich verbessert. Derzeit (Juni 2018) ist folgende technische Ausstattung vorhanden:

Verwaltung: 1 PC- Arbeitsplatz

Unterrichtsräume:

1/2	1 Lehrer-Laptop, 1 Schüler-Laptop (Internet)
3/4	1 Lehrer-Laptop, 4 Schüler-Laptops (Internet), 1 PC (ohne Internet)

Des Weiteren sind zwei CD-Player und ein Fotoapparat vorhanden. WLAN ist in beiden Klassenzimmern eingerichtet.

1.3 Software

Lernsoftware mit Schullizenzen:

- Alfons Mathematik, Klasse 1 – 4
- Alfons Deutsch, Klasse 1 – 4
- Alfons Englisch, Klasse 3/4

- Oriolus Deutsch, Klasse 1 – 4
- Oriolus Mathematik, Klasse 1 – 4
- Oriolus Englisch, Klasse 3 – 4

- Begleitsoftware zur Fibel

- Nussknacker – Digitaler Unterrichtsassistent für 1.-4. Klasse

Mediator-Lernprogrammreihe (Freeware):

Bilder und Wörter, Bildraten 2015, Bild-Wort-Raten , Lies genau, Buchstaben-Puzzle, 1x1-Klick, 1x1-Torwand, Das große 1x1, Formen, Geheimzahl, Geldtrainer 2014, Nachbarzahlen , Rechendreieck , Runden von Zahlen, Simultan, Torwand Plus-Minus, Zahlendiktat , Zahlenfolgen 2015, Zahlenmauern 2015, Notenlernen, Uhrentrainer, Quillionär 2014

SMART- Schullizenz mit SMART-LAB

1.4 Befragung des Lehrpersonals

Im Herbst 2017 wurde eine Befragung des Lehrpersonals der beiden Grundschulen Vohenstrauß und Leuchtenberg zur Mediennutzung und zum Medieneinsatz durchgeführt. Zu den einzelnen Bereichen wurden folgende Aussagen gemacht:

Medieneinsatz:

- Die Vorbereitung des Unterrichts erfolgt überwiegend digital und mit Einsatz von Büchern. Materialien für den Unterricht werden größtenteils digital erstellt.
- Im Unterricht wird digital gearbeitet mit großem Einsatz von Büchern und CD-Playern.
- Die Schüler arbeiten in der Schule mit Büchern/ Arbeitsheften o.ä. gut ergänzt durch den Einsatz von Computern, Tablets und Whiteboards.
- Daheim nutzen die Schüler neben Bücher/ Arbeitsheften das Internet hauptsächlich zur Recherche und zur eigenverantwortlichen Übung auf Lernplattformen.
- Medien werden sehr vielfältig und oft für den Unterricht eingesetzt.
- Cloudlösungen werden teilweise genutzt.

Technische Ausstattung:

- Es herrscht Zufriedenheit mit der Ausstattung der Schule.
- Jeweils 1 Whiteboard/ Bildschirm ist im Haushalt verankert und wird jährlich neu angeschafft. Für mehrere Fachräume wäre eine Lösung mit Laptop/ Beamer und Dokumentenkamera wünschenswert (WG, Religion).
- In den Klassenzimmern fehlen für die Schüler Tablets/ Minilaptops/Computer. Bereits vorhandene Computer sind oft veraltet und müssen ersetzt werden. Zur gezielten Differenzierung, zur Recherche und Gestaltung eines modernen Unterrichts ist digitales Arbeiten im Klassenzimmer unabdingbar.
- Ein funktionsfähiges Internet in allen Klassenzimmern ist nötig.
- Zum Download von Medien wäre ein schnelles Internet wünschenswert.

Software:

- Schullizenz für die SMART- Software/ SMART-LAB ist bereits geregelt und sichergestellt (gemeinsame Lösung GS/MS Vohenstrauß)

Anfragen zu:

- Schullizenzen für Office
- Zugang „Lernstübchen“ (Kosten: 18€ pro Jahr)
- Bildbearbeitungsprogramm

MEDIENKONZEPT

Fortbildungsbedarf:

Allgemeine Fortbildungen	Spezielle Schwerpunktfortbildungen
Unterrichten mit digitalen Medien - Möglichkeiten, Mehrwert	Rund um unsere Whiteboards und SMART
Sicherer Umgang mit Werkzeugen - Software, Netzwerk, Online	Sicherer Umgang mit der schulischen Medienausstattung
Cloudlösungen	Mebis
	Microsoft Office
	Bildbearbeitung

2. Mediencurriculum

2.1 Allgemeine Medienkompetenzen

Grundlage bilden die Empfehlungen des ISB, das die Medienkompetenz in fünf Dimensionen untergliedert (Medienkompetenzbereiche; siehe auch Mediennavigator/Mebis).



In den **Methodencurricula der Grundschulen Vohenstrauß und Leuchtenberg** sind Teilbereiche wie Informationsbeschaffung, Dokumentieren/Präsentieren und Umgang mit Medien bereits verankert. Diese werden für das Mediencurriculum erweitert und ergänzt.

MEDIENKONZEPT

2.2 Methodencurriculum der Grundschule Vohenstrauß

Jahrgangsstufe (Ende)	Kommunikation	Organisation von Lernprozessen	Informationsbeschaffung und -verarbeitung	Dokumentieren/Präsentieren	Umgang mit Medien	Sozialformen/ Kooperativ Lernformen
1	<ul style="list-style-type: none"> • Gesprächsregeln einhalten • laut und deutlich in Sätzen sprechen • eigene Meinung vertreten • Zuhören können beim Thema bleiben 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordnung am Arbeitsplatz/ Schultasche • Führen von Mappen und Heften (Ordnen, Abheften) • Hausaufgabenheft führen • Wochenplanarbeit anbahnen • mit Grundarbeitsgeräten sinnvoll und angemessen umgehen (Schere, Kleber, Stifte...) 	<ul style="list-style-type: none"> • einfache Texte lesen und verstehen; Bilder dazu malen • Bücher aus der Bucherei ausleihen • Einführung des Lesepiloten Nr. 1,2,6 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellen eigener Arbeiten (Bilder,...) • Schmuckblätter gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit einfacher Lernsoftware • Umgang mit der Maus • Starten/Schließen von Programmen • Fibelsoftware • Antolin • Mathepirat 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelarbeit • Partnerarbeit • Think-Pair-Share • Stationenarbeit • Lerntheke
2	<ul style="list-style-type: none"> • aktives Zuhören (Nachfragen, sich nicht ablenken lassen) • in korrekten Sätzen sprechen • die eigene Meinung begründen (Anbahnung) • Sprechen vor der Klasse 	<ul style="list-style-type: none"> • Wochenplanarbeit • Gestaltung von Hefteinträgen mit Überschrift/Datum • Selbstkontrolle • Arbeitsaufträge zielorientiert ausführen • mit Grundarbeitsgeräten sinnvoll und angemessen umgehen (Lineal, Füller...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lesen von Skizzen und Tabellen • Materialbeschaffung • Lesepilot Nr. 1-7 	<ul style="list-style-type: none"> • Buchvorstellung in einfacher Form • einfache Plakate erstellen • Versuche/ Gruppenarbeiten vorstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Weiterführung der Nutzung des Internets: <ul style="list-style-type: none"> - Adresse eingeben - Lese/Mathematikprogramm weiterhin nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mind map

