



# **Textorschule Grundschule – Europaschule**

**Entwurf eines Konzepts zum Einsatz  
der „Neuen Medien“  
an der TEXTORSCHULE Frankfurt am Main**

Sidonia Kolster



**TEXTORSCHULE Frankfurt am Main**  
**Entwurf eines Konzepts zum Einsatz der „Neuen Medien“**  
Sidonia Kolster

**INHALTSVERZEICHNIS**

<b>A. Vorüberlegungen .....</b>	<b>2</b>
I. Pädagogische Grundlage für die Anbahnung von „Medienkompetenz“ bei den Schülerinnen und Schülern der Textorschule / Definition. ....	2
1. Auszug aus dem Hessischen Kerncurriculum Primarstufe Deutsch: .....	2
2. Bezug zum Europäischen Curriculum für Hessische Europaschulen .....	3
3. Bezug zum Schulprogramm .....	4
II. Kompetenzbereiche / Unterrichtsziele .....	4
1. Nutzungskompetenz .....	5
2. Kritische Kompetenz .....	5
3. Soziale Kompetenz .....	5
III. Entwicklungsziele Medienkompetenz .....	5
<b>B. Umsetzung im Unterricht.....</b>	<b>6</b>
I. Vermittlung und Kompetenzerwerb .....	6
1. Zu erwerbende Kompetenzen .....	7
2. Kompetenzerwerb in Klasse 1 und 2 .....	10
3. Kompetenzerwerb in Klasse 3 und 4 .....	11
II. Modelle zur Unterrichtsorganisation .....	12
1. Nutzung im täglichen Unterricht .....	12
2. Besondere Schulungen / soziales Lernen .....	12
3. Medien und Inklusion .....	13
<b>C. Maßnahmen / Zeitplan.....</b>	<b>15</b>



## A. Vorüberlegungen

### I. Pädagogische Grundlage für die Anbahnung von „Medienkompetenz“ bei den Schülerinnen und Schülern der Textorschule / Definition.

In den weitesten Teilen Europas sind Kinder, Jugendliche und ihre Familien Teil einer sich immer schneller wandelnden Informationsgesellschaft, in der sich alte Berufsbilder verändern und neue Berufsbilder entstehen. So wird auch ein großer Bereich derzeitiger und auch zukünftiger Anforderungen an die Schüler der Textorschule von Medien geprägt. Im privaten Umfeld haben die Schülerinnen und Schüler sehr unterschiedliche Möglichkeiten, Erfahrungen im Umgang mit Medien, insbesondere mit „neuen Medien“ zu erlangen. Als letztere definiert man: *Desktop-Rechner, Notebooks einschließlich ihrer digitalen Peripherie (Drucker, Scanner usw.), verwandte digitale Arbeits- und Präsentationsgeräte (z. B. digitale Kameras, Beamer, Whiteboards usw.), digitale Informations- und Kommunikationstechniken (Intranet, Internet) und die jeweils dazugehörigen Anwendungen (Software)*<sup>1</sup>. Die Textorschule setzt sich die Aufgabe und das Ziel, die Schlüsselqualifikation „Medienkompetenz“ bei allen Kindern gleichermaßen anzubahnen und ihnen chancengleich eine gegenwartsbezogene grundlegende Bildung (auch) in diesem Bereich zu ermöglichen. Die Verwendung von Medien als Arbeits-, Informations- und Kommunikationsmittel dient in diesem Zusammenhang dem Aufbau anwendungsfähigen Wissens, das einen horizontalen Lerntransfer ermöglicht, sowie anschlussfähigen Wissens als zukunftsorientierte Basis für lebensbegleitendes Lernen.

Seine pädagogische Verankerung und Definition findet der Auftrag zur Medienerziehung sowohl 1. im hessischen Kerncurriculum als auch 2. im Europäischen Curriculum der hessischen Europaschulen. Es entspricht zudem dem im Schulprogramm festgelegten Leitbild zur Förderung individualisierten und selbstbestimmten Lernens.

#### 1. Auszug aus dem Hessischen Kerncurriculum Primarstufe Deutsch<sup>2</sup>:

„**Medienkompetenz:** Die Lernenden nutzen anforderungsbezogen unterschiedli-

<sup>1</sup> Vollbrecht, Ralf (2001): Einführung in die Medienpädagogik, Weinheim – Basel, S. 10

<sup>2</sup> HKM, Kerncurriculum Primarstufe Deutsch 2011, S. 8.



*che Medien gestalterisch und technisch. Sie dokumentieren ihre Lern- und Arbeitsergebnisse auch prozessbezogen und präsentieren Lern- und Arbeitsergebnisse mithilfe geeigneter Medien. Sie nutzen Neue Medien verantwortungsvoll und kritisch.“*

*„Bezüglich der inhaltlichen Ausgestaltung sind im Deutschunterricht die Bereiche Sprache, Literatur und Medien maßgeblich. Sie sind unter Berücksichtigung produktiver, kreativer und rezeptiver Prozesse durch ein integratives Grundkonzept sinnvoll miteinander verknüpfbar. Unterstützt und begleitet werden die verschiedenen Produktions- und Rezeptionsprozesse durch eine sachgemäße und kritische Nutzung des vielfältigen Medienangebots. Punktuelle Einblicke in das Gestalten von Medienerzeugnissen ermöglichen den Heranwachsenden dabei, Realität und Virtualität zu unterscheiden.“*

## **2. Bezug zum Europäischen Curriculum für Hessische Europaschulen**

Im Europäischen Curriculum für Hessische Europaschulen werden für den Bereich Lehren und Lernen Schwerpunkte auf der Ebene des internationalen Lernens und der Methodenkompetenz gesetzt. *„Besondere Bedeutung erhält dabei die Förderung der Mehrsprachigkeit, des selbständigen Lernens und der Öffnung von Schule vor dem Hintergrund methodischer und medialer Grundkompetenzen, ..“*<sup>3</sup> Im Bereich fachlich-methodischer Kompetenzen wird gefordert, dass *„Schülerinnen und Schüler ... die Welt wahrnehmen: sich informieren, verständigen ... verstehen“* und ihre Welt gestalten können. Dabei spielt der Umgang mit Medien eine besonders große Rolle: Mit Medien gestalten; Medien herstellen, gestalten und damit informieren, durch die praktische Gestaltung die Wirklichkeitsdarstellung in Medien beurteilen, heißt es im Europacurriculum.

Die Textorschule ist als Europaschule und Teilnehmerschule des Erasmus-Plus- (ehemals Comenius) Projektes in ein internationales soziales Netzwerk von Partnerschulen eingebunden. Entsprechend sind die Kommunikationsmöglichkeiten mithilfe der neuen Medien ein wichtiger Aspekt, um den mit dem Projekt verbundenen Auflagen und Anforderungen gerecht zu werden: Der direkte Austausch mit Partnerschulen erleichtert die Kontaktpflege und unterstützt nicht nur die Intensivierung der Partnerschaften, sondern eröffnet zudem neue Wege des Fremdsprachenlernens und -lehrens.

