

Mediencurriculum der Erich Kästner Schule Kronau

1. Vorüberlegungen

Medien prägen unser Leben und die Mediennutzung hat sich in den letzten Jahren neben Lesen und Schreiben als wichtige Kulturtechnik etabliert. Diese Entwicklung wird sich fortsetzen und in den nächsten Jahren verstärken.

Die mediale Alltagserfahrung der Kinder muss früh genutzt und thematisiert werden und darf nicht erst in der Sekundarstufe thematisiert werden. Aus diesem Grund ist es eine wichtige Aufgabe bereits in der Grundschule, die Medienkompetenz der Schüler aufzubauen.

2. Lernen mit digitalen Medien

2.1. Bedeutung von digitalen Medien beim Lernen

- Kinder sind sehr motiviert, wenn sie mit digitalen Medien arbeiten
- Kinder arbeiten meist sehr konzentriert mit dem Computer
- Kinder arbeiten in ihrem Lerntempo und individuellem Schwierigkeitsgrad, verbessert somit die Individualität und die Selbststeuerung
- Sie bekommen direkt Feedback über den Lernerfolg und können die Fehler selbst korrigieren
- Erfolgskontrolle ist gesichert und vom Lehrer unabhängig
- Lernen am Computer ist interaktiv, alle Lernkanäle können aktiviert werden (hören, sehen, handeln)

2.2. Medienkompetenz ist eine Schlüsselqualifikation

Ein frühes Auseinandersetzen mit Nutzung und Inhalt digitaler Medien entwickelt die Medienkompetenz der Schüler und ist Teil einer selbstbestimmten Verbraucherbildung.

Durch das Internet steht uns eine unglaubliche Vielzahl von Informationen zur Verfügung. Wir haben die Möglichkeit mit Menschen auf dem gesamten Erdball zu kommunizieren, unabhängig von Raum und Zeit. Sich in dieser Welt zurechtzufinden, die Möglichkeiten zu nutzen, aber auch die Gefahren zu erkennen, erfordert eine Medienkompetenz, die weit mehr bedeutet als das Erlernen bestimmter Computerprogramme oder die Fähigkeit im Internet zu navigieren. Das Ziel der Schule muss sein, durch Bausteine der Medienbildung Schülerinnen und Schüler auf diesem Weg zu begleiten und zu unterstützen.

Medienkompetenz ist...

- a) die Vermittlung von WISSEN (Kenntnisse von Anwendungsprogrammen)
- b) das ANWENDEN (Nutzung der Medien, der Umgang, das sich Informieren und Recherchieren)
- c) das REFLEKTIEREN (Nachdenken über eigene Mediennutzung, des Medienkonsums, das Erkennen von Manipulations- und Missbrauchsmöglichkeiten)

3. Digitale Medien im Unterricht

In der Erich Kästner Schule setzen wir auf Tablets für das Lernen mit Medien im Klassenzimmer, um situativ ohne Zeitaufwand den produktiven und kooperativen Lernprozess aktivieren zu können. Die Mobilität von Tablets ermöglicht deren Einsatz in diversen Lernumgebungen und –szenarien und unterstützt dadurch auch in besonderer Weise die inklusiv beschulten Schüler mit ihren unterschiedlichen Bedürfnissen. Einbinden von Fotos und Audioaufnahmen sind direkt am Gerät möglich und können von den Schülern dadurch besser genutzt werden.

Zum Austausch und gemeinsamen Arbeiten, zur besseren Anschaulichkeit und für erste Schritte im Bereich Präsentation stehen den Klassen mobile Beamer zur Verfügung. So können erarbeitete Inhalte der Kleingruppen jederzeit wieder aufgerufen und weiterbearbeitet werden.

3.1. Ziele des Einsatzes von Medien und die Umsetzung an der Erich Kästner Schule:

Übergeordnete Ziele:

Die Kinder sollen...

- den Umgang mit dem digitalen Medium Tablet und Computer erlernen
- dafür sensibilisiert werden, wie sie digitale Medien nutzen
- kritisch hinterfragen, welche Informationen sie erhalten
- wissen, dass „nicht alles, was im Internet steht“, wahr ist
- über Urheberrecht und Datenschutz informiert werden.

3.2 Umsetzung an der Erich Kästner Schule





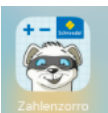


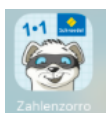
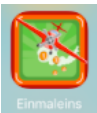
Das Mediencurriculum basiert auf fachlichen und inhaltsbezogenen Kompetenzen, die am Ende der jeweiligen Klassenstufe (1/2 und 3/4) erreicht werden sollten. Diese werden fächerintegrativ und spirallcurricular angelegt. Die Kompetenzen werden ab Klasse 1 in sinnvollen Schritten aufgebaut und dann über die Grundschulzeit fortgeführt und erweitert. Die verschiedenen Fächer werden in die Medienbildung eingebunden und setzen eigene Schwerpunkte.


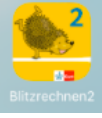
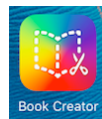

Klasse 1 und 2:

- Erste Computerkenntnisse:
SuS kennen die wesentlichen Begriffe der Bestandteile des Tablets (Home Button, Touchscreen, Apps)
- Sachgerechter Umgang mit dem Computer im Unterricht:
Verhalten im Umgang mit den Tablets (nicht rennen, mit beiden Händen tragen etc. -> Regeln auf einem Plakat erstellen!)
- Die Bildschirmoberfläche und seine Struktur:
SuS kennen die Bedeutung der Desktop-Symbole: Textverarbeitung, Mal- und Zeichenprogramm, Lernprogramm, Internetbrowser
- Umgang mit Touchscreen:
SuS beherrschen das Öffnen und Schließen der Programme (Doppelklick auf Programmicons, Nutzung des Homebuttons, ausstreichen der geöffneten Apps)
- Das Internet/schulische Nutzungsart:
 - a) Homepages betrachten: z.B. Schulhomepage
 - b) Informationsbereitstellung (Kindersuchmaschinen vorstellen) z.B.
www.fragfinn.de
www.helles-koepfchen.de
www.geolino.de
 - c) Onlineportale:
www.mathe-im-netz.de
www.schlag-auf-schau-nach.de (Wörterbucharbeit, Übungen zum ABC)
www.mathetiger.de/uebungshefte
www.antolin.de
www.grundschuldiagnose.de

- Einsatz von Lernprogrammen und Lernsoftware:
 Sch können Lernprogramme bedienen und nutzen sie angemessen.
 Im Vordergrund steht das spielerische Lernen in Form von Lernprogrammen und
 Filmen.

Folgende Apps stehen für 1./2. Klasse zur Verfügung:

	Käpten Sharky Vorschule	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Erstes Zählen ✓ Buchstaben Bildern zuordnen ✓ Farben auf Englisch
	Schreiben 1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anlaute erkennen und zuordnen ✓ Schreibweise einfacher Wörter
	Tiere	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rechnen im ZR bis 10: Malen nach Zahlen
	Blitzrechnen 1	Rechnen im ZR bis 20: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aufgaben zur Zahlen- und Mengenerfassung ✓ Zahlreihe bis 20 ✓ Zerlegen ✓ Verdoppeln & Halbieren ✓ Plus & Minusaufgaben im ZR 20
	Zahlenzorro +/-	Rechnen im ZR bis 10 bzw. 20 (einstellbar!) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zahlen sortieren (Unterwasser) ✓ Plus-Aufgaben sortieren (Weltraum) ✓ Minus-Aufgaben sortieren (Blumenwiese) ✓ Plus- und Minus-Aufgaben sortieren (Zirkus)
	Schubitrix	Dreieck-Domino-Lernspaß zu den Themen: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Logik ✓ Mathe ✓ Sprache Jeweils in 3 unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen
	AB Mathe	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rechnen im ZR bis 100 ✓ Einmaleins-Reihen
	Zahlenzorro 1x1	Einmaleins: Mal und Geteilt <ul style="list-style-type: none"> ✓ Gewünschte Einmaleins-Reihe üben ✓ Quadratzahlen ✓ Einmaleinsmix
	Einmaleins	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Einmaleins ✓ Üben einzelner 1x1 Reihen möglich, in Einstellungen einstellbar




	Zahlenzorro Uhrzeiten	Uhrzeiten <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zeitraum 1-12 Uhr oder Zeitraum 1-24 Uhr einstellbar ✓ Volle Stunden ✓ Halbe und viertel Stunden ✓ Stunden und Minuten ✓ Uhr stellen ✓ Zeit ablesen ✓ Wie viel Zeit ist vergangen? ✓ Wie spät ist es dann?
	Blitzrechnen 2	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Zahlenraum bis 100 ✓ Anzahlerfassung ✓ Hunderterfeld ✓ Ergänzen zum Zehner und bis 100 ✓ Verdoppeln und Halbieren ✓ Einfache Minus- und Plusaufgaben rechnen ✓ Zehnerzahlen zerlegen ✓ Einmaleins
	Antolin 1/2	7 Lesespiele zur Steigerung der Lesefertigkeit: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Punkte jagen ✓ Blitzwörter ✓ Wortpaare ✓ Wortgitter ✓ Bücherwurm ✓ Bildersuche ✓ Ballonspiel
	Book Creator	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Eigene ibooks auf dem iPad erstellen ✓ Fotos einfügen ✓ Texte/eigene Zeichnungen einfügen ✓ Sprachaufnahmen einfügen
	Deutsch für Flüchtlinge	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vokabeln in Deutsch, Arabisch & Persisch ✓ Audio-Wiedergabe ✓ Themenbereich: Farben, Zahlen, Essen, Tiere, Formen, Transportmittel, Körperteile, Weihnachten, Bekleidung
	Hallo! Phase 6 Deutsch Kinder	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sprachtrainer zum Aufbau eines Grundwortschatzes Deutsch ✓ Übungen mit Bild & Ton ✓ Wort-Bildzuordnungen ✓ Hörverständnis ✓ Schreiben lernen

Klasse 3 und 4:

Weiterführung der Lernziele aus Klasse 1 und 2.

- Die Bildschirmoberfläche und seine Struktur:
SuS kennen die Bedeutung der Desktop-Symbole: Textverarbeitung, Mal- und Zeichenprogramm, Lernprogramm, Internetbrowser
- Mit dem Computer schreiben:
 - ✓ Großbuchstaben
 - ✓ Kleinbuchstaben
 - ✓ Schriftgröße
 - ✓ Eingabetaste
 - ✓ löschen, entfernen
 - ✓ Text hervorheben: fett, kursiv, unterstrichen
- Dateien speichern, Dateien öffnen, Dateien ausdrucken
- Zu bestimmten Themen im Internet recherchieren (Suchmaschinen www.blinde-kuh.de, www.klexikon.zum.de/wiki/Klexikon:Willkommen_im_Klexikon und Informationen entsprechend aufbereiten, www.frag-finn.de
- ab der dritten Klasse wird die Recherche von Informationen im Internet mit der [Kindersuchmaschine](#) regelmäßig trainiert. Die Kinder erstellen mittels der App Book Creator oder Keynote (->Power Point mit seinen vielen Funktionen würde Drittklässler überfordern) auch digitale Referate, die sie dann über den Beamer der Klasse präsentieren. Fotos, Videos, Tonaufnahmen und Texte können so bereits von Drittklässlern anschaulich zusammengestellt und präsentiert werden.
- Kleine Filme drehen z.B. mit „Spark Video“, oder „Movie Maker“
- Audiobeiträge, Interviews aufzeichnen z.B. mit „Spark Video“
- Trickfilme erstellen z.B. mit „Lego Movie“, „Stop Motion“
- Onlineportale:
 - a) www.pedalpiraten.de (HP rund um das Thema Fahrradfahren),
 - b) www.mathe-im-netz.de,
 - c) www.der-stundenplan.de
 - d) www.schlag-auf-schau-nach.de
 - e) www.mathetiger.de/uebungshefte
 - f) www.rondoweb.de (interaktiver Musiklehrgang)
- Reflektieren der eigenen Mediennutzung (z.B. Führen eines Medientagebuchs: welche digitalen Medien werden täglich wie lange genutzt?)
- Ebenso wird die Grundlage gelegt, verantwortungsvoll und reflektiert das Internet zu nutzen und die Möglichkeiten digitaler Kommunikation kritisch zu hinterfragen. Hierzu gehören auch erste Überlegungen zu Datenschutz, Urheberrecht sowie das Aufzeigen von Chancen und Gefahren des Internets.
- Internetführerschein: www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein/
- Oder: kostenloser Surfschein der „Frag Finn“ App inkl. einzelner Lernmodule

Folgende Apps stehen für Klasse 3 und 4 zur Verfügung:

	Pages	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Textverarbeitungs-App ✓ Berichte & Dokumente erstellen mit Texten, Bildern, Formen
	Garage Band	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sammlung von Touch-Instrumenten, z.B. Keyboard, Gitarre, Drums, E-Gitarre etc. ✓ Mobiles Aufnahmestudio eigener Musik ✓ Keine Vorkenntnisse, wie man ein Instrument spielt, erforderlich
	My popplet	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mindmaps erstellen ✓ Fakten, Gedanken, Bilder zu Themen sammeln
	Spark Video	<ul style="list-style-type: none"> ✓ App zur Erstellung von Videos ✓ Kombinieren von Clips, Fotos und Symbolen zu einem Video ✓ Textüberlagerung von Inhalten möglich ✓ Musikuntermalung möglich ✓ Eigene Audioaufnahmen möglich
	Keynote	<ul style="list-style-type: none"> ✓ App zur Erstellung von Präsentationen ✓ Zusammenarbeit in Echtzeit ✓ Musikuntermalung möglich
	iMovie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ App zur Erstellung von Videos und Trailer ✓ Erstellung von Erklärvideos
	StopMotion LEGO Movie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apps zur Erstellung von kleinen Trickfilmen

Infomaterial für die Eltern/Lehrer:

- Broschüre „Medien-aber sicher“ vom Landesmedienzentrum:

www.lmz-bw.de/elternratgeber.html

- www.klicksafe.de -> diese Hp bietet wertvolle Tipps, wie man Kinder im Internet begleitet, welche Schwierigkeiten auf dem Weg warten und wie diese umgangen werden können. Vielfältige Materialien können auf dieser Hp bestellt werden bzw. stehen als download bereit, auch für die Elternarbeit.

- www.flimmo.tv bzw. www.flimmo.de/ueber-flimmo/broschuere-bestellen/

-> Kinderfernsehzeitschrift: Besprechungen des aktuellen Fernsehprogrammes unter dem Gesichtspunkt „Kindertauglichkeit“; außerdem werden in jedem Heft Videotheken für Kinder, Internetseiten, Spiele und Apps vorgestellt. Erscheint 3x jährlich und kann kostenlos im Klassensatz bezogen werden