MEDIENKONZEPT

Jahrgangsstufe (Ende)	Kommunikation	Organisation von Lernprozessen	Informationsbeschaffung und -verarbeitung	Dokumentieren/Präsentieren	Umgang mit Medien	Sozialformen/Kooperative Lernformen
3	<ul style="list-style-type: none"> • konstr. Feedback • Informationen weitergeben • Zusammenfassen von Gehörtem, Gesehenem und Gelesenem • Selbstreflexion • Nacherzählen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mind Map, Cluster • Tabellen, Lernkärtchen • Karteikarten • mit Grundarbeitsgeräten sinnvoll und angemessen umgehen (Geodreieck) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lexika • Bücher/Materialien zu Themen mitbringen • Karten lesen • Anbahnen von Internetrecherche, Umfragen und Interviews • Einführung des Leselosen Nr.1,2,3,7 	<ul style="list-style-type: none"> • Buchvorstellung • Kurzinfos geben • Themenplakate 	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit weiteren Lernprogrammen • Weiterführung der Lernplattform • Beginn des Internetrecherche 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit • Placemat
4	<ul style="list-style-type: none"> • freies Berichten • betontes Sprechen • Empathie ausdrücken 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordner führen • Selbstschatzung mit Grundarbeitsgeräten sinnvoll und angemessen umgehen (Zirkel) • Präsentationen anhand von Portfolio, Lapbook, Powerpoint, ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherche • Umfragen und Interviews führen • Zeitung und Nachrichten im TV • Netzpläne lesen • Kartenkunde • Leselotse Nr.1-7 	<ul style="list-style-type: none"> • Berichte für Homepage • Referate • (Portfolio) 	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Einführung ins Internet: <ul style="list-style-type: none"> - Fachbegriffe eingeben -Adresse -Suchmaschinen kennen lernen • -Internet-Recherche Grundlagen schaffen im Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen Gefahren des Internets 	<ul style="list-style-type: none"> • Kugellager

MEDIENKONZEPT

2.3 Methodencurriculum der Grundschule Leuchtenberg

Jahrgangsstufe (Ende)	Kommunikation	Organisation von Lernprozessen	Informationsbeschaffung/verarbeitung	Dokumentieren/Präsentieren	Umgang mit Medien	Sozialformen/ Kooperative Lernformen
1/2	<ul style="list-style-type: none"> - Gesprächsregeln einhalten - laut und deutlich sprechen - eigene Meinung vertreten/begründen - Zuhören können - beim Thema bleiben - aktives Zuhören (Nachfragen, sich nicht ablenken lassen) - in korrekten Sätzen sprechen - vor der Klasse sprechen 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordnung am Arbeitsplatz/ Schultasche - Führen von Mappen und Heften (Ordnen, Abheften) - Hausaufgabenheft führen - Wochenplanarbeit - Lerntheke - mit Grundarbeitsgeräten sinnvoll und angemessen umgehen (Schere, Kleber, Stifte, Lineal, Füller) - Gestaltung von Heften/trägen mit Überschrift/Datum - Selbstkontrolle - Selbsteinschätzung - Arbeitsaufträge zielorientiert ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> - einfache Texte lesen und verstehen - Bücher aus der Antolinikiste ausleihen - wichtige Infos/ Begriffe markieren - Lesen von Skizzen und Tabellen - Materialbeschaffung / Bücher und Materialien zu Themen mitbringen - Internetrecherche auf vorgegebenen Kindersseiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellen eigener Arbeiten (Bilder,...) - Lapbook gestalten - Buchvorstellung in einfacher Form erstellen - Versuche/ Gruppenarbeiten vorstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit einfacher Lernsoftware (Antolin, Mathepirat) - Umgang mit der Maus - Starten/Schließen von Programmen - erste Nutzung des Internets 	<ul style="list-style-type: none"> - Stuhl-, Sitz-, Stehkreis - Einzel-/ Partner-, Gruppenarbeit - Stationenarbeit / Lerntheke / Wochenplanarbeit - Placemat - Kinostiz

MEDIENKONZEPT

Jahrgangsstufe (Ende)	Kommunikation	Organisation von Lernprozessen	Informationsbeschaffung/verarbeitung	Dokumentieren/Präsentieren	Umgang mit Medien	Sozialformen/ Kooperative Lernformen
3/4	<ul style="list-style-type: none"> - Konstruktives, kriterienorientiertes Feedback geben - Informationen weitgeben - Freies Sprechen vor der Klasse - Zusammenfassen von Gehörtem, Geschehenem und Gelesenem - Selbstreflexion - freies Berichten - betontes Sprechen - Empathie ausdrücken 	<ul style="list-style-type: none"> - Ablagesystem im Klassenzimmer - Abheften von Blättern in Schnellhefter und Ordner - Mit Grundarbeitsgeräten sinnvoll und angemessen umgehen: Geodreieck, Zirkel - Selbstreflexion (im Lerntagebuch) - Mind Map - Tabellen lesen und erstellen - Portfolio 	<ul style="list-style-type: none"> - Bücher/Material zu Themen mitbringen & lesen - Lexika & Sachbücher aus der Klassenbibliothek nutzen - Internetrecherche frei und auf Kindersseiten - Zeitung / Kinder- nachrichten 	<ul style="list-style-type: none"> - Themenplakate - Buchvorstellung - Referate in HSU und Musik - Präsentationen anhand von Portfolio, Lapbook, Plakaten (alleine und mit Partner) 	<ul style="list-style-type: none"> - Weiterführung der Lernplattformen und Internetrecherche - Allgemeine Einführung ins Internet: Fachbegriffe, Adresse eingeben, Suchmaschine - Grundlagen eines Textverarbeitungsprogramms - Gefahren des Internets 	<ul style="list-style-type: none"> - Kugellager - Chat point / meeting point - Gallery Walk

