



Die Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW

an der Goetheschule

Medienkonzept der KGS Goetheschule

beschlossen am 18.02.2020

1. Vorbemerkung

Die Förderung der Medienkompetenz an der Grundschule, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine herausfordernde und zentrale Bildungsaufgabe.

Schulische Medienbildung hat die Aufgabe, den Schülerinnen und Schülern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleitenden Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln. Ziel hierbei ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz. Das Lernen mit Medien wird an der KGS Goetheschule systematisch in die Lernprozesse integriert. Unsere Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um sich den Herausforderungen einer von Medien beeinflussten Welt zu stellen. Das Medienkonzept der KGS Goetheschule stellt eine Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation dar.

2. Unterrichtsentwicklung – Einbettung in die schulinternen Arbeitspläne

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien in den einzelnen Fächern sollen bereits praktizierte Lehr- und Lernformen Alternativen mit Medien gegenübergestellt und bereits genutzte Medien um weitere digitale Medien ergänzt werden, so dass die jeweiligen Fächer in Bezug auf die in den Arbeitsplänen definierten Lernziele vom Einsatz der entsprechenden Medien profitieren.

Einen besonderen Schwerpunkt legen wir in zunehmendem Maße auf die Nutzung der neuen Medien im Kontext individueller Förder- und Fordermöglichkeiten (Einsatz von Lernsoftware), im Rahmen offener und kooperativer Unterrichtsformen, in der Projektarbeit sowie im Rahmen des Lernplanes.

Orientiert an den Lehrplänen für die einzelnen Fächer sowie an unserem Schulprogramm und den schulinternen Arbeitsplänen ergeben sich für die neuen Medien folgende Einsatzmöglichkeiten:

- Vertiefung und Erweiterung der Lerninhalte
- Unterstützung des Lese- und Schreiblernprozesses im Anfangsunterricht
- Unterstützung der Textproduktion
- Recherche und Informationsquelle
- Rechentraining (Mathepirat)
- Unterstützung des selbstgesteuerten Lernens
- Leseförderung durch das Leseförderprogramm ANTOLIN (z.B. auch in Kleingruppen mit Lesepatinnen)
- Nutzung der Lernwerkstatt

- Soziales / Kooperatives Lernen durch gemeinsame Bearbeitung von Aufgaben am PC
- Erstellung von Medienprodukten (z.B. Zeitungs-AG)
- Programmieren (z.B. in der Forscher-AG)

3. Kompetenzraster für die KGS Goetheschule

Das Kompetenzraster legt in Abhängigkeit der vorangegangenen Zielformulierungen fest, welche Fertigkeiten und Fähigkeiten die Schülerinnen und Schüler der KGS Goetheschule in Bezug auf die jeweiligen Anwendungstechniken der unterschiedlichen Medien in den unterschiedlichen Jahrgangsstufen erlernen sollen. Die Inhalte der jeweiligen Themenfelder werden in den verschiedenen Jahrgangsstufen aufgegriffen und auf einem jeweils altersangemessenen Niveau behandelt.

Das Kompetenzraster der KGS Goetheschule stellt sowohl den Bezug zu unseren Arbeitsplänen, dem Schulprogramm als auch zum Medienkompetenzrahmen NRW dar.

Stand ist Januar 2020. Das Kompetenzraster wird, wie auch das ganze Medienkonzept der KGS Goetheschule, fortlaufend evaluiert und erweitert.

Bereich	Kompetenzerwartungen Die Schülerinnen und Schüler....
Umgang mit dem Computer	<ul style="list-style-type: none"> - kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers (Stand Jan. 20) bzw. Tablets (zukünftig): Klassen 1,2,3,4 - unterscheiden die einzelnen Komponenten nach ihrer Funktion als Eingabe bzw. Ausgabegerät: Klassen 2,3,4 - erkennen, dass ein Computer / später Tablet verschiedene Aufgaben erledigen kann: Klassen 1,2,3,4 - erkennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten: Klasse 1,2,3,4 - erhalten Einblick in die kulturellen und unterschiedlichen Aufgaben des Computers / später Tablets: Klassen 1,2,3,4 - schalten den Computer / später das Tablet ordnungsgemäß ein und aus; erkennen, wann der Computer/später das Tablet betriebsbereit ist: 1,2,3,4 - orientieren sich auf den Benutzerflächen und können Fenster (Ordner, Dateien, Programme) und Apps öffnen, schließen, minimieren/maximieren oder verkleinern, vergrößern: 2,3,4 - können Dateien und Ordner speichern, umbenennen, löschen, kopieren, einfügen: 3,4
Arbeit mit einer Textverarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> - schreiben erste eigene Übungssätze/-texte: 1,2,3,4 - erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung: 2,3,4 - schreiben und speichern eigene Texte: 3,4 - formatieren Texte mithilfe der Symbolleiste (Schriftart, -farbe, Formatierung, Ausrichtung): 3,4 - fügen Texte, Bilder und Grafiken in ein Textdokument ein: 3,4 - korrigieren einen Text mit der Rechtschreibhilfe: 3,4 - legen Tabellen an: 3,4 - bearbeiten Bilder und ordnen sie im Text an: 4

Lernprogramme	- arbeiten mit Leseförderprogramm Antolin und dem Mathematikprogramm Mathepirat sowie der Lernwerkstatt: 1,2,3,4
---------------	--

4. Zusätzliches medienpädagogisches Angebot an der Goetheschule

Im Sommer 2018 beschloss die Goetheschule, ein wöchentliches medienpädagogisches sowie präventives Angebot im Schulvormittag einzurichten. Dieses Angebot orientiert sich inhaltlich stark am Medienkompetenzrahmen NRW und beinhaltet alle Schlüsselqualifikationen.

Im Rahmen einer Computerstunde wird mit den Kindern aus den dritten und vierten Klassen ein „Internetführerschein“ erarbeitet. Die Klassen werden hierzu in zwei Hälften aufgeteilt. Während die eine Hälfte an der Computerstunde teilnimmt, findet für die andere Hälfte eine Lesestunde statt. Durch die Aufteilung in eine kleinere Gruppe kann individuell auf die Kinder eingegangen werden und jedes Kind kann an einem eigenen Computer im Computerraum arbeiten. Jedes Kind nimmt jeweils in beiden Schuljahren ein halbes Jahr lang an dem medienpädagogischen Angebot teil. Nach zwölf Monaten erhalten alle Schülerinnen und Schüler ihren „Internetführerschein“.

Ablauf im dritten Schuljahr

Im dritten Schuljahr wiederholen und festigen die Kinder grundlegende Begriffe des Internets, sie intensivieren den Umgang mit Tastatur sowie Computermaus. Darüber hinaus wird mit den Kindern die Geschichte sowie die Funktion des Internets erarbeitet. Unterstützend wird hierbei die Internetseite www.internet-abc.de genutzt, denn mit dieser wird begleitend der „Surfschein“ durchgeführt, welcher Bestandteil des „Internetführerscheins“ ist. Anhand von mehreren aufeinander aufbauenden Lernmodulen lernen die Kinder grundlegende Funktionsweisen des Internets kennen und werden für einen sicheren Umgang sensibilisiert. Die Lernmodule bestehen aus Erklärungen, Übungen, Beispielen sowie Tipps und Tricks zu unterschiedlichen Themen (vgl. Internet-ABC e.V.).

Ablauf im vierten Schuljahr

Im vierten Schuljahr werden mit den Schülerinnen und Schülern die Themen Datenschutz, E-Mails, Recherche, Werbung, Online-Spiele, soziale Netzwerke, Cybermobbing, Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte sowie Programmieren und Viren mithilfe der Internetseite „www.planet-schule.de“ und dem dazu passenden Arbeitsmaterial erarbeitet. „www.planet-schule.de“ ist ein gemeinsames Internetangebot des Schulfernsehens von SWR und WDR. Ein Schwerpunkt ist dabei die reflektierte Internetnutzung und das richtige Verhalten in Risikosituationen (vgl. SWR, 2015).

Übersicht der Lernmodule

1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet

- Unterwegs im Internet – so geht's!
- Suchen und Finden im Internet
- So funktioniert das Internet – die Technik
- Mobil im Internet – Tablets und Smartphones

2. Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden

- E-Mail und Newsletter – Post für dich
- Chatten und Texten – WhatsApp und mehr
- Soziale Netzwerke – Facebook und Co.
- Online-Spiele – sicher spielen im Internet

3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich

- Lügner und Betrüger im Internet
- Viren und andere Computerkrankheiten
- Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen
- Cybermobbing – kein Spaß
- Datenschutz – das bleibt privat!

4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet

- Text und Bild – kopieren und weitergeben
- Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?

(Internet-ABC e.V., 2019)

Ausblick auf das Schuljahr 2020 / 2021

Mit Beginn des Schuljahres 2020/2021 werden die Schülerinnen und Schüler der vierten Klassen mit Hilfe der Internetseite ‚Code.org.‘ Grundkenntnisse des Programmierens kennenlernen. Schwerpunkt zum einen ist die Kenntnis über algorithmische Muster und Strukturen, diese nachvollziehen und in verschiedene Kontexte der digitalisierten Welt einordnen zu können. Zum anderen planen und entwickeln die Schülerinnen und Schüler algorithmische Sequenzen, überprüfen und verbessern diese (vgl. Code.org®, 2019).

Verwendete Quellen zu Punkt 4

Code.org®. (2019). Mit Code Studio lernen. Verfügbar unter <https://studio.code.org/courses>

Internet-ABC e.V. (2019). *Lernen & Schule*. Verfügbar unter <https://www.internet-abc.de/>

Medienberatung NRW (2019). *DER MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW*. Verfügbar unter <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen (o.J.). Medienkompetenzrahmen NRW. Verfügbar unter <https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Medien/Medienkompetenzrahmen/index.html>

SWR (2015). *Wissenspool Ellie Online*. Verfügbar unter <https://www.planet-schule.de/wissenspool/elli-online>