Die Anbahnung und Aufrechterhaltung solcher sozialen Beziehungen, auch im Wege neuer Kommunikationstechnologien, ist ebenfalls Teil des Europaschulcurriculums.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Europäischen Curriculum für Hessische Europaschulen, S. 11.

<sup>4</sup> Europäischen Curriculum für Hessische Europaschulen, S. 41.

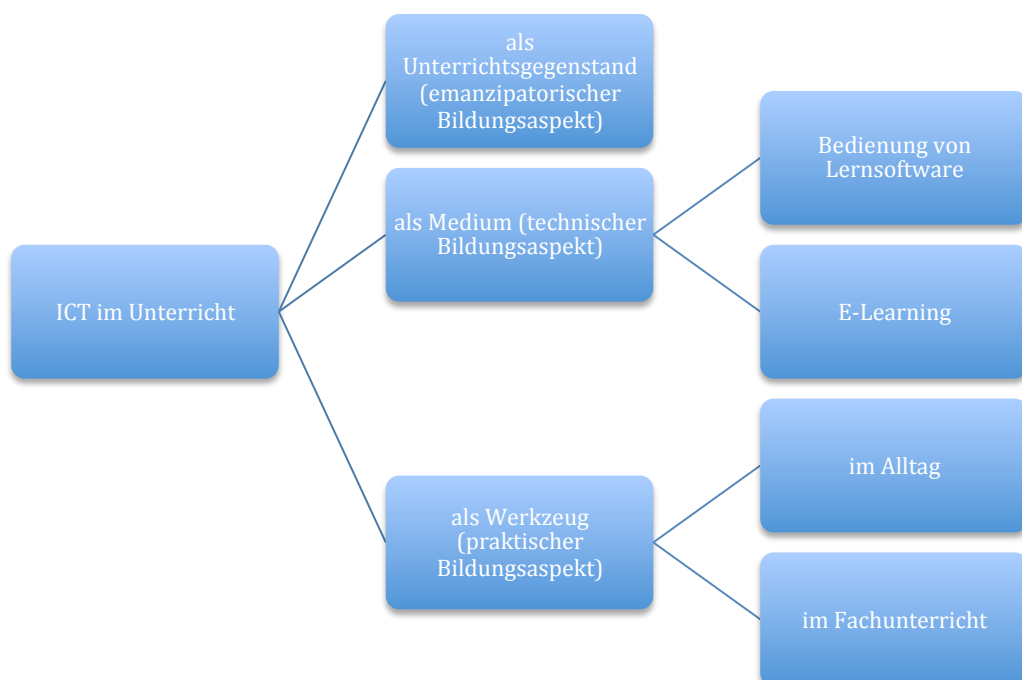
### 3. Bezug zum Schulprogramm

Unser pädagogisches Ziel einer chancengleichen Medienerziehung ist zudem im Schulprogramm verankert. Dort ist der Einsatz alter wie neuer Medien in Freiarbeitsphasen als Grundlage individualisierten Lernens und individueller Förderung festgelegt: *„Unser Anliegen ist es, jedes Kind seinen Fähigkeiten entsprechend zu fördern und zu fordern. Durch freie Arbeitsformen versuchen wir, Lernsituationen zu schaffen, die geeignet sind, Freude am Lernen zu erhalten und Selbständigkeit, Selbstverantwortung sowie soziale Kompetenz der Schüler zu entwickeln. ... Der Computer findet seinen Einsatz im Unterricht in Phasen der Freiarbeit.“* Zudem wird in Anlehnung an den Europäischen Referenzrahmen die Computerkompetenz als einer der Schlüsselkompetenzen aufgeführt.

## II. Kompetenzbereiche / Unterrichtsziele

Auf der oben skizzierten Grundlage fassen wir unter den Begriff Medienkompetenz bzw. Medienbildung sowohl einen technischen, als auch einen praktischen und emanzipatorischen Bildungsaspekt. Nutzungskompetenz, kritische Kompetenz und soziale Kompetenz stehen im Vordergrund.

Werner Hartmann<sup>5</sup> fasst diese Aspekte in einem Modell wie folgt zusammen:



<sup>5</sup> Hartmann, Werner u.a (2006): Informatikunterricht planen und durchführen. Berlin, Heidelberg – Springer, S. 4.



## 1. **Nutzungskompetenz**

Die Mediennutzung und –gestaltung (praktische Medienkompetenz) dient zum einen der Unterstützung von Lernprozessen und in diesem Rahmen vor allem der Entwicklung und Förderung selbstständigen Lernens. Zum anderen sollen unsere Schülerinnen und Schüler eigene Anliegen und Aussagen mit Hilfe der vorhandenen und ihnen zugänglichen Medientechnik gestalten können.

Im Rahmen von offenem Unterricht und eigenständigem Lernen werden Computer und Internet in die Medienecken der Klassen integriert und ihre Möglichkeiten auf breiter Ebene angewendet. Das Internet wird als Informationsquelle, in Verbindung mit der schuleigenen Homepage zur Kommunikation insbesondere mit den europäischen Partnerschulen genutzt.

## 2. **Kritische Kompetenz**

Eine kritische Reflexion der eigenen Medienerfahrungen steht immer im Zentrum grundlegender emanzipatorischer Medienbildung und ist Voraussetzung für die nachhaltige Förderung eines zielgerichteten und zunehmend selbstbestimmten, sozial verantwortlichen Umgangs mit technischen Medien.

## 3. **Soziale Kompetenz**

Durch gemeinsames Lernen und gegenseitiges Helfen bei der Nutzung von Medien erlangt die Erarbeitung von Medienkompetenz aufgrund seiner positiven Besetzung einen klar sozialen Aspekt, der in Zusammenhang mit weiteren Formen der Erlangung sozialer Kompetenz steht.

## III. **Entwicklungsziele Medienkompetenz**

Kinder gehen in der Regel vorbehaltloser als Erwachsene mit neuen und alten Medien um, sind neugieriger und von Natur aus naiver im Umgang mit Unbekanntem. Dieser natürliche Forscherdrang der Schülerinnen und Schüler und deren intuitive Bedienung von Hard- und Software sollen im Rahmen schulischer Tätigkeiten genutzt werden. Darüber hinaus muss jedoch das für einen zielgerichteten Umgang mit Medien erforderliche Grundlagenwissen aufgebaut werden. Die Voraussetzungen hierfür sind mit der Einrichtung eines Medienraums Anfang 2014 an der Textorschule geschaffen worden. Mit ihr wurde die Möglichkeit, das „Lernen mit und über Medien“ gleichermaßen zu fördern, stark erweitert.