Stand: Juni 2017

2.4 Fächerübergreifendes Mediencurriculum der Grundschulen Vohenstrauß und Leuchtenberg

2.4.1. Jahrgangsstufen 1 und 2

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 1 und 2
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>1. <u>Bedienen und Anwenden</u></p> <p>1.1 <u>Anwenden von Basisfunktionen (PC, Audio)</u></p> <p>1.2. <u>Anwenden von Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramm</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ bedienen den PC sachgerecht (An- und Ausschalten, Anwendung von Tastatur, Anwendung von Maus, Öffnen und Schließen von Programmen). ➤ bedienen den CD- Player (An- und Ausschalten, Aufnehmen). ➤ kennen die Funktion wichtiger Tasten (Leer-, Großschreib-, ESC-, Enter-Taste, etc..). ➤ nutzen einen Browser. 	<p>Anwenden einfacher Lernprogramme</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fibelsoftware „Frohes Lernen“ ➤ Alfons Mathe 1/ 2 ➤ Alfons Deutsch 1/ 2 ➤ Geräusche raten ➤ Hör-Memory herstellen ➤ Hörspiel inszenieren (Deutsch, Musik) ➤ Einfache, kleine Texte

MEDIENKONZEPT

<p>1.3. <u>Anwenden der Basisfunktionen des Internets</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ geben eine http-Adresse ein. ➤ navigieren auf einer Internetseite. 	<p>am PC schreiben und gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Einloggen und Arbeiten in Antolin und Mathepirat
---	---	---

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 1 und 2
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>2. <u>Informieren/ Recherchieren</u></p> <p>2.1 <u>Zielgerichtet Informationen entnehmen und wiedergeben</u></p> <p>2.2 <u>Kritische Auseinandersetzung mit Informationen</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten. ➤ entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder. ➤ setzen sich kritisch mit Informations- und Werbebeiträgen auseinander. 	<ul style="list-style-type: none"> - fragFINN, Blinde Kuh, Kids-Web, - Hamsterkiste, Clixmix - Seiten aus Zeitungen etc. - Homepages - Internet-Seiten - Radio-, Fernsehbeiträge (Wissensendungen, Werbung, Nachrichten)

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 1 und 2
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten

MEDIENKONZEPT

<p>3. Kommunizieren/ Kooperieren</p> <p>3.1 <u>Anwenden grundlegender Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation und Nutzung für die Zusammenarbeit</u></p> <p>3.2 <u>Entwicklung von Regeln und Empfehlungen für einen „guten“ Umgang mit Medien</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten z.B. Telefon. ➤ führen ein Medientagebuch und analysieren und reflektieren ihren Umgang mit Medien. ➤ erarbeiten wichtiger Verhaltensweisen im Umgang mit Fernsehen- und Computerkonsum und dokumentieren diese. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fernsehtagebuch ➤ Medientagebuch ➤ Regelplakate
---	--	---

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 1 und 2
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>4. Produzieren/ Präsentieren</p> <p><u>Auseinandersetzung mit verschiedenen Präsentationsformen und Erstellung eines einfachen Medienprodukts</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <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 gestalten

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 1 und 2
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten

MEDIENKONZEPT

<p>5. <u>Analysieren/Reflektieren</u></p> <p><u>Beschreibung der eigenen Mediennutzung und Erkennen von Chancen und Risiken der Mediennutzung für ihren Alltag.</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <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"> ➤ Werbebeiträge, Filme, Computerspiele ➤ Lernplakate, ➤ Elternabende zum Thema „Mediensicherheit“ ➤ Medientagebuch
---	---	---

2.4.2 Jahrgangsstufen 3 und 4

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 3 und 4
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>1. <u>Bedienen und Anwenden</u></p> <p>1.1 <u>Anwenden von Basisfunktionen digitaler Medien (PC, Foto, Audio)</u></p> <p>1.2 <u>Anwenden von Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ öffnen und schließen Programme und Dateien. ➤ schließen USB-Sticks an. ➤ speichern Dokumente. ➤ drucken Dokumente. ➤ erstellen mit einem Aufnahmegerät eine Tonaufnahme. ➤ finden sich in der Menüleiste eines Textverarbeitungsprogramms zurecht (z.B. Microsoft Word). 	<p>Anwenden von Lernprogrammen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Alfons Mathe 3/ 4 ➤ Alfons Deutsch 3/ 4 ➤ Antolin ➤ Mathepirat ➤ Hör-Memory herstellen ➤ Hörspiel inszenieren (Deutsch, Musik) ➤ Hörstagebuch erstellen ➤ Texte am PC schreiben, gestalten, speichern und

MEDIENKONZEPT

<p>1.3. <u>Anwenden der Basisfunktionen des Internets</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ speichern Daten / Dokumente. ➤ nutzen Rechtschreibhilfen. ➤ fügen Bilder oder Cliparts und Tabellen ein. ➤ nutzen einen Browser ➤ geben eine http-Adresse ein ➤ navigieren auf einer Internetseite. 	<p>drucken (z.B. Namensschild, Steckbrief, Einladung)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Computerführerschein ➤ Browser öffnen (z.B. Internet Explorer, Mozilla Firefox, ...) ➤ Kindersuchmaschinen nutzen (Blinde Kuh)
<p>Medienkompetenz</p>		<p>Jahrgangsstufen 3 und 4</p>
<p>Kompetenzbereich</p>	<p>Kompetenzerwartung</p>	<p>Inhalte/Aktivitäten</p>
<p>2. <u>Informieren/ recherchieren</u></p> <p>2.1 <u>Zielgerichtet Informationen entnehmen und wiedergeben</u></p> <p>2.2 <u>Kritische Auseinandersetzung mit Informationen</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ recherchieren unter Anleitung zielgerichtet in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten. ➤ entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder. ➤ setzen sich kritisch mit Informations- und Werbebeiträgen auseinander. ➤ untersuchen verschiedenen Medien. ➤ unterscheiden zwischen Informationsbeiträgen und Werbetexten unterscheiden. ➤ beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. 	<ul style="list-style-type: none"> - fragFINN, Blinde Kuh, Kids-Web, - Hamsterkiste, Clixmix - Seiten aus Zeitungen etc. - „Zeitung macht Schule“ - Homepages, Internet-Seiten - Radio-, Fernsehbeiträge (Wissensendungen, Werbung, Nachrichten - „Logo“

MEDIENKONZEPT

	Telefon, SMS, E-Mail, Chat).	
--	------------------------------	--

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 3 und 4
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p><u>3. Kommunizieren/ Kooperieren</u></p> <p>3.1 <u>Anwenden grundlegender Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation und Nutzung für die Zusammenarbeit</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, SMS, E-Mail, Chat). ➤ führen ein Medientagebuch und analysieren und reflektieren ihren Umgang mit Medien 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Medientagebuch

