

Medienkonzept an der GGS am Lönsberg

1. Einführung

„Schulische Medienbildung versteht sich als dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt. Sie zielt auf den Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz; also jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen. Sie umfasst auch die Fähigkeit, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen, die Wechselwirkung zwischen virtueller und materieller Welt zu begreifen und neben den Chancen auch die Risiken und Gefahren von digitalen Prozessen zu erkennen.

Da Medienkompetenz weder durch familiäre Erziehung noch durch Sozialisation oder die individuelle Nutzung von Medien in der Freizeit allein erworben werden kann, ist eine grundlegende, umfassende und systematische Medienbildung im Rahmen der schulischen Bildung erforderlich. Zudem ist zeitgemäße Bildung in der Schule nicht ohne Medienbildung denkbar; sie ist als wichtiger Beitrag zu Lernprozessen zu sehen, die aus Wissen und Können, Anwenden und Gestalten sowie Reflektieren, Bewerten, Planen und Handeln erwachsen. Medienkompetenz leistet einen Beitrag zu persönlichen und beruflichen Entwicklungsperspektiven und kann mit Blick auf Medienwirkungs- und Mediennutzungsrisiken präventiv wirken.“¹

Medien sind seit jeher von großer Bedeutung für die jeweiligen Gesellschaften, in denen sie unterschiedlichste Funktionen erfüllen. Sie dienen der Information und stellen einen Schlüssel zum Verständnis der gesellschaftlichen Vorgänge dar. Sie informieren über wirtschaftliche, soziale, politische und ökologische Zusammenhänge und ermöglichen so die Teilhabe an und die Mitgestaltung der Gesellschaft, beispielsweise in den Bereichen Politik und Wirtschaft. Darüber hinaus sind Medien ein wesentlicher Weg der Vermittlung von

¹ Medienbildung in der Schule (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012) S.3-4

Vorbildern, Normen, gesellschaftlichen Werten und Verhaltensmustern. Ebenso werden sie zur Erholung, Entspannung und zum Abschalten vom Alltag genutzt.

All diesen zunächst einmal positiven Aspekten der Medien und ihrer Nutzung stehen aber auch Risiken gegenüber. Sie werden zur politischen Manipulation und zur Agitation gegen die gemeinsame Werteordnung genutzt. Mit ihrer Hilfe werden neue Bedürfnisse geschaffen und Menschen in ihrem Konsumverhalten beeinflusst. Negative Rollenmuster finden genauso ihre Verbreitung, wie Spannung, Angst, Schrecken, Erotik oder Realitätsflucht.

Die sinnvolle Nutzung der Möglichkeiten, welche die Medien bieten und die Bewusstmachung und Vermeidung der damit verbundenen Gefahren, setzen kompetentes Handeln des jeweiligen Nutzers voraus, welches zuvor erlernt werden muss. Die Entwicklung dieser Medienkompetenz kann, wie die KMK ausführt, nicht ohne „grundlegende, umfassende und systematische Medienbildung im Rahmen der schulischen Bildung“² erfolgen.

Informationskompetentes Handeln muss erlernt und eingeübt werden.

Informationskompetenz ist – wie auch Medienkompetenz – eine wichtige Schlüsselkompetenz. Sie begleitet uns ein Leben lang.³

Die Notwendigkeit der Entwicklung einer Medienkompetenz wird umso deutlicher vor dem Hintergrund des raschen Wandels, dem die Medien insgesamt unterliegen. Dieser betrifft nicht nur den Bereich der neuen Medien, die sich in einem ständigen Entwicklungs- und Veränderungsprozess befinden, sondern genauso die traditionellen Medien wie Bücher, Zeitungen und Zeitschriften, aber auch Radio und das Fernsehen.

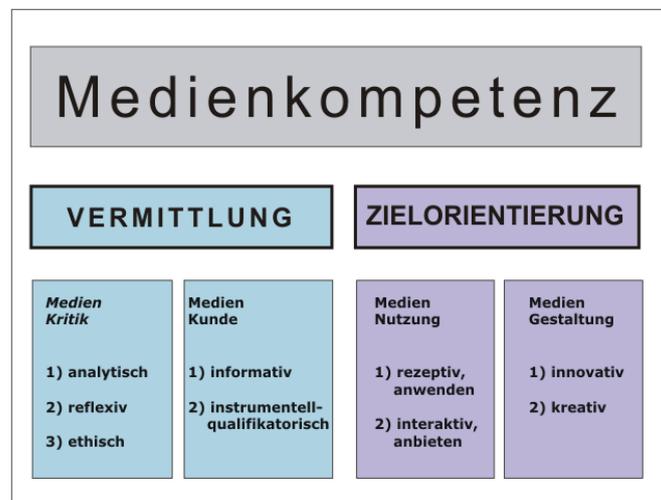
Kinder und Jugendliche leben heute in einer Welt der medientechnischen Vollversorgung. Fast alle haben Zugang zu einem Handy und einem Computer mit Internetzugang bzw. besitzen diese Geräte selbst. Die Frage des Zugangs zu den Medien verschiebt sich zu der Frage ihrer Nutzung: Wie und wozu nutzen Kinder und Jugendliche diese Medien? Wie gehen sie vor, um Informationen zu finden? Und wie gehen sie mit den Informationen um, die sie gefunden haben?⁴

² ebenda

³ aus: Harald Gapski / Thomas Tekster (Hrsg.):
Informationskompetenz im Kindes- und Jugendalter, Beiträge aus Forschung und Praxis,
Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen.
Band 14 München/Düsseldorf 2012 S.7

⁴ ebenda

Dabei bezeichnet der Begriff der Medienkompetenz nach Dieter Baacke⁵ „die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend zu nutzen.“ Er unterscheidet dabei die folgenden Aspekte:⁶



Operationalisierung von Medienkompetenz nach Dieter Baacke

Auf das Niveau der Grundschule übertragen könnte dies beispielsweise bedeuten:

Auswahl und Nutzung von Medien

unterschiedliche Medien (Hörfunk, Fernsehen, Internet, Bücher) kennen und beispielsweise ein bestimmtes Buch suchen, es kaufen oder entleihen

Orientierung in verschiedenen Medien gewinnen

zwischen verschiedenen Fernsehangeboten gezielt auswählen
eine verpasste Sendung in einer Mediathek suchen
eine gesuchte Nachrichtensendung auswählen

an medialer Kommunikation teilnehmen

auf einen Artikel mit einem Leserbrief reagieren

Medien kritisch betrachten

Werbung hinterfragen

selbst medial tätig werden

einen Artikel für eine Schülerzeitung schreiben
einen kurzen Film drehen

Die Vermittlung dieser Medienkompetenz ist auch nach dem Willen der Landesregierung

⁵ <http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz#Definition> am 13.03.2013

⁶ Operationalisierung von Medienkompetenz nach Dieter Baacke in:
<http://de.wikipedia.org/wiki/Medienkompetenz#Definition> am 13.03.2013

eine Aufgabe der Schulen und ein fester Bestandteil der Schulprogrammarbeit. Nach ihrem Willen soll das Lernen mit Medien systematisch in die schulischen Lernprozesse integriert werden, damit die