„Lernen über Medien“ umfasst die sachgerechte Nutzung der vorhandenen Medien (deren Eigenschaften und Handhabung) und ermöglicht einen selbstbestimm-



ten, kreativen und sozial verantwortlichen Umgang, insbesondere mit neuen Medien.

„Lernen mit Medien“ beinhaltet deren Nutzung zur Projektarbeit und inneren Differenzierung. Es zielt auf die Verbesserung des fachlichen und mehrperspektivischen Lernens unserer Schülerinnen und Schüler und unterstützt deren selbstständiges Lernen: Im schulischen Rahmen werden sie dazu befähigt, unter Anleitung Medien zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur aktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten, zur Recherche und Informationsbeschaffung, als Werkzeug zur Textverarbeitung sowie zur Präsentation nutzen. Unsere Schülerinnen und Schüler sollen Medien für ihren individuellen Lernprozess zweckmäßig nutzen können. Es soll angebahnt werden, dass sie auf elektronischem Wege unter Anleitung mit anderen Menschen in fremden Sprachen kommunizieren und in Projekten zusammen arbeiten. Der Austausch von Mails mit Schulen aus Frankreich, England und anderen Partnerschulen des Erasmus-Plus-Projektes, wenn möglich auch verbale Online-Kommunikation, sind wichtige Aspekte des fremdsprachlichen Unterrichts einer Europa-Schule.

## **B. Umsetzung im Unterricht**

### **I. Vermittlung und Kompetenzerwerb**

Die Vermittlung medienpädagogischer Zielstellungen erfolgt im Unterricht integrativ in allen Fächern der Stundentafel. Computer und Internet sind dabei multifunktionale Werkzeuge, die die „alten“ Medien ergänzen, den Unterricht bereichern und seine Qualität sichern. Dies kann sowohl in offenen Lernsituationen wie Freiarbeit oder in lehrgangsgebundenen Kleingruppen im PC-Raum erfolgen (bei Vorhandensein eines Laptopwagens auch im projektgebundenen Einsatz desselben). Die Kinder lernen sowohl durch ihre Mitschülerinnen und Mitschüler, als auch durch die Lehrkräfte.

Die Schülerinnen und Schüler der Textorschule sollen bis zum Ende der 4. Klasse grundlegende Kompetenzen über Medien in den Bereichen „Hard- und Software“, „Informieren und Recherchieren“, „Dokumentieren und Strukturieren“, „Produzieren und Publizieren“ sowie „Reflektieren und Kommunizieren“ erlangen.



## 1. Zu erwerbende Kompetenzen

### (1) *Hard und Softwarekenntnisse:*

PC

- Regeln für den Umgang mit dem Computer kennen und beachten.
- Grundlegende Funktionen von Computer, Betriebssystem, Dateiverwaltung und Peripheriegeräten kennen und anwenden.
- Quellenbezogene Suchstrategien kennen und anwenden.
- Zielgerichtet Software nutzen (word, ppt).
- Online-Kommunikationsmöglichkeiten kennen und anwenden.
- Grundlegende Kenntnisse über Dateiformate und Speichermedien besitzen.

Foto:

- Grundlegende Funktionen digitaler Fotokameras kennen und anwenden sowie grundlegende Kenntnisse über Dateiformate und Speichermedien besitzen.

### (2) *Informieren und recherchieren*

PC:

- Text-Dokumente: Texte auffinden, lesen, auswählen und nutzen.
- Internet:
  - wissen, wie ein Browserfenster aufgebaut ist.
  - wissen, was eine Internetadresse ist und wie sie aufgerufen wird.
  - Aufbau einer Internetseite kennen lernen.
  - Links kennen und nutzen.
  - Unterscheiden von Informations- und Werbeflächen.
  - Kindgemäße Suchmaschinen kennen und gezielt mit





ihnen arbeiten.<sup>6</sup>

Foto:

- Verschiedene Bildquellen kennen und nutzen (CD-ROM, DVD, Internet, digitale Kamera).
- Bilder und ihre Wirkung beschreiben.
- Bildunterschriften beachten.
- Gezielt aus Bildangeboten auswählen.

Film / DVD / Fernsehen/Musik:

- Filme / Videos / DVD Fernsehbeiträge unter Leitaspekten auswählen und betrachten/anhören.
- Verschiedene Quellen kennen (Bibliotheken / Mediotheken, CD-ROM, DVD, Internet, eigene Videokamera, Handy).

### **(3) Dokumentieren und Strukturieren**

Kennenlernen medialer Formen zur Dokumentation<sup>7</sup>

PC:

- Ordner anlegen.
- Daten gezielt in Ordnern ablegen.
- Texte in einer angemessenen Struktur darstellen.
- Einfache Seitenlayouts kennenlernen und anwenden.
- Tabellen erstellen und Daten in Tabellenform dokumentieren.
- Daten sichern.

Foto/Film/Musik:

- Fotos/Film/Musik zur Dokumentation einsetzen.
- Aufnahmen zu bestimmten Themengebieten herstellen, sammeln, ordnen und betiteln.

<sup>6</sup> Teilrahmenplan Deutsch: S. 24:Angebote in Medien begründet auswählen

<sup>7</sup> Rahmenplan SU, S.10:Verfahren zur Datenerfassung anwenden, Daten und Informationen auswerten und dokumentieren.



#### **(4) Produzieren und Publizieren**

Gestalten mit Medien

Elementare Funktionen von Mailanwendungen.

Kenntnis und Anwendung einer Präsentationsform.

PC:

- Texte in angemessener Form produzieren und präsentieren.
- Eine Folienpräsentation erstellen.<sup>8</sup>
- Elementare E-Mail-Funktionen anwenden.
- Malen und Zeichnen.
- Ergänzend:
  - Inhalte in Internetseiten einfügen.
  - Elemente aus dem Internet kopieren, speichern und einfügen.
  - Chatten in geschützten Räumen.<sup>9</sup>
  - Bilder/Texte einscannen, speichern und einfügen.
  - E-Mails mit Anhang verschicken.
  - Mit Screenshots arbeiten.

Foto/Ton:

- Aufnahmen unter Berücksichtigung der Bild-/Tonsprache als Einzelbilder und Bildserien / Tonstrecken anfertigen und präsentieren.
- Ergänzend:
  - Fotos / Musik bearbeiten
  - Diaschau / „Hörspiel“ erstellen
  - Brennen auf CD/DVD.

#### **(5) Reflektieren und Kommunizieren**

Kennenlernen verschiedener Medien und grundlegender mediensprachlicher Elemente.

<sup>8</sup> Vgl Rahmenplan SU, 4.Orientierungsrahmen, S 14: In Medien Sachinformationen recherchieren und präsentieren u. Teilrahmenplan Deutsch, S. 25: Medien für Präsentationen nutzen.