MEDIENKONZEPT

<p>3.2 <u>Anwenden altersgemäßer Möglichkeiten der Online-Kommunikation (z.B. E-Mail) an</u></p> <p>3.2 <u>Entwicklung von Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ kennen die Struktur einer E-Mail - können eine E-Mail empfangen, schreiben und versenden. ➤ erarbeiten wichtige Verhaltensweisen im Umgang mit Medien und dokumentieren diese (z.B. Passwörter, Datenschutz, Zugangsdaten,...). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nachrichten (E-Mails) versenden z.B. in Antolin ➤ Regelplakate, Computerpass,...
---	--	---

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 3 und 4
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>4. <u>Produzieren/Präsentieren</u></p> <p>4.1 <u>Auseinandersetzung mit verschiedenen Präsentationsformen und Erstellung eines einfachen Medienprodukts</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plakate ➤ Präsentationsprogramme (z.B. Microsoft Powerpoint, ➤ Hörspiele, ➤ Bildergeschichten

MEDIENKONZEPT

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ präsentieren ihr Medienprodukt. 	
--	---	--

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 3 und 4
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>5. Analysieren/Reflektieren</p> <p>5.1 <u>Beschreibung der eigenen Mediennutzung und Erkennen von Chancen und Risiken der Mediennutzung für ihren Alltag</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <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"> ➤ Werbebeiträge, Filme, Computerspiele ➤ Lernplakate, ➤ Elternabende zum Thema „Mediensicherheit“ ➤ Medientagebuch

2.5 Curriculum der AG Computer an der GS Vohenstrauß in den Jahrgangsstufen 2/3/4

1. Tipps zum Umgang mit dem Computer / Verhaltensregeln

Wiederholung: Computerführerschein - Bronze-Prüfung (2. Jgst.)

2. Aufbau eines Computers – Hardware

3. Betriebssystem/Programme – Software

4. Starten/Herunterfahren des Computers
5. Programme starten und schließen
6. Der Umgang mit der Maus – spielerische Eingewöhnung
7. Einführung in das Tastaturlayout – Sondertasten
8. Öffnen von Dateien
9. Speichern von Dateien
10. Fenster auf dem Desktop / Grundlagen der Bedienung
11. Erkunden der Fenster und spielerisches Ausprobieren
12. Die Ordnung auf der Festplatte – Dateisystem/-struktur
13. Windows-Explorer – Grundlagen
14. Das Suchen von Dateien

Erweiterung: Computerführerschein – Silber-/Gold-Prüfung

15. Erstellen und Benennen von Ordnern
16. Verschieben von Ordnern
17. Benennen und Umbenennen von Dateien
18. Verschieben und Löschen von Dateien
19. Löschen und Wiederherstellen von Dateien
20. Textverarbeitungsprogramm „Word“ - Oberfläche
21. Word – Wichtige Tasten
22. Word – Neue Dokumente erstellen
23. Word – Speichern
24. Word – Kopieren, Ausschneiden, Einfügen
25. Word – Schriften gestalten
26. Word – Drucken von Dokumenten
27. Word – WordArt: Einfügen von ClipArts und Formen
28. Word – Einfügen von Tabellen
29. Word – Dokumente formatieren (Seitenzahlen, Rand, etc.)
30. Word – Tastaturbefehle/Tastenkombinationen
31. Das Internet – Aufbau und Struktur
32. Internet – Browser-Grundlagen
33. Internet – Suchmaschinen („Blinde-Kuh.de“) und Hyperlinks
34. Internet – Bedienung des Internet-Explorers
27. Internet – Seitensuche nutzen und Filme abspielen

MEDIENKONZEPT

28. Internet – Texte kopieren / Bilder kopieren
29. Internet – Gefahren (illegale Aktivitäten, Geldfallen, Chat, etc.)
30. Silber-Prüfung

Erweiterung:

31. Computerspiele: Sinnvolle Spiele für Kinder (Bsp.: „Minecraft“)
32. Was tun, wenn der Computer streikt? - Grundlegende Tipps
33. Gemeinsame Abschlussfeier
34. Umgang mit einem Tablet
35. Apps – Installation und Benutzung
36. Umgang mit dem App-Shop (Google Play / Amazon)
37. Vorstellung verschiedener Apps – Bedienung
38. Ausprobieren verschiedener Apps (Lernsoftware)
39. Dateien auf ein Tablet installieren
40. Tipps zum Umgang mit Tablets

Quellen/Literatur:

- „Bergedorfer Führerscheine – Der Computerführerschein“
- Cornelsen: „Der PC-Führerschein“
- ISB-

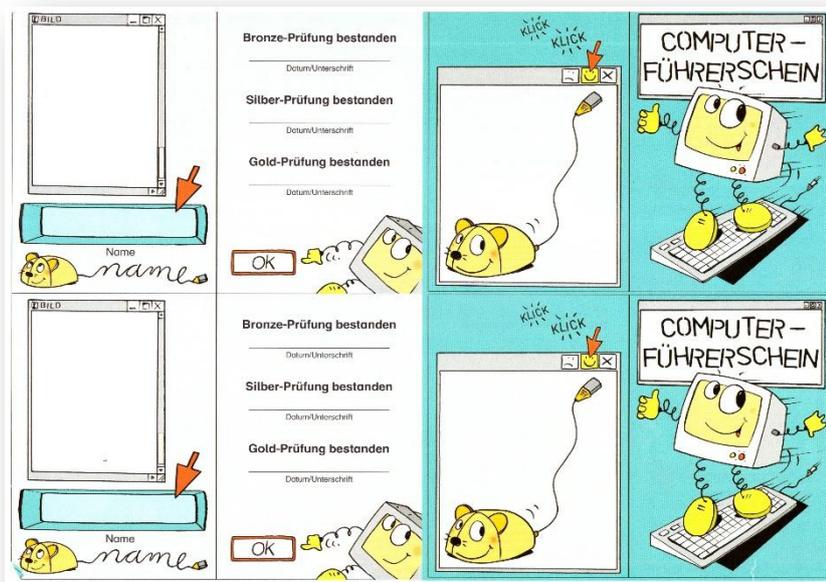
Handreichungen: „Der
Computer in der
Grundschule

2.6



Computerführerschein

MEDIENKONZEPT

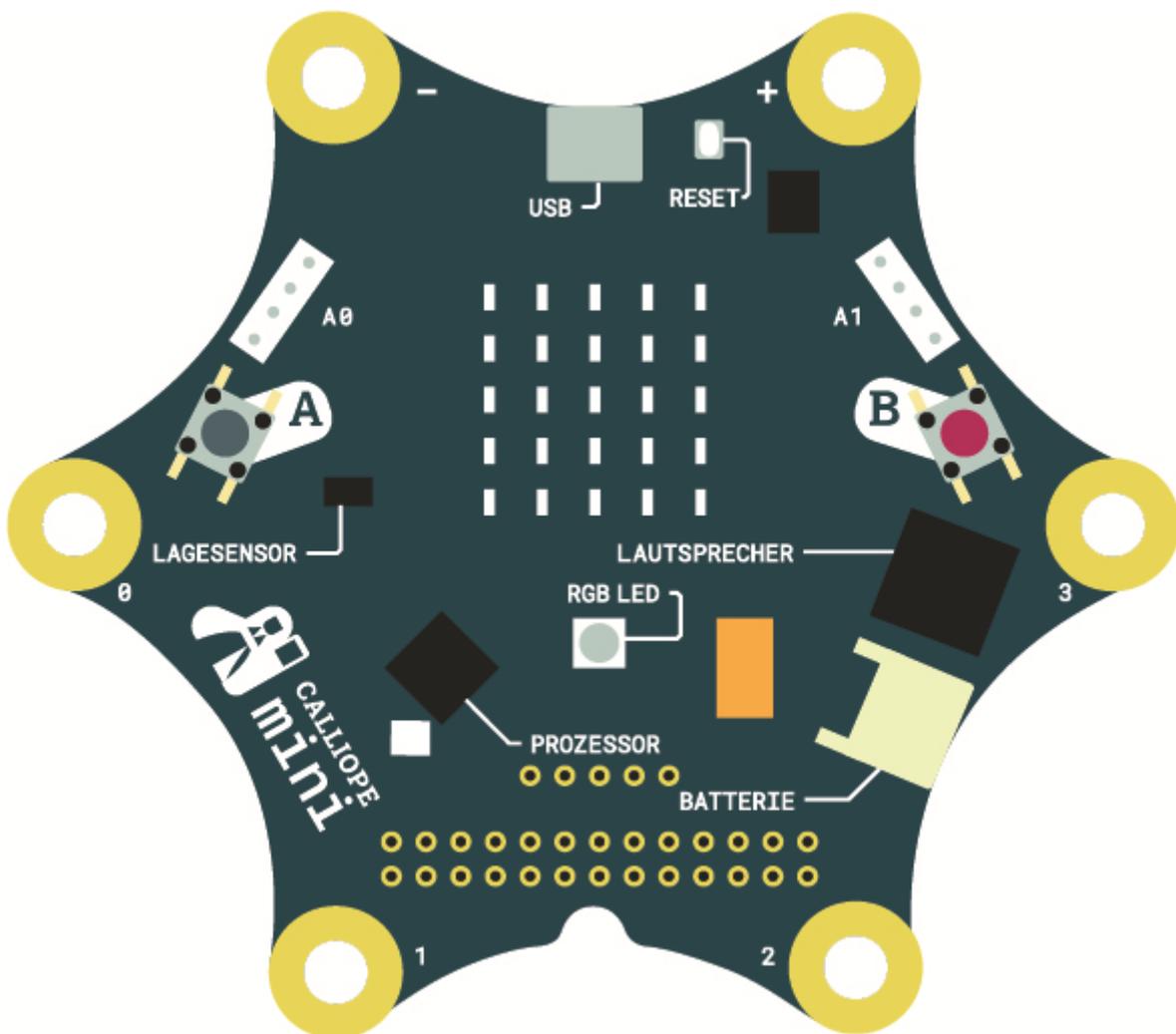


2.6 Pilotprojekt „Coden mit Calliope“

Im Schuljahr 2017/18 startete die AG Computer unter der Leitung von Lehrer Stefan Schmidbauer das Pilotprojekt „Coden mit Calliope“. Die 15 Calliope mini wurden im Oktober 2017 durch eine Elternspende angeschafft.

Mit dem Calliope mini liegen unzählige kreative Möglichkeiten in der Hand. Egal ob man einen Roboter bauen oder Nachrichten übertragen möchte. Mit wenigen Klicks erstellt man im Handumdrehen eigene Programme für den Mikroprozessor und bringt Sachen in Bewegung.

Minicomputer „Calliope“



(Quelle: <https://calliope.cc/idee/ueber-mini>)

Im Rahmen der AG Computer wurden damit folgende Punkte durchgeführt:

- Kennenlernen des Calliope minis durch die vorinstallierten Demo-Programme
- Aufbau des Calliope minis, Bedeutung der Schalter und Funktionsmöglichkeiten
- Grundlagen der Programmierung des Calliope minis (Programmbeispiele/Lehrvideos <https://appcamps.de/>)
- Kennenlernen der Editoren zur Programmierung (<https://miniedit.calliope.cc/> und <https://makecode.calliope.cc/> und <https://lab.open-roberta.org/>)
- Grundsätzlicher Aufbau der Editoren, grundlegende Funktionsweise
- Erste „Gehversuche“ im Programmieren: LEDs programmieren
- Nach Schülervorschlag: Programmierung von kurzen Minifilmen auf den LEDs
- Programmieren weiterer Beispielprogramme (Quelle: <https://appcamps.de/>)
- Programmierung des Zufallsgenerators: Würfelzahlen
- „Wahrheitskugel“
- „Schere-Stein-Papier“
- „Hallo, Calliope“: Nutzung von Bluetooth zur Kommunikation mit anderen Calliope minis
- freies Coden durch die Schüler / weitere Projekte in Planung

Bericht in der örtlichen Presse:



Sa., 12. / So., 13. Mai 2018

Stadt Vohenstrauß

Stefan Schmidbauer hilft den Grundschulern beim Programmieren der Calliope mini. Rektorin Margit Walter (stehend links) und Schulamtsdirektorin Beatrix Hilburger begutachten die Arbeit der Schüler. Bilder: ck.12

Kleine Programmierer

Als erste Grundschule im Schulamtsbezirk Neustadt/Weiden schickt die Vohenstraußer Bildungseinrichtung einige ihrer wissbegierigen Dritt- und Viertklässler auf neue Pfade. Mit dem Calliope mini, einem programmierbaren Mikrocontroller, ergründen sie spielerisch die digitale Welt.

Vohenstrauß. (ck) Vorerst sind es nur die acht Buben und drei Mädchen der Computer-AG, die auf freiwilliger Basis in den Genuss des Pilotprojekts kommen. Unter Anleitung von Lehrer Stefan Schmidbauer gehen die jungen Tüftler ohne Scheu und mit großer Neugierde an die Aufgabe heran. Das Schreiben von Computerprogrammen, das sogenannte Coding, ist in Schulen ein noch recht junger Trend, der den Kindern die Möglichkeit bietet, sich technologisches Wissen zu erschließen.

Souveräne Nutzer

Mit ein bisschen Übung und dem richtigen Programm verwandelt sich der Calliope mini in ein Instrument, einen Taschenrechner, eine Wetterstation oder eine Discokugel. Egal, ob die Schüler einen Roboter bauen oder Nachrichten übertragen wollen: Mit wenigen Klicks erstellen sie eigene Programme für den Mikrocomputer und bringen Sachen in Bewegung. Auf seiner Homepage gibt der



Ziel ist es, dass die Schüler zu einem lebenslangen Lernen befähigt werden, damit sie den Herausforderungen in einer digitalen Welt gerecht werden.

Schulamtsdirektorin Beatrix Hilburger

Hersteller des Calliope mini den Grundgedanken der Idee preis: „Davon versprechen wir uns besser ausgebildete Kinder, aber auch kritischere und souveräne Nutzerinnen und Nutzer der neuen Technologien, die sowohl Begeisterung für die Möglichkeiten als auch ein Gefühl für die Gefahren vermittelt bekommen ha-

ben.“ Die Vohenstraußer Rektorin Margit Walter ließ sich von Schulamtsdirektorin Beatrix Hilburger nicht lange bitten, als es darum ging, an ihrer Grundschule dieses Projekt anzugehen. „Wir haben eine hervorragende digitale Ausstattung und wir fanden zudem in Hans Meller – er ist Vater eines Schulkindes an unserer Schule – einen Sponsor, der uns 14 Calliope mini zu je 36 Euro finanzierte“, erklärt Walter.

Kompetenzen schulen

Natürlich braucht es auch einen IT-begeisterten Lehrer, der die Wissbegierde der Kinder in die richtigen Bahnen lenkt. Schmidbauer stand sofort parat, schließlich betreut er seit Jahren die Computer-AG. Und so kabeln und drücken die Neun- und Zehnjährigen seit einigen Wochen munter drauf los und versuchen ihre Mini-Rechner in Gang zu bringen und sämtliche Funktionen auszuprobieren. Die Schulamtsdirektorin war vor kurzem in Vohenstrauß, um die ersten Gehversuche der jungen Programmierer zu begutachten. Sie war begeistert. Hilburger will mit dem Projekt die natürliche Neugierde der Grundschüler nutzen, um in spielerischer Form die Grundlagen des Programmierens zu vermitteln: „Dabei können viele Medienkompetenzen geschult werden: Suchen und Verarbeiten, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren.“

Der Hintergedanke liegt auf der Hand: „Ziel ist es, dass die Schüler zu einem lebenslangen Lernen befähigt

werden, damit sie den Herausforderungen in einer digitalen Welt gerecht werden.“

Der Praktiker Schmidbauer wartete seit langem auf einen Vorstoß in diese Richtung, denn Coding taucht bislang weder in den Lehrplänen noch in bildungspolitischen Verordnungen auf. Doch gerade in der Grundschule eröffne das Programmieren ein breites Feld an Anknüpfungspunkten, erklärt der Grundschullehrer.

Die Pädagogen sind sich einig, dass ein wichtiger Aspekt die Medienkompetenz ist. Es gehe nicht um das reine Bedienen digitaler Geräte, das Arbeiten mit Medien, sondern auch das Lernen über Medien. Den Kindern wird ein Grundverständnis der uns umgebenden digitalen Welt vermittelt, das ihnen erlaubt, diese technologische „black box“ zu entzaubern. Sie lernen, sich Technologie zunutze zu machen.

Ausstattung

Neben 25 roten und einer RGB-LED und zwei programmierbaren Buttons enthält das Board einen kombinierten Lage- und Bewegungssensor mit Kompass sowie ein Bluetooth-Modul und Funk, mit denen der Calliope mini mit anderen Geräten kommunizieren kann. Das Board kann man nicht nur mit dem Computer programmieren. Per App überträgt man selbst erstellte Programme kabellos auf den Mincocomputer. (ck)

2.8 Fachspezifische Umsetzungen des Mediencurriculums an Beispielen

2.8.1 Jahrgangsstufen 1 und 2: Deutsch/Sprechen und Zuhören

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 1 und 2
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>1. Bedienen und Anwenden</p> <p>1.1 <u>Anwenden von Basisfunktionen (Audio)</u></p> <p>1.2 <u>Bedienung und Umgang mit Audio-medien</u></p> <p>2. Informieren/ Recherchieren</p> <p>2.1 <u>Zielgerichtet Informationen entnehmen und wiedergeben</u></p>	<p>D 1/2 1: Sprechen und Zuhören</p> <p>D 1/2 1.1 Verstehend zuhören</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ richten in Zuhör- und Gesprächssituationen ihre Aufmerksamkeit bewusst auf das Gesagte (z. B. indem sie sich der Sprachquelle oder Person zuwenden) und achten darauf, dass die akustischen Bedingungen im Klassenraum dem Zuhören förderlich sind. ➤ entnehmen Beiträgen, die in Standard- oder Bildungssprache gehalten sind, die wesentlichen Informationen. ➤ bekunden ihr Verständnis der gesprochenen Sprache in konkreten Situationen (Aufgabenstellungen korrekt ausführen, Fragen beantworten) und geben das Gehörte wieder (verbal, z. B. durch Nacherzählen einer Geschichte oder Wiedergeben sachlicher Information, oder nonverbal, z. B. durch Visualisierung von Inhalten oder durch szenisches Spiel). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ „Hörtests“ unter unterschiedlichen Bedingungen; mit „Lärmquellen“ durch CD/Radio/Smartboard, über Wirkung von „Lärm“ sprechen ➤ „Hördiktate“ (Tierlaute, Wörter, Texte, Naturgeräusche) über Tablet, Smartphone, Computer; Bedienung der Medien ➤ Hören u. Nacherzählen von Geschichten von CD, Smartboard, Tablet, Computer o.ä. ➤ Malen/Gestalten zu gehörten Texten u. Geschichten; Nachspielen von kleinen „Hörszenen“; Vorstellen der Arbeiten

<p><u>2. 2 Kritische Auseinandersetzung mit Informationen</u></p> <p>3. Kommunizieren/ Kooperieren</p> <p><u>3.1 Anwenden grundlegender Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation im Unterricht</u></p> <p><u>3.2 Entwicklung von Bedingungen und Empfehlungen für einen sinnvollen Einsatz von Audiomedien</u></p>	<p>D 1/2 1.2 Zu anderen sprechen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ erzählen eigene Erlebnisse, informieren andere zu einfachen Sachverhalten (z. B. in kurzen Vorträgen), begründen ihre Meinung und tragen Gedichte oder andere Texte vor, auch in freier Rede. ➤ präsentieren Ergebnisse des eigenen Lernens, auch illustriert durch Medien (z. B. selbst erstellte Plakate). ➤ sprechen bei kleinen Vorträgen verständlich und deutlich zu anderen, setzen beim Sprechen sinnvolle Pausen und heben das Wichtige in Äußerungen durch Betonung hervor. <p>D 1/2 1.3 Gespräche führen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ beachten Regeln für gemeinsame Gespräche und gemeinsames Lernen (z. B. Gesprächskreise, Partner- und Teamarbeit) und schaffen eine wertschätzende Gesprächsatmosphäre, damit sich alle mit eigenen Beiträgen beteiligen können. ➤ überprüfen Gespräche daraufhin, ob die Gesprächsregeln eingehalten wurden. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aufnehmen und Vorstellen von Audioaufzeichnungen als „Kinderreporter“ (Smartphone, Tablet, Diktiergeräte o. ä.) ➤ „Mini-Interviews“ mit Smartphone, Tablet; „Expertenbefragung“ ➤ Aufzeichnen und Abhören des eigenen Vortrags (z. B. Gedicht) und Besprechung von Kriterien (Smartphone, Tablet, Computer, Diktiergerät) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aufzeichnen und Besprechen von Gesprächssituationen mit Smartboard, Computer, Tablet, Smartphone; Analyse nach festgelegten Kriterien; Herausstellen der Wichtigkeit von Gesprächsregeln ➤ Wiederholen der Aufzeichnungen (s. o.); Besprechen der Veränderung durch Gesprächsregeln;
--	--	--

<p>4. Produzieren/Präsentieren</p> <p><u>4.1 Auseinandersetzung mit verschiedenen Möglichkeiten, die die Präsentationsform bietet</u></p> <p><u>4.2 Erstellung eines einfachen Audio-Medienprodukts.</u></p> <p>5. Analysieren/Reflektieren</p> <p><u>5.1 Anwendung der Basiskompetenzen unter Beachtung der erarbeiteten Kriterien</u></p> <p><u>5.2 Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von Audiomedien</u></p>	<p>D 1/2 1.4 Über Lernen sprechen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ schätzen mit Unterstützung (z. B. Selbsteinschätzungsbögen) ihren Lernstand ein, (z. B. Wie genau und flüssig lese ich?) und setzen sich mit Unterstützung aufgrund dieser Einschätzung selbst herausfordernde, angemessene Ziele für einen kurzen überschaubaren Zeitraum (z. B. Ich möchte morgen diesen Absatz fehlerfrei und flüssig vorlesen.). ➤ schätzen mit Unterstützung den Erfolg ihres Lernens sowie der angewendeten Methoden ein und benennen ihre Fortschritte. <p>D 1/2 1.5 Szenisch spielen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ benennen zentrale Merkmale und Eigenschaften einer Figur, die sie darstellen, versetzen sich in diese Rolle und variieren sie nach Vorgaben oder eigenen Ideen. ➤ gestalten eine Rolle im medialen Spiel (z. B. Hand- oder Fingerpuppen, Schattenspiel) oder im personalen Spiel und finden Möglichkeiten, Gefühle und Stimmungen auszudrücken (z. B. durch Worte, Stimme, Körperhaltung). ➤ beobachten andere im szenischen Spiel (z. B. auch, indem sie Medien wie Fotos, Podcasts, Hörspiele oder Videos nutzen), benennen persönliche Eindrücke und tauschen sich darüber aus. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Unterstützung durch eigene Audioaufzeichnung (Computer, Tablet Smartphone, Diktiergerät); Abhören und Analysieren des eigenen Lesevortrags ➤ Vergleichen der eigenen Aufzeichnungen und Analyse des persönlichen Lernfortschritts ➤ Anhören verschiedener Sprechmöglichkeiten; Finden eigener Möglichkeiten zur Gestaltung mit Stimme; Aufzeichnen und Analyse nach Wirkung (Computer, Tablet, Smartphone, Diktiergerät o. ä.) ➤ Aufzeichnen der Darbietungen von Mitschülern mit Smartphone, Tablet, Diktiergerät, Kamera; Vorstellen und Besprechen der Aufzeichnungen nach vorgegebenen Kriterien (Smartboard, Computer, Smartphone, Tablet)
---	--	--

2.8.2 Jahrgangsstufen 3 und 4: Deutsch/ Sprechen und Zuhören

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 3 und 4
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>1. <u>Bedienen und Anwenden</u></p> <p><u>1.1 Anwenden von Basisfunktionen (Audio)</u></p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ bedienen Mikrofon und Aufnahmeprogramme (Tablet, PC, Ting-Stift, Handy) ➤ hören eigene aufgenommene Produkte an ➤ verwenden Zubehör (z.B. Kopfhörer) sachgemäß 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bewusst langsames Sprechen, Abstand zum Mikrofon, Funktionsweise eines Mikrofons ➤ Sprachbeiträge aufnehmen mit Tablet, Ting-Stift, Handy: z.B. Gedichtvortrag, Leseaufnahme, Hörspiel
<p>2. <u>Informieren / Recherchieren</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ formulieren einen persönlichen Wissensbedarf zu einem Thema ➤ informieren sich über Hör- und Filmaufnahmen zu einem Thema ➤ informieren sich über Suchmaschinen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recherche für Referate am PC / Tablet (Kinderseiten) ➤ Anhören von Podcasts, Nachrichtensendungen ➤ Ansehen von Filmen (Kinderseiten, youtube) → Ord nende Strategien: Schlüsselwörter, Mind Maps, Kernaussagen notieren
<p>3. <u>Kommunizieren / Kooperieren</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ wenden in Zuhörsituationen ihre Aufmerksamkeit bewusst auf das Gesagte ➤ benennen die Gründe für ihr Nicht-Verstehen und nutzen Rückmeldungen gezielt zur Erweiterung ihres Wortschatzes und ihrer Verstehensmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hören von Geschichten, z.B. Ratekrimis und lösen diese im Austausch mit einem Partner ➤ Klären unbekannter Wörter durch Suchmaschinen oder Wörterbuch auf dem Tablet
<p>4. <u>Produzieren / Präsentieren</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten ➤ setzen bei Referaten Medien bewusst ein 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spielen Geräusche / Musik ein um bestimmte Wirkungen und Effekte zu erzielen

MEDIENKONZEPT

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ entwerfen eigene kleine Hörspiele und nehmen diese auf (ggf. im Dialekt) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Powerpoint, Bilder, Musik bei Referaten einsetzen ➤ Aufnahmen eines Gedichts, einer Geschichte → Beachtung der Lautstärke, Tempo, Satzmelodie, ...
<p>5. <u>Analysieren / Reflektieren</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ registrieren bewusst Geräuschkulissen, alltäglicher Situationen, z.B. ihres Schulweges ➤ identifizieren anhand von Erlebnissen aus ihrem persönlichen Alltag den Einfluss von Geräuschen auf ihr Wohlbefinden ➤ Reflektieren den Umgang mit Suchmaschinen ➤ Analysieren Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Texten in verschiedenen medialen Darstellungsformen 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lautstärke im Klassenzimmer wahrnehmen und reflektieren (Lärmampel) ➤ Abspielen verschiedener Geräusche und Klassifizierung dieser (laut/leise, angenehm/unangenehm) ➤ Vergleichen verschiedene Suchmaschinen (mit Lexika) ➤ Berichten von ihren Erfahrungen im Umgang mit Suchmaschinen ➤ Hörspiel / Film / Buch vergleichen

MEDIENKONZEPT

2.8.3 Kunst/ Bildbearbeitung

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 1 und 2
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>1. Bedienen und Anwenden</p> <p>1.1 <u>Anwenden von Basisfunktionen digitaler Medien (PC, Foto, Audio)</u></p> <p>Visuell (Foto/Bildbearb.)</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> - bedienen eine Fotokamera, oder der Fotofunktion bei einem Handy, o. ä.. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ein/Aus ➤ Auslöser ➤ Objektiv ➤ Zoom ➤ Bildwiedergabe 	<ul style="list-style-type: none"> - Lustige Bilder aufnehmen <ul style="list-style-type: none"> ➤ Versch. Blickwinkel - Rätselspaß mit Fotos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bildausschnitte - Verändern von Fotos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Zerschneiden und neu zusammensetzen ➤ Ergänzen ➤ übermalen

Medienkompetenz		Jahrgangsstufen 3 und 4
Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung	Inhalte/Aktivitäten
<p>1. Bedienen und Anwenden</p> <p>1.1 <u>Anwenden von Basisfunktionen digitaler Medien (PC, Foto, Audio)</u></p> <p>Visuell (Foto/Bildbearb.)</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> - bedienen eine Fotokamera, oder der Fotofunktion bei einem Handy, o. ä.. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Markieren ➤ Kopieren ➤ Einfügen - speichern Fotos am PC. - erstellen Bildausschnitte am PC. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lustige Bilder aufnehmen <ul style="list-style-type: none"> ➤ Perspektive ➤ Versch. Blickwinkel - Rätselspaß mit Fotos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bildausschnitte - Verändern von Fotos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Zerschneiden und neu zusammensetzen ➤ Dublizieren ➤ Ergänzen/Überlagern ➤ Übermalen ➤ Einfärben/Farbverlauf - Bilder am PC gestalten

MEDIENKONZEPT

3. Fortbildungsplanung

Nach der Befragung der Lehrkräfte und Diskussion in der Lehrerkonferenz werden folgende Schwerpunktfortbildungen in den nächsten Jahren angestrebt:

Spezielle Schwerpunktfortbildungen	Referent
Rund um unsere Whiteboards und SMART „SMART-Lab“	Peter Schmid, L an der MS Vohenstrauß (Medienreferenzschule) 17.4.18
Sicherer Umgang mit der schulischen Medianausstattung	Stefan Schmidbauer, L und Systembetreuer Birgit Pruy, Lin Dorit Schmid, KRin
Einsatzmöglichkeiten des Computerraumes im Unterricht	Stefan Schmidbauer, L und Systembetreuer
Fotografie und Bildbearbeitung	Stefan Schmidbauer, L und Systembetreuer Brunhilde Knechtel, FOLin
Arbeiten mit Microsoft Word, Einsatzmöglichkeiten im Unterricht	Stefan Schmidbauer, L und Systembetreuer
MEBIS – Vorstellung, Umgang, Möglichkeiten	Stefan Schmidbauer, L und Systembetreuer
Coden mit dem Calliope mini – Möglichkeiten des Einsatzes im Unterricht	Stefan Schmidbauer, L und Systembetreuer
Mit Kindern im Internet – Inhalte finden, Gefahren vermeiden	Stefan Schmidbauer, L und Systembetreuer
Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich	Stefan Schmidbauer, L und Systembetreuer Dorit Schmid, KRin

4. Ausstattungsplanung

Für die Grundschule Leuchtenberg muss die Ausstattung lediglich um einige Laptops ergänzt werden.

Bei der Grundschule Vohenstrauß ist eine grundsätzliche Entscheidung zu treffen, welcher Weg in den nächsten Jahren verfolgt werden soll.



Bei der Besprechung des Medienkonzeptes im März 2018 kam das Schulentwicklungsteam zu folgenden Ergebnissen:

Technik

- Nutzung des Computerraums wie gewohnt im Rahmen des Mathe-, Deutsch- und Englischunterrichts
- Bewährte Nutzung des Computerraums in Kombination mit der Lernwerkstattarbeit
- Entfernen der veralteten Computer aus allen Klassenzimmern
- Bereinigung der Computer im Klassenzimmer von Birgit Pruy (aus dem Fundus des neu bestückten Computerraums) von der AG Computer und Neuinstallation der Schulprogramme - Leitung Systembetreuer Stefan Schmidbauer
- Erhalt der Computer im Klassenzimmer von Dorit Schmid (Privatbesitz)
- Bestückung aller 11 Klassenzimmer mit je fünf Laptops zum schnellen Zugriff zur Recherche im Unterricht
- Jährliche Anschaffung eines Whiteboards bzw. Touchboards
- Einrichten eines leistungsfähigen WLANs im ganzen Haus
- Anschaffung von Tablets für die Hand der Schülerinnen und Schüler zur Bildbearbeitung

Software

- Anschaffen von Office- Schullizenzen
- Anschaffen der aktuellen Lizenzen von SMART
- Updaten der SMART Software auf 17.1 mit SMART- Lab
- Zugang zum Lernstübchen
- Bildbearbeitungsprogramm

5. Resümee und Ausblick

Wie aus den bisherigen Ausführungen zu erkennen ist, arbeiten die Grundschulen Vohenstrauß und Leuchtenberg bereits in vielen Bereichen der „Digitalisierung“ von Schule und Lernen sehr intensiv. Auch neue und moderne Ideen werden versucht, im Rahmen der schulischen Möglichkeiten umzusetzen.

Uns liegt viel daran, unsere Schülerinnen und Schüler auch in dieser Hinsicht auf ein Leben, Lernen und Arbeiten in der sich schnell ändernden, modernen, „digitalen“ Welt vorzubereiten.

Hierfür benötigen wir dringend eine Ergänzung, Erneuerung und Erweiterung unserer medialen Ausstattung an der Schule, um vorhandene Arbeiten und Vorhaben sinnvoll und zeitgerecht weiterführen zu können und auch neue Projekte und Ideen aufgreifen und umsetzen zu können.

Die digitale Welt unterliegt einem raschen Wandel, der vor allem technischer Natur ist. Damit Schule modern und „zeitgemäß“ unterrichten kann, benötigt sie unbedingt auch eine moderne und zeitgemäße Ausstattung.