

Medienkonzept und Mediencurriculum der Grundschule Parsberg

Stand 31.07.2024



Bildquelle: Salzburger Nachrichten, 12.11.2012

Entsprechend der Schulentwicklungsgrundsätze ist unser Medienkonzept dynamisch und wird regelmäßig reflektiert und weiterentwickelt.

TEIL I: GRUNDÜBERLEGUNGEN

1. Auf verschiedenen Handlungsebenen begegnen wir den genannten Herausforderungen im sogenannten „digitalen Zeitalter“

Unser Medienkonzept verfolgt das Ziel eine umfassende Medienbildung zu gewährleisten. In der Umsetzung nehmen wir die folgenden Handlungsebenen besonders in den Blick:

1. *Handhabungskompetenz*: Sie bildet die Grundlage für die Nutzung der erweiterten technischen Möglichkeit zur Information, Kommunikation und Kooperation. Hier ist jedoch davon auszugehen, dass unsere Schüler schon entsprechende Erfahrungen mitbringen.
2. *Sicherheitskompetenz* im Sinne der Vermittlung von Sicherheitsbewusstsein und der Fähigkeit, sich der Techniken zum Datenschutz zu bedienen.
3. *Methodenkompetenz*: Informationen recherchieren, bewerten, präsentieren und kommunizieren.
4. *Medienkompetenz*: Die Schüler sollen medienbezogene Kenntnisse, Arbeitstechniken, Methoden und Fertigkeiten erlernen. Sie sollen sich Einstellungen und Werthaltungen aneignen, die ihnen ein sachgerechtes, selbst bestimmtes, kreatives und verantwortliches Handeln in einer von Medien geprägten Welt ermöglichen und die auch für die Ausübung vieler Berufe von Bedeutung sind. Auch die Fähigkeit, Medien selbst erstellen zu können, zählt zu dieser Handlungsebene.
5. *Lernkompetenz*: Nutzung der Medien zur Stärkung problemorientierter, selbstorganisierter und kooperativer Lern- und Arbeitsformen im Hinblick auf die Anforderungen der Informationsgesellschaft. Dabei sollen die Schüler erfahren, dass auch Fehler bzw. Irrtümer und die daraus gewonnenen Einsichten wertvolle Erfahrungen im Lernprozess darstellen können. Feedback durch Mitschüler und Lehrkräfte hat deshalb im Lernprozess einen hohen Stellenwert.

2. Lernkultur und Einsatz digitaler Medien gemäß der im Lehrplan Plus geforderten Kompetenzorientierung

Wir verstehen Lernen als einen Prozess, in dem die Lernenden (Schüler wie Lehrpersonen) aktiv werden müssen. Lernen erfolgt, wenn Wahrnehmen, Interpretieren, Handeln und produktives Feedback sich verbinden. Hierbei kommt den Medien eine Rolle als „cognitive tools“, als „Denkwerkzeuge“ zu, denn für die aktive Bearbeitung, Kategorisierung, Veränderung, Bearbeitung und Überprüfung von Wissen ist man — zumindest bei komplexeren Prozessen — auf Medien angewiesen. Nicht nur Rezeption von Lerninhalten, sondern die aktive, kognitiv-aufarbeitende Aneignung von Wissen, sowie das Reflektieren und Präsentieren desselben entsprechen den Kompetenzerwartungen, die der amtliche Lehrplan Plus für die Grund- und Mittelschulen in Bayern fordert.

Digitale Medien bieten (Denk-) Werkzeuge für den handelnden Wissenserwerb,

- um Informationen zu sammeln und zu strukturieren.
- Zusammenhänge zu erarbeiten,
- Sachverhalte zu veranschaulichen,
- Sachverhalte anderen zu vermitteln,
- kognitive Prozesse, das Bilden mentaler Modelle, das Aushandeln von Bedeutung zu unterstützen.

Lernen findet dann optimal statt,

- wenn der Prozess der Informationsaufnahme möglichst selbstgesteuert ist,
- wenn Informationen interpretiert, bearbeitet und weiterverarbeitet werden,
- wenn das Ergebnis der Wissensaneignung anderen präsentiert und vermittelt wird,
- wenn man mit anderen kooperiert und sich gegenseitig austauscht.

3. Fünf Module zur praktischen Umsetzung

I. Modul: Lehrplanarbeit

Die Schüler erwerben Kompetenzen in den einzelnen Fächern entsprechend den Vorgaben unserer Methodencurricula.

Präsentationskompetenz (Beispiele):

- Digitale Plakate/Folien/Bücher erstellen und gestalten
- durch Präsentationswerkzeuge (PowerPoint, Keynote, Explain Everything, ...) unterstützte Referate erstellen
- Vortragen üben — Filme z. B. mit iMovie erstellen
- Mindmap/Brainstorming mit digitalen Mindmaps

Umgang mit Informationen (Beispiele):

- Digitale Nachschlagewerke nutzen
- Digitale Bibliothek als Infoquelle und zur Förderung von Leselust nutzen

Lesekompetenz (Beispiele):

- eBooks erstellen
- Arbeiten mit selbst erstellten eBooks (iBooks Author, Book Creator, ...)

Medienkompetenz (Beispiele):

- Tastschreiben
- Umgang mit Word
- Umgang mit digitalen Präsentationsgeräten
- Umgang mit iPad
- Digitales Mindmap
- Internetnutzung
- Powerpoint

II. Modul: Lernplattform MEBIS

Kommunikations- und Lernplattformen unterstützen konsequent die Lehrenden bei der Vorbereitung, Betreuung und Evaluation von Lernarrangements.

Aufgaben:

- Individuelle Lernzugänge (Lernprofil)
- Charakterisierung der Lernplattform
- Zugang zu geeigneten Medienangeboten (Digitale Bibliotheken und „Pfadfinder“)
- Kommunikation (z. B. eMail, Foren, Chatroom)
- Kooperation
- Dokumentation (individuell, institutionell)
- Unterrichtsplanung/Unterrichtsorganisation/Unterrichtsdurchführung
- MEBIS als Materialdatenbank für den Unterricht nutzen - Nutzerverwaltung

Lernorganisatorische Aspekte:

Der Lehrende oder das Lernsystem weist dem Lernenden spezifische Aufgaben zu (Binnendifferenzierung), die IT-gestützt bearbeitet werden sollen.

- Entsprechend den Vorkenntnissen, dem Lernstand und der individuellen Arbeitsgeschwindigkeit kann sich der Schüler die Zeit nehmen, die er benötigt.
 - Zur Unterstützung des Lernprozesses können individuell abgestimmte Übungspakete zur Verfügung gestellt werden.
- Sowohl die Lernplattform, als auch die genutzten Unterrichtsmaterialien sind optimal aufeinander abgestimmt.
- Über statistische Auswertungen (Tracking) kann der Lehrende nachverfolgen, ob und mit welchem Erfolg der Schüler die Aufgaben bearbeitet hat.
- Der Lernende sieht übersichtlich im Lernplan, bis wann er welche Aufgabe zu erledigen hat. Er löst die Aufgaben selbstorganisiert.

Technologisch-strukturelle Aspekte:

- Einfache und intuitive Bedienung der pädagogischen und administrativen
- Oberfläche für Nutzer, Anbieter und Administratoren,
- Sicherheit im Netz durch Verhinderung von unberechtigtem, (zer-)störendem Zugriff,
- Wartung der Plattform erfolgt durch geeignete Partner (intern oder extern), wobei der Wartungsaufwand minimal sein muss.

III. Modul: Lernen und Üben mit dem iPad

Für die Jugendlichen von heute ist der Umgang mit Handys, Smartphones und Computern inzwischen zu einer Selbstverständlichkeit geworden. Die moderne Schule muss sich darauf einlassen und versuchen die neuen Medien für den Unterricht nutzbar zu machen, zumal sie durchaus positive Aspekte für das Lernen der Jugendlichen bieten. Neue Technologien, die zur Lebenswirklichkeit der Schüler gehören, dürfen von der Schule nicht ignoriert werden, sondern sollten mit ihren positiven Möglichkeiten genutzt und einer kritischen Auseinandersetzung unterzogen werden. Dies lässt sich nicht mit dem moralischen Zeigefinger erreichen, sondern vielmehr durch die reflektierte Einbindung in den Unterrichtsalltag.

Es sind vier Hauptziele, die wir mit der Nutzung des iPads im Unterricht erreichen wollen:

- Wissen ist im Internet heute in vielfältigster Weise vorhanden. Die Schüler sollen aber lernen, damit umzugehen, es zu strukturieren, zu analysieren und zu präsentieren. Um diese neue Kulturtechnik anzubahnen, muss die digitale Lebenswirklichkeit auch in der Schule ankommen.
- Mit den iPad-Apps lassen sich rasch eindrucksvolle Arbeitsergebnisse erstellen, die die Kreativität der Schüler anspornen und äußerst motivierend wirken.
- Das iPad ermöglicht eine stark individualisierte Auseinandersetzung des Schülers in Lern- und Kompetenzarrangements und eröffnet damit ganz neue Lerndimensionen.
- Dadurch, dass jeder Schüler „sein iPad“ nutzen kann, ist es für ihn möglich, sein eigenes Lerntempo zu wählen. Lernen verliert damit seine im traditionellen Unterricht vorgegebene Gleichschrittigkeit und Gleichzeitigkeit.

Vorteile des Einsatzes von iPads im Unterricht

allgemeine Vorteile:

- Stärkung der Medienkompetenz (Recherchieren lernen, kritischer Umgang mit Informationen hinsichtlich Qualität, Authentizität und Relevanz)
- Individualisiertes Lernen: eigenes Lerntempo, beliebige Wiederholungen
- Projektorientierter Unterricht und kooperatives Lernen
- Multimediales Lernen (z. B. Verknüpfung von Musik, Video, Text und Animation, Storytelling)
- Schneller Zugriff auf aktuelle, unterrichtsbezogene Inhalte aus dem Internet (z.B. Wikipedia, Google Earth, iTranslate etc.)
- Multi-Touch-Oberfläche ermöglicht leichte Bedienung, damit bietet sie auch Erleichterungen und neue Fördermöglichkeiten für Schüler mit Defiziten in der Fein- bzw. Schreibmotorik sowie für Schüler mit körperlichen Behinderungen
- Mit den Produktivitätsprogrammen des iWork-Pakets können Schüler und Lehrer Dokumente, Präsentationen und Tabellenkalkulationen in professioneller Qualität erstellen
- Lange Akku-Laufzeiten von 10 Stunden

IV. Modul: Whiteboards in den Klassenzimmern

Zum Mehrwert der Nutzung von Whiteboards im Unterrichtsalltag

- Umweltaspekt (Papier und Laminierfolien sparen)
- Aktualitäts- und Zeitersparnisaspekt
- Die von den Schülern erarbeiteten Ergebnisse des iPad-Unterrichts lassen sich leicht für alle projizieren. Damit werden auch in idealer und zeitökonomischer Weise Zwischenreflexionen ermöglicht, außerdem Endergebnisse präsentiert.

V. Modul: Öffentlichkeitswirksame Aktionen rund ums Thema Digitalisierung

- Aktionstag mit den Neuen Medien unter Beteiligung von Lehrern, Schülern und Eltern: Workshops, Informations-Foren und Podiums-Diskussion
- „Elternverantwortung ist der Schlüssel. Eltern müssen ihre Kinder stark machen“, sagt Georg Ehrmann, Rechtsanwalt und geschäftsführender

Vorsitzender der Deutschen Kinderhilfe. Neben technischen Voraussetzungen, wie Kindersicherungen am heimischen Computer, sei die Kommunikation im Elternhaus ausschlaggebend für den sicheren Umgang mit dem Internet. "Durch eine vertrauensvolle Basis zwischen Eltern und Kindern können wir physische und psychische Leiden verhindern", appellierte Ehrmann an die anwesenden Eltern, den Umgang mit dem Internet gemeinsam mit den Kindern zu erlernen. ("Sicheres Netz hilft e.V.")

- Nutzung der Materialien der EU-Initiative „klicksafe“
- Durchführung von themenspezifischen Elternabenden

TEIL II:

Mediencurriculum der Grundschule Parsberg

Das Mediencurriculum bezieht sich ausschließlich auf den Einsatz digitaler Medien. Bisherige Medien wie Bücher, Texte, Tabellen, etc. werden selbstverständlich weiterhin genutzt (vierte Kulturtechnik)

Jahrgangsstufe 1 und 2

Basiskompetenzen:

- Grundkenntnisse zu Hard- und Software gewinnen
 - Lernen die Bedienfunktionen einfacher Programme und Geräte zur Medienproduktion kennen (sachgerechter Umgang mit dem PC)
Benennen die relevanten Teile eines PCs
 - Lernen Lernprogramme mit Namenskontoverwaltung kennenlernen:
Antolin, **Anton**, Schlaufuchs, Oriolus und weitere Lernprogramme
- Umgang mit Geräten zur Medienproduktion und Wiedergabe
Ku 3 Visuelle Medien nutzen die Grundfunktionen einer Fotokamera, um eine beabsichtigte Bildwirkung zu erzielen (z.B. Thema Werbung)
HSU 3.1: Nutzen die Grundfunktion einer Fotokamera (z.B. Pflanzen der Wiese)

Suchen und Verarbeiten:

- Informationen und Daten gezielt aus Medien entnehmen und bewerten
M 4.1 Daten erfassen und strukturiert darstellen
entnehmen relevante Daten und Informationen aus verschiedenen Quellen und beschreiben deren Bedeutung
D 1.1 Verstehend zuhören: entnehmen Beiträgen relevante Informationen (Audio)

- Medien finden, unterscheiden und bewerten
HSU 3.1 Material zu Filmen bearbeiten (Thema Wiese: Material bei Mebis)
HSU 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft: unterscheiden Medien und beschreiben, wie sie selbst Medien nutzen (Thema Werbung; Interview -mit Eltern-; Projekt Medienfasten)
- Informationen und Daten mit Medien verarbeiten
D 2.3 Texte planen und schreiben verfassen eigene informierende, beschreibende Texte und achten dabei auf eine logische Anordnung der Informationen (Schwerpunkt: Lesemotivation) (z.B. Erstellen eines Portfolios zum Thema „Ich und meine Familie“)

Kommunizieren und Kooperieren

- Eigenes Medienverhalten beschreiben
HSU 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft: unterscheiden zwischen Bedürfnissen und Wünschen, führen ein Interview mit den Eltern durch (z.B. Thema Werbung; Projekt „Medienfasten“)
HSU 3.1 Erstellen eines gemeinschaftlichen Portfolios (z.B. Pflanzen der Wiese im Frühling) (Alternativ: Ich und meine Klasse)
- Medien einsetzen, um eigene Ansicht zu kommunizieren
Ku 3 Visuelle Medien: fotografieren interessante Motive in ihrer näheren Umgebung aus individuellen Blickwinkeln und erweitern so die bewusste Wahrnehmung ihrer Umwelt (Ich und meine Klasse, Pflanzen der Wiese,...)

Produzieren und Präsentieren

- Erste Medienprodukte unter Anleitung erstellen
Mu 1 Sprechen – Singen – Musizieren: Nutzen ausgewählte Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung, Präsentation und Reflexion
D 1.2 zu anderen sprechen: präsentieren Ergebnisse des eigenen Lernens, auch illustriert durch Medien (z.B. Erstellen eines Portfolios „Ich und meine Familie“)
D 1.5 Szenisch spielen: setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z.B. Die Geschichte von den streitenden Adventskerzen)
Ku 1 Bildende Kunst: erkennen in Kunstwerken Gestaltungsprinzipien, um daraus Anregungen für eigenes, auch experimentelles Gestalten zu gewinnen: Material: Bildbetrachtung eines Werkes und Präsentation des einen Bildes anhand der Dokumentenkamera, evtl. Erstellung eines Trickfilms
Ku 3 Visuelle Medien: fotografieren interessante Motive in ihrer näheren Umgebung aus individuellen Blickwinkeln und erweitern so die bewusste Wahrnehmung ihrer Umwelt (Ich und meine Klasse, Pflanzen der Wiese,...)

Analysieren und Reflektieren

- Vergleichen und Bewerten von Medienangeboten und deren Einfluss auf die Gesellschaft

HSU 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft: unterscheiden Medien und beschreiben, wie sie selbst Medien nutzen (z.B. Werbung, Interview; Projekt „Medienfasten“ Audioproduktion)

D 2.1 Über Leseerfahrung verfügen: unterscheiden auf der Grundlage ihrer Lese- und Medienerfahrung Gedichte, erzählende Texte, szenische Darstellungen, Sachtexte und einfache Gebrauchstexte (z.B. Antolin)

Ku 1 Bildende Kunst: erkennen in Kunstwerken Gestaltungsprinzipien, um daraus Anregungen für eigenes, auch experimentelles Gestalten zu gewinnen: Material: Bildbetrachtung eines Werkes und Präsentation des einen Bildes anhand der Dokumentenkamera

Jahrgangsstufe 3 und 4

Basiskompetenzen:

- Zusätzliche Anwenderkenntnisse zu Hard- und Software gewinnen und unter Anleitung umsetzen
Einfache Kenntnisse zu dem Programm Microsoft Word gewinnen: Texte verfassen und diese in einer Datei speichern
Medienführerschein
- Üben selbstständig in Freiarbeitsphasen mit den Lernprogrammen Antolin, Anton und weiteren Lernprogrammen
- Lernen Kindersuchmaschinen kennen und nutzen diese selbstständig: Frag Finn, Blinde Kuh, Helles Köpfchen
Ku 3 Umgang mit Geräten zur Medienproduktion und Wiedergabe: Nutzen die Grundfunktion einer Fotokamera
- Mu 1 Sprechen – Singen – Musizieren: Nutzen ausgewählte Wiedergabe- und Aufnahmemedien zur musikalischen Begleitung, Präsentation und Reflexion und bewerten deren Zweck und Eignung

Suchen und Verarbeiten:

- Recherchieren mit geeigneten Kindersuchmaschinen (Frag Finn, Blinde Kuh, Helles Köpfchen) und verwerten die Suchergebnisse
- Informationen und Daten gezielt aus Medien entnehmen und bewerten
D 1. Verstehend zuhören: entnehmen Beiträgen relevante Informationen (Audio),
HSU 1.2 Medienführerschein Bayern 3./4. Die Ohren spitzen – Zuhörfähigkeit entdecken und schulen
HSU 1.1 Demokratie und Gesellschaft: Internetrecherche zu meiner Heimatgemeinde

Kommunizieren und Kooperieren

- Mit Hilfe von Medien Arbeitsergebnisse und individuelle Lernprozesse kommunizieren
M 4.1 Daten erfassen und strukturiert darstellen: formulieren zu Tabellen und Diagrammen, auch im Austausch mit anderen, mathematisch sinnvolle Fragen und begründen ihre Antworten
- Medien einsetzen, um eigene Ansicht zu kommunizieren

Mu 1 Sprechen – Singen – Musizieren: Nutzen ausgewählte Wiedergabe- und Aufnahmemedien zur musikalischen Begleitung, Präsentation und Reflexion und bewerten deren Zweck und Eignung (Audioproduktion, z.B. „Der musikalische Zoo“)

Produzieren und Präsentieren

- Digitale Medien zum Gestalten von Arbeitsergebnissen nutzen
Mu 1 Sprechen – Singen – Musizieren: Nutzen ausgewählte Wiedergabemedien zur musikalischen Begleitung, Präsentation und Reflexion
D 1.2 zu anderen sprechen: präsentieren Ergebnisse des eigenen Lernens, auch illustriert durch Medien
D 1.5 Szenisch spielen: setzen Medien bewusst ein, um Szenen zu gestalten (z.B. Die Geschichte von den streitenden Adventskerzen)
Ku 1 Bildende Kunst: erkennen in Kunstwerken Gestaltungsprinzipien, um daraus Anregungen für eigenes, auch experimentelles Gestalten zu gewinnen: Material: Bildbetrachtung eines Werkes und Präsentation des einen Bildes anhand der Dokumentenkamera
M 4.1 Daten erfassen und strukturiert darstellen: entnehmen relevante Daten aus verschiedenen Darstellungsformen und übertragen die Daten in geeignete andere Darstellungsformen (z.B. Daten unserer Schule erfassen und strukturiert darstellen)

Analysieren und Reflektieren

- Gestaltungsmittel und Wirkungsweisen von Medienangeboten analysieren
D 1.1 verstehend zuhören: bekunden ihr Verstehen, indem sie Gehörtes in eigenen Worten zusammenfassen, Kerngedanken wiedergeben, Textinhalte visualisieren; beschreiben, wie die stimmliche und gestische Gestaltung von Sprache das Verstehen unterstützt und nutzen diese Einsichten bei der Gestaltung eigener Gesprächsbeiträge (z.B. Zuhören – Audio)
M 4.1 Daten erfassen und strukturiert darstellen: entnehmen relevante Daten aus verschiedenen Darstellungsformen und übertragen die Daten in geeignete andere Darstellungsformen (z.B. Daten unserer Schule erfassen und strukturiert darstellen)
- Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen
D 4.1 Sprachliche Verständigung untersuchen: untersuchen, welche sprachlichen Mittel genutzt werden, um bestimmte Wirkungen zu erreichen; beschreiben und bewerten Ursachen und Wirkung von gelingender Verständigung (z.B. Werbung: Medienführerschein Bayern **Modul 2**: Schein oder Wirklichkeit? Informationsquelle Zeitung, Werbebotschaften im Fernsehen analysieren und bewerten)
HSU 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft: unterscheiden Medien und beschreiben, wie sie selbst Medien nutzen; Material: Schulintern und Medienführerschein Bayern Modul 3: Alles nur ein Computerspiel? Fernsehen: Mein Fernsehheld (Hausaufgabe: Meine Lieblingssendungen im Fernsehen)
Medienführerschein Modul 4: Grenzenlose Kommunikation
Medienführerschein Modul 5: Digitale Spiele
Medienführerschein Modul 6: Geistiges Eigentum

D 2.1 über Leseerfahrung verfügen: unterscheiden Textarten indem sie typische Elemente und Funktionen herausarbeiten: erzählende und poetische Texte, sachliche Texte, Gebrauchstexte; beschreiben Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Texten und verschiedenen medialen Darstellungsformen (z.B. Medienführerschein Modul 7: Mach dich schlau (Printmedien)

Diskussion „Dr. Glotzmeier und Prof. Spielwas“ → Vorteile und Nachteile des Fernsehens → Sinnvoll fernsehen

Befragung: Wie nutze ich das Internet?

Sichere Recherche im Internet

Lesetexte: „Meine Daten – streng geheim“ und „Die Daten der Anderen.“