<sup>9</sup> Rahmenplan GS; S.18: Bewegung in virtuellen „Räumen“ (Internet, Chat-Room, Lernprogramme).



Bewertung von Medienkonsum.

Manipulations- und Missbrauchsmöglichkeiten erkennen.

Medienerfahrungen verarbeiten.

Kommunikation über Medien, ausgewählte Inhalte und Wirkungen.

PC / Internet:

- (Lern-) Programme und Internetangebote reflektieren und diskutieren.<sup>10</sup>
- Gefahren medialer Angebote erkennen und angemessen reagieren.
- Optimierung eigener Medienprodukte nutzen.

Foto / Ton:

- Bildmaterial kritisch betrachten und auswählen.
- Über die Wirkung von Bildern kommunizieren.<sup>11</sup>
- Gefahren visueller Angebote erkennen und angemessen reagieren.
- Bild-/Tonrechte und Jugendschutz beachten.

Film/DVD/Fernsehen/Musik:

- Filme, Videos, DVD und Fernsehbeiträge kritisch betrachten.
- Über die Wirkung von Filmen / Filmsequenzen kommunizieren.<sup>12</sup>
- Gefahren audiovisueller Angebote erkennen und angemessen reagieren.
- Bildrechte / Urheberrechte und Jugendschutz beachten.

## 2. Kompetenzerwerb in Klasse 1 und 2

In der Schuleingangsphase steht das Wissen über Medienangebote und deren Nutzen im Vordergrund. Bereits jetzt wird über die eigene Mediennutzung und über

---

<sup>10</sup> Rahmenplan GS; S.18: Bewegung in virtuellen „Räumen“ (Internet, Chat-Room, Lernprogramme).

<sup>11</sup> Rahmenplan GS, S. 15: Zwecke medialer Aussagen unterscheiden und ihre Wirkung auf Adressaten einschätzen können.

<sup>12</sup> Rahmenplan GS, S. 15: Zwecke medialer Aussagen unterscheiden und ihre Wirkung auf Adressaten einschätzen.



Medienwirkung reflektiert. Alte wie neue Medien werden gezielt im Förderunterricht und in offenen Lernarrangements eingesetzt. Erste elementare Fertigkeiten im Umgang mit neuen Medien werden angebahnt.

- Einführung in die Arbeit am Computer: Bedienungselemente (An- und Ausschalten der Geräte, Beenden von MS-Windows, Die Startleiste / Der Desktop).
- Erste Orientierung auf der Tastatur (Kenntnis wichtiger Tasten und deren Funktionen: Großschreibung von Buchstaben mit der Umschalttaste, Leer-, Eingabe-, Rück-, Entfernen- und Escape-Taste).
- Erste Wörter und Sätze mit dem Computer schreiben.
- Umgang mit der Maus (Navigieren auf dem Desktop, Klick und Doppelklick).
- Drucken (über Druckericon).
- Malprogramm „Paint“ kennen lernen.
- Schulspezifische Offline-Lernprogramme bedienen (Tobi 1, Blitzrechnen, Schlaumäuse, I-Kinder: Budenberg)
- Internetplattform „Antolin“ zur Leseförderung nutzen, dabei erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennen lernen (Passwortzugang, Schutz persönlicher Daten).

### **3. Kompetenzerwerb in Klasse 3 und 4**

In den dritten und vierten Jahrgangsstufen sollen Schülerinnen und Schüler Medien verstärkt in freien Arbeitsphasen zur Informationsgewinnung und Präsentation von Arbeitsergebnissen einsetzen. Sie reflektieren dabei über die Auswahl der geeigneten Medien. Im Hinblick auf den Computer üben die Schülerinnen und Schüler einen altersgemäßen Umgang mit dem Internet sowie mit Textverarbeitungs- und mit Präsentationsprogrammen. Sie sollen altersgemäß und unterrichtsbezogen in der Lage sein, den PC eigenständig und verantwortungsbewusst zu nutzen.

- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der Computerbedienung.
- Weitere Lernprogramme in Deutsch, Mathematik, Englisch und Sachunterricht nutzen (Lernwerkstatt Grundschule, Grundwortschatz- und Transfertraining GUT, Löwenzahn, Playway / Maxclub).
- Texte schreiben, Schrift / Zeichen formatieren (Schriftgröße und -art auswählen, Blocksatz etc.).
- Grundkenntnisse: Dateien speichern und öffnen, Umgang mit CD-Rom und



USB-Stick.

- Einführung und Anwendungsmöglichkeiten eines Interaktiven Whiteboards (falls vorhanden).
- Ausführliche Sicherheitsregeln zur Internetnutzung und Recherchen im Internet (Suchmaschinen für Kinder nutzen, z.B. [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)).
- E-Mails schreiben, verschicken und abrufen können – Funktion der Virenschutzprogramme kennen lernen.
- Internetplattform „Antolin“ zur vertiefenden Leseförderung nutzen
- „Internet-Seepferdchen“ erlangen (umfangreiches Interneteinführungs- und Prüfungsprogramm).

## II. Modelle zur Unterrichtsorganisation

### 1. Nutzung im täglichen Unterricht

Sämtliche Klassen der Textorschule sind derzeit (Anfang 2014) mit je einem bzgl. Hard- und Software auf jüngerem Stand befindlichen PC mit Peripherie ausgerüstet. Diese sind per LAN an den Schulserver angeschlossen. An diesen Klassenraum-Computern lassen sich anlässlich bzw. nach Einheiten zum Erwerb o.a. Kompetenzen innerhalb freier bzw. selbstorganisierter Lernphasen und während Projekt-, Wochen- oder Tagesplanarbeit Recherchen oder Teilaspekte von Unterrichtseinheiten be- und erarbeiten. Auch die Referatsarbeit lädt zur Nutzung des Klassencomputers ein.

Der in Raum 305 eingerichtete Computer-/Medienraum mit 13 PCs, Peripherie und Internetanschluss (1 PC je 2 Schüler) ermöglicht (mit Einschränkung) die Schulung und den gezielten Kompetenzerwerb in den o.a. Teilbereichen. Beides könnte als Teil des Sach- oder Deutschunterrichts organisiert werden bzw. als Kurs angeboten werden (z.B. Nachmittags-AGen, Randstunden-Angebot, Hinzuziehung eines externen Fachreferenten). In Zusammenarbeit unter den Kolleginnen und Kollegen ließe sich die zu schulende Schülerzahl auch auf eine Auswahl bzw. eine Kleingruppe reduzieren, z.B. im Rahmen der Lesepatenschaften oder als Teil der differenzierenden Angebote. Fertigstellung von Arbeiten wie Referaten aber auch die Online-Kommunikation mit den Erasmus-Plus-Partnerschulen lassen sich ebenfalls in diesem Raum durchführen.

### 2. Besondere Schulungen / soziales Lernen

Die Organisation der Schulungen in Kleingruppen birgt in sich, dass die Schülerinnen und Schüler, die gewisse Kompetenzen erworben haben, diese als Multiplika-



toren an ihre Mitschülerinnen und Mitschüler weitergeben. Hierdurch erfährt der Medienkompetenzerwerb eine stark soziale Komponente, die dem Vorurteil, dass Computernutzung stark selbstorientiert entgegenwirkt und hilft, einen eher sozial orientierten Zugang zu den „neuen Medien“ anzubahnen. In diesem Rahmen spielt auch der Begriff „Inklusion“ eine große Rolle, die im Folgenden noch stärker betrachtet werden soll.

### 3. Medien und Inklusion

Inklusion (lateinisch „Enthaltensein“) bedeutet, dass alle Menschen selbstbestimmt am gesellschaftlichen Leben teilnehmen - unabhängig von Geschlecht, ihren Fähigkeiten, Einstellungen, Vorlieben oder Einschränkungen. In Deutschland verdichtet sich die Inklusions-Debatte auf die Teilhabechancen von Menschen mit körperlichen und geistigen Behinderungen. Anlass ist die UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderung. Von Deutschland im Jahre 2009 ratifiziert, konkretisiert sie die allgemeinen Menschenrechte aus der Perspektive der Menschen mit Behinderungen und vor dem Hintergrund ihrer spezifischen Lebenslagen. Als erstes internationales, rechtlich verbindliches Dokument bildet sie den Rahmen für die vollständige und gleichberechtigte Teilhabe und ihre Einbeziehung in alle gesellschaftlichen Bereiche.

#### (1) Medien und Menschen mit Behinderungen

Medien sind im Wortsinn „(Ver-)Mittler“ und erfüllen gerade für Menschen mit Behinderungen vielfältige Funktionen bei ihrer Persönlichkeitsentwicklung. Sie können das „Fenster zur Welt“ sein, vorhandene Einschränkungen kompensieren, Bildung und Informationen erfahrbar machen sowie individuelle Erfahrungs- und Handlungsräume erweitern. Daher ist es eine zentrale Aufgabe der inklusiven Gesellschaft – und damit der inklusiven Schule –, allen Menschen Zugang wie auch Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medien zu gewährleisten. Die Online-Datenbank „Barrierefrei kommunizieren“<sup>13</sup> enthält eine herstellerunabhängige Sammlung behinderungskompensierender Techniken und Technologien für Computer und Internet. Für Webseiten gibt es Kriterien, wie diese leicht zugänglich gestaltet werden sollten. Eine Übersicht dazu findet sich beim „Biene Award“ (<http://www.bieneaward.de/>), der alljährlich von der Aktion Mensch und der Stiftung Digitale Chancen veranstaltet wird.

#### (2) Medienbildung und Inklusion

Vor dem Hintergrund der Ratifizierung der UN-Konvention (Artikel 24) stehen die

<sup>13</sup> „Barrierefrei kommunizieren“ (<http://www.barrierefrei-kommunizieren.de/datenbank/>)



Schulen vor weitreichenden Herausforderungen. „Gemeinsames Lernen“ ist hier das Schlüsselwort. Die Heterogenität in Schulklassen soll nicht nur ausgebaut, sondern allmählich zum Regelfall werden. Hier kann das Lernen mit Unterstützung durch den Computer oder mobile Endgeräte Lehr- und Lernformen ermöglichen, die Lehrkräfte entlasten und die sowohl individuell als auch gemeinschaftlich genutzt werden können. Ein inklusives Bildungssystem erfordert daher spezielle Konzepte, die Unterschiede akzeptieren, Individualität unterstützen und für alle fruchtbar machen.

Eine Chance kann das mediengestützte Lernen (E-Learning) sein. Gerade für Menschen mit eingeschränkter Mobilität kann das mediengestützte Lernen unabhängig von bestimmten Präsenzzorten eine Bereicherung darstellen.

### (3) Medieneinsatz in inklusiven Projekten

Die Kompensation der Behinderung durch den rein technischen Einsatz von medialen Hilfsmitteln muss in der (medien-)pädagogischen Praxis nicht ausschließlich im Vordergrund stehen. Egal ob Filme, Fotos, Videos, Podcasts, Blogs oder Computerspiele - Medienthemen sind faszinierend und eignen sich daher als Aufhänger für Projekte mit inklusiver Ausrichtung. Hierbei ist wichtig, dass sich jeder mit seinen individuellen Fähigkeiten einbringen kann. Medieneinsatz bietet die Möglichkeit, abseits der defizitorientierten Sichtweise Gemeinsamkeiten zu verdeutlichen und unterschiedliche Menschen mit gleichen Vorlieben langfristig in barrierefreien pädagogischen Begegnungsorten zusammenzuführen. Dies ist ein gewinnbringender Lernprozess hinsichtlich des sozialen Miteinanders, von dem alle profitieren können. Aktive Medienarbeit bietet durchaus auch therapeutische Möglichkeiten zur Rehabilitation von Menschen mit körperlichen oder geistigen Einschränkungen bzw. Erkrankungen. Dieses Handlungsfeld ist momentan noch wenig erprobt, weshalb es für zukünftige Forschungen und der Entwicklung von Best Practice-Konzepten auch für die Medienpädagogik interessant und spannend ist.

### (4) Planung von inklusiven Projekten

Inklusive Projekte, gerade im Medienbereich, bedürfen je nach zu „inkludierender Herausforderung“ umfassender Planung und besondere Ausstattungen. Stichworte sind: Barrierefreie Veranstaltungsorte; „Screenreader“ (Vorlese-Anwendungen); Assistive Technologien; Gebärdensprachdolmetscher; Angepasste Sprache der Begleitmaterialien/Präsentation. Gerade bei der inklusiven Umsetzung medienpädagogischer Projekte gilt es Strukturen so anzubieten oder zu verändern, dass Menschen mit Behinderungen von Anfang an einbezogen sind und auf ihre Teilhaberechte geachtet wird. Ein standardisiertes Herangehen wird der Vielfalt und Individualität von Menschen und den unterschiedlichen Leistungseinschränkungen



nicht gerecht. Daher sollten bereits vor der Projektplanung und –Durchführung spezialisierte Kooperationspartner/innen gesucht und (wenn möglich) die Art der Behinderung, der Betreuungsbedarf sowie medizinische Interventionsmaßnahmen mit den Teilnehmer/innen (und ggf. den Eltern) abgesprochen werden. Auch sollten Menschen mit Behinderungen Hinweise darauf finden können, ob eine Veranstaltung barrierefrei ist und/oder welche Hilfestellungen zur Kompensation angeboten werden.

Inklusive Medienprojekte sind besonders kostspielig und personalintensiv. Hier müssten dann ggf. Stiftungen oder Fördereinrichtungen angesprochen werden, um finanzielle Unterstützung zu erhalten. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt (Anfang 2014) können an der Textorschule solche Projekte sicherlich nur als langfristige Ziele verstanden werden.

### **C. Maßnahmen / Zeitplan**

- Frühjahr / Sommer 2014: Vervollständigung der Einrichtung des PC Raums durch Hardware (Drucker, webcams, headsets) und Mobiliar (Schränke, Tische, Stühle, Bänke, TV mit Wandhalterung, Vorhänge).
- Frühling 2014: Beginn der Online-Kontaktaufnahme zur Partnerschule Amberley Primary School Newcastle. Weitere Online-Kontakte sollen folgen.
- Ende des Schuljahres 2013/2014: Vorstellung des Medienkonzepts zunächst auf einer Dienstversammlung zwecks Diskussion.
- Frühjahr 2014: Feststellung des Fortbildungsbedarfs und ggf. Organisation desselben.
- Genehmigung durch die Gesamtkonferenz (Schuljahresende 2013/2014).
- Benennung einer Person aus dem Lehrkörper, die Kontakt mit anderen Grundschulen bzgl. des Austauschs über anzustrebende Kompetenzlevels und Konzepte, auch in Bezug auf die weiterführenden Schulen aufnimmt.
- Schuljahr 2014/15: Implementierung des Medienkonzepts im Unterricht.





## Medienkonzept – Ziele und Inhalte

### 1. Soziale Kompetenz

Ziele	Klasse	Inhalt	Unterrichtsvorhaben
Förderung der Kooperations- und Teamfähigkeit	1-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>SuS arbeiten jahrgangsübergreifend im Rahmen von Patenschaften gemeinsam an einem Produkt / einer Aufgabe.</li> </ul> <p>Organisatorisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS helfen sich gegenseitig.</li> <li>Einbezug von Eltern.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die SuS erledigen Arbeitsaufträge in Partner- oder in Gruppenarbeit (Lesen / Antolin)</li> <li>Gemeinsame Recherche-Aufgaben (auch als Gruppenpuzzle).</li> <li>Gemeinsames Erstellen von Produkten (Lesekartei, Zeitungsartikel, Homepage-Artikel, Partner-Geschichten, ...)</li> </ul> <p>Organisatorisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Patenschaften</b> (3./1. Klasse 4./2. Klasse) werden neben dem Lesen auch für Computer-Arbeit verwendet. Z.B. Erläutern von Lernsoftware, Hardware, etc. Die Paten-Klassen treffen sich im zweiwöchentlichen Turnus. Die Kinder bearbeiten zusammen Aufgaben zur Förderung der Lese- und Schreibkompetenz unter Einbezug des Computers (z.B. Lesen eines Buches und anschließende gemeinsame Bearbeitung von Antolin.).</li> <li><b>Helfer-System:</b> Bestimmte Hardware-Komponenten wie der Drucker, der Scanner, die Digitalkamera, die Webcam usw. werden nicht von jedem Kind ständig genutzt. Einzelne Kinder einer Klasse werden insoweit (z.B. im Rahmen des Förderunterrichts) als Helfer „ausgebildet“. Sie können dann von Kindern, die Schwierigkeiten haben, um Hilfe gebeten werden. Hierzu hängen Namenslisten aus.</li> <li><b>ExpertInnen:</b> Die Einführung neuer Programme und Aufgaben kann über Programm-ExpertInnen aus der Klasse erfolgen. Diese werden in kleinen Gruppen von der Lehrkraft, im Förderunterricht oder von Eltern eingewiesen und geben ihr Wissen in gemeinsamen Übungen an andere Kinder weiter. Nach einiger Zeit können alle damit umgehen (Schneeballeffekt). Anschläge mit Namen der Kinder, die sich fit fühlen, hängen im Raum aus.</li> </ul>



## 2. Nutzungskompetenz

### 2.1 Gezieltes Erlernen grundlegender Fertigkeiten im Umgang mit dem PC

Ziele	Klasse	Inhalt	Unterrichtsvorhaben
Förderung der Medienkompetenz (technischer Bildungsaspekt)	1/2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umgang mit der Tastatur / Kennzeichnen der wichtigsten Tasten/Funktionen mit farbigen Klebepunkten.</li> <li>• Handhabung der Maus / Selbstständiges Umstellen für LinkshänderInnen</li> <li>• korrektes Herauf- und Herunterfahren der Rechner Handhabung des Druckers, des Scanners, der Digitalkamera (s. auch Medienlotsen bzw. Helfer und Experten).</li> <li>• Windows Funktionen</li> <li>• Programme: Word, Paint</li> <li>• Anschließende Nutzung: <ul style="list-style-type: none"> <li>- schreiben, gestalten, überarbeiten und drucken einfacher Texte</li> <li>- Hilfen und Anweisungen von Lernsoftware erfolgreich umsetzen.</li> </ul> </li> </ul>	<b>Unterrichtseinheit (16 Stunden) „Computerführerschein“ von Raphael Stoll:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stunde 1-3: Vorwissen abfragen, Theoretische Kenntnisse über unterschiedliche Computerformen, Hardware, Software aufbauen. (Computer sind fast überall. / was gehört dazu?)</li> <li>• Stunde 4 / 5: Hoch- und runterfahren; Betriebsoberfläche von Windows, Arbeitsplatz und Laufwerke kennenlernen.</li> <li>• Stunde 6-11: Arbeiten mit dem Programm Word (Texte erstellen und speichern, kopieren und einfügen, formatieren etc.)</li> <li>• Stunde 12-13: Mit Paint malen und Bilder in Word einfügen.</li> <li>• Stunde 14: CD Rom installieren</li> <li>• Stunde 15-16: Führerschein-Test in 3 Stationen; Urkunde</li> </ul>
Förderung der Medienkompetenz (technischer und emanzipatorischer Bildungsaspekt)	3/4	Das Internet-Seepferdchen ist ein medienpädagogisches Angebot zur Förderung der Internet-Kompetenz von SuS in der	<b>Internet-Seepferdchen</b> Ins Internet mit „Ed“ - <a href="http://alt.partner-fuer-schule.nrw.de/e-pferdchen/informationmaterial.php">http://alt.partner-fuer-schule.nrw.de/e-pferdchen/informationmaterial.php</a> (Detlef Kaenders Stiftung Partner für Schule NRW)

		Grundschule. Es werden die sechs Basiskompetenzen im Umgang mit dem Internet vermittelt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internetadressen in zielgerichteten Sinn- und Sachzusammenhängen aufrufen.</li> <li>• Bilder und Texte aus dem Internet auswählen, herunterladen und weiterverarbeiten.</li> <li>• Internetrecherche mit altersgerechten Suchmaschinen zu Themen im Deutsch, Sachunterricht und Mathematik den richtigen Weg zur gesuchten Information finden.</li> <li>• Eine eigene E-Mail-Adresse einrichten, E-Mails empfangen, verfassen und absenden.</li> <li>• Wichtige Sicherheitsregeln beachten. Abschätzen der Gefahren durch das Internet.</li> <li>• Umgangsformen im Internet („Netiquette“) kennen lernen und anwenden</li> </ul>
Förderung Schreibkompetenz und der Medienkompetenz.	4	Die SuS lernen auf spielerische Weise das 10 Finger-Tastenschreiben auf der Computertastatur.	<p><b>10 Finger-Tastenschreiben</b> Online Kurse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.tipptopia.de/tippkurs/tipptopia-fur-schule">http://www.tipptopia.de/tippkurs/tipptopia-fur-schule</a></li> <li>• WinDactylo von Mühlacker (30 Lektionen online) <a href="http://www.medienwerkstatt-online.de/reload.html?/products/windactylo/index.php">http://www.medienwerkstatt-online.de/reload.html?/products/windactylo/index.php</a></li> <li>• Tippen lernen mit Calli Clever <a href="http://www.tipptrainer-fuer-kinder.de/">http://www.tipptrainer-fuer-kinder.de/</a></li> <li>• Fiellascript: Tastaturlernprogramm mit 3 Modulen (<a href="file://localhost/http://www.bomberg-fiellascript.de/">file://localhost/http://www.bomberg-fiellascript.de/</a>)</li> </ul> <p>Literatur-/ CD Rom gestützte Kurse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tastenblitz (Buch) von Egon Wieneke; Verlag: Bildungshaus Schulbuch (2005)</li> <li>• Goldfinger junior (United Softe Media; CD Rom, 26 Lektionen mit Übungsdiktaten aus „Hui Buh“ und „Groove high“.)</li> <li>• Fiellascript (Tastaturlernprogramm, Lernkartei und CD Rom): Erst mentales Lernen mit anschließenden praktischen Übungen. Fiellascript Verlag.</li> </ul>
Förderung der Medienkompetenz, der kommunikativen Kompetenz und der Gestaltungskompetenz	3/4	Umgang mit Bildbearbeitungs- und Präsentationsprogramme erlernen.	<p>Bildbearbeitungsprogramm MS Photodraw (Schullizenz) zum Bearbeiten, Ergänzen, Verändern und Verfremden digitaler Fotos oder selbstgemalter eingescannter Bilder als Prozess kreativen Gestaltens (siehe auch künstlerischer Bereich und kritische Kompetenz).</p> <p>MS PowerPoint: Präsentationen zu Unterrichtsinhalten, Projekten etc. erstellen. (Bspl: <a href="http://www.lehrer-online.de/unsere-stadt.php">http://www.lehrer-online.de/unsere-stadt.php</a>)</p>

## 2.2. Nutzung des PC im täglichen Unterricht

Integration des PC in fächerbezogene Tages- oder Wochenplanarbeit, zur Binnendifferenzierung, in den Förderunterricht und im Rahmen projektorientierter Unterrichtsformen und Gruppenarbeit.

### 2.2.1. fremd-sprachlich / sachunterrichtlicher Bereich

Ziele	Klasse	Inhalt	Unterrichtsvorhaben
Förderung der Lese- und Schreibkompetenz	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umgang mit der Tastatur / Kennzeichnen der wichtigsten Tasten/Funktionen mit farbigen Klebepunkten.</li> <li>Handhabung der Maus / Selbstständiges Umstellen für LinkshänderInnen</li> <li>korrektes Herauf- und Herunterfahren der Rechner</li> <li>Handhabung des Druckers, des Scanners, der Digitalkamera (s. auch Medienlotsen bzw. Helfer und Experten).</li> </ul>	<b>PC als Instrumentarium beim Schreib- und Leselehrgang des 1. Schuljahres</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tobi 1, Cornelsen</li> <li>Laut-Buchstaben-Sortiermaschine und „Ratten raten“ von N. Sommer-Stumpfenhorst (passend zum Unterrichtsmaterial der Rechtschreibwerkstatt/Schullizenz)</li> <li>Lautgetreues Schreiben am Computer im Schreibprogramm Word</li> <li>Einsetzen elektronischer Anlauttabellen z. B. im „Schreiblabor“ von Mühlacker</li> <li>Schreib- und Leseübungen z.B. mit der „Lernwerkstatt“ von Mühlacker</li> <li>Leseübungen im Audiorekorder von Windows</li> </ul>
Förderung weiterer Lese- und Schreibkompetenzen	1-4	Einsatz weiterer Sprach-Lernsoftware in allen Klassenstufen (alle Programme als Schullizenz)	Beispiele für <b>Lernsoftware</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>„Lernwerkstatt“ von Mühlacker</li> <li>„Schlaumäuse“ (MS-Lernprogramm zu Sprache entdecken)</li> <li>„Sprache-GS“ von ORIOLUS</li> <li>„Sprachlabor“ von Mühlacker</li> <li>„Budenberg“ Lernsoftware von Budenberg</li> <li>Ani...Paint“ von Mühlacker</li> </ul>
Förderung der Schreibkompetenz	2-4	Einsatz des PC beim Schreiben mit MS Word / und Formatieren erstellter Texte.	<b>Schreibanlässe nutzen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Freies Schreiben</li> <li>Partnergeschichten</li> <li>Geschichtenbücher</li> <li>Tagebücher/Portfolio</li> <li>Schreibkonferenz</li> <li>Rechtschreibübungen (z.B. mit automatischer Rechtschreibkontrolle)</li> </ul>

Förderung des Schreibens, Lesens und zur Erarbeitung sachunterrichtlichen Zusammenhänge	4	Gemeinsames Lernen über E-Mail und Chats (auch im bilingualen und fremdsprachlichen Unterricht) mit anderen Klassen der eigenen Schule oder mit Partnerschulen z.B. des Erasmus-Programms. In diesem Rahmen können auch PPT oder andere Dokumente (siehe künstlerischer Bereich) ausgetauscht werden.	<b>Gemeinsames Schreiben und Lesen ...</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fortsetzungsgeschichten schreiben</li> <li>• Sachtexte austauschen</li> <li>• Eine Lesekartei gemeinsam aufbauen</li> <li>• Arbeitsanweisungen im Chat schreiben, lesen und ausführen (Spielregeln, Bastelanleitungen ...)</li> <li>• Themen im Sachunterricht gemeinsam bearbeiten</li> </ul>
Förderung der Lesekompetenz	2-4	Einsatz vorhandener elektronischer Lexika als Ergänzung zu Print-Lexika	<b>Nachschlagen / Nachlesen im online-Lexikon.</b> Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• MS Encarta Lexikon (Schullizenz)</li> <li>• MS Encarta Weltatlas (Schullizenz)</li> <li>• Bertelsmann Lexikothek</li> <li>• Brockhaus multimedia</li> <li>• Duden Kinderlexikon</li> <li>• Terzio Kinderlexikon mit Peter Lustig</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsatz von Sachthemen-CD-Roms mit so genannten Lernumgebungen zum freien Surfen, z. B. „Löwenzahn“ 1-6, „Oskar, der Ballonfahrer“, „Alex auf Reisen“ - „In Deutschland“, „In der Wüste“, „Im Regenwald“ .</li> <li>• Einsatz von speziellen Sachthemen-CD-Roms in bestimmten unterrichtlichen Zusammenhängen, z.B. in Werkstätten zum Thema „Steinzeit“, „Indianer“, „Mein Körper“ ...</li> </ul>

### 2.2.2 mathematischer Bereich

Ziele	Klasse	Inhalt	Unterrichtsvorhaben
Förderung mathematischer Problemlöse- und Modellierfähigkeit	1-4	Einsatz von Mathematik-Lernsoftware zu den Inhaltsfeldern Muster und Strukturen, Raum und Form sowie zu Zahlen und Operationen.	Beispiele für geeignete <b>Lernsoftware</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Lernwerkstatt“ von Mühlacker</li> <li>• „Blitzrechnen“ 1/2 und 3/4 in allen Klassen passend zum verwendeten Unterrichtswerk</li> <li>• „Das Zahlenbuch“ von Müller/Wittmann (zur Übung)</li> <li>• „Mathe-GS“ von ORIOLUS</li> <li>• Einsatz weiterer Lernsoftware unter dem Aspekt, mathematisches Denken in Gesamtzusammenhängen zu fördern, z.B. „Zahlentafel“ von Terzio</li> <li>• Einsatz von Geometrie-Programmen wie „Bauwas“, „Geonext“ und „Geokiste“ (Schullizenzen)</li> </ul>
Förderung der kommunikativen Kompetenz und mathematischer Problemlöse- und Modellierfähigkeit	3-4	Gemeinsames <b>Lernen über E-Mail und Chat.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Knobel-, Sach- oder Monatsaufgaben von/für Partnerklassen entwickeln / bearbeiten und per E-Mail verschicken.</li> <li>• Mathe-Chat: Kopfrechnen, 1X1, Sachaufgaben..., an den Rechnern innerhalb der Klasse oder der Schule / mit Partnerschulen / durch Eltern von zu Hause zu festgelegten Zeiten.</li> </ul>
Förderung mathematischer Problemlöse- und Modellierfähigkeit	3-4	Angebote im Internet nutzen.	z.B. Monatsaufgaben, projektartige Lernangebote wie <a href="http://www.mathe-plus.de">www.mathe-plus.de</a>

### 2.2.3 künstlerisch gestaltender Bereich

Ziele	Klasse	Inhalt	Unterrichtsvorhaben
Förderung der künstlerisch ästhetischen Planungs-, Gestaltungs- und Handlungskompetenz	2-4	Nutzen der Digitalkameras für Fotos und Videosequenzen	Ein Märchen als Bilder- Fotogeschichte oder Film gestalten. Eine Geschichte szenisch umsetzen.
„	2-4	Nutzen der Scanner für Vorlagen, selbstgemalte Bilder	Ein Buch, eine Zeitschrift, eine digitale Bildergeschichte erstellen.
Förderung der kritischen Medienkompetenz (s.u.)	1-4	Einsatz von Mal- und Bildbearbeitungsprogrammen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Malprogramm MS-Paint aus dem Windows-Zubehör für Gestaltungsaufgaben nutzen.</li> <li>• Bildbearbeitungsprogramme MS Photodraw (Schullizenz) zum Bearbeiten, Ergänzen, Verändern und Verfremden digitaler Fotos oder selbstgemalter eingescannter Bilder als Prozess kreativen Gestaltens (siehe auch kritische Kompetenz).</li> </ul>
„	3-4	Einsatz eines Camcorder	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellen von Videosequenzen, die z.B. bei Elternabenden oder –festen vorgeführt werden (Klassenausflüge, Projekte, Referate etc. dokumentieren)</li> </ul>
Förderung der künstlerisch ästhetischen Wahrnehmungskompetenz.	2-4	Einsatz des Internets	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werke berühmter Künstler zum Bereich Bildbetrachtung im Internet anschauen und Informationen über ihr Leben und Wirken erhalten .</li> <li>• Angebote im Internet nutzen.</li> </ul>

### 2.2.4 musischer Bereich

Ziele	Klasse	Inhalt	Unterrichtsvorhaben
Förderung der Kompetenz zum Musik machen und hören.	1-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software zum Karaoke-Singen einsetzen</li> <li>• Im Audiorekorder eigenen Gesang / eigene Musik aufnehmen und anhören</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine eigene <b>Musik CD herstellen</b>.</li> <li>• Eine <b>Musik-Show / Konzert veranstalten</b>.</li> </ul>
Förderung der Kompetenz zum Musi erschließen und Musik hören.	3-4	Einsatz des Internets zum: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Finden und Herunterladen von Musikstücken aus dem Internet</li> <li>• Angebote im Internet nutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internationale <b>Projekte zum Musikaustausch</b> (z.B. im Rahmen von E-Twinning).</li> <li>• Referate</li> </ul>



### 3. Kritische Kompetenz

Ziele	Klasse	Inhalt	Unterrichtsvorhaben
Förderung des Sprechens, der Kommunikationsfähigkeit und der kritischen Auseinandersetzung mit Medien.	1-4	Einsicht durch Gespräche <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gespräche über Nutzungsgewohnheiten oder Erfahrungen als regelmäßiger Bestandteil der Medienarbeit.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gespräche im <b>Morgenkreis</b></li> <li>• Gespräche nach medienunterstützten Arbeitsphasen</li> </ul>
Förderung der kritischen Medienkompetenz.	3-4	Kompetenz schafft Einsicht <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inhalte im Internet werden nicht auf Richtigkeit überprüft.</li> <li>• Sicherheit im Netz, insbesondere bei E-Mail und Chat-Kommunikationen (siehe Internet-Seepferdchen) beachten.</li> <li>• Bildschirmdarstellungen müssen nicht realistisch sein (Verfälschungen möglich)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen von Bildbearbeitungsprogrammen zum „<b>Verfälschen</b>“ <b>eigener Bilder</b> (Quatschbilder erstellen mit mehreren Armen, Mündern etc.)</li> <li>• Original und Fälschung von Bildern selber herstellen.</li> </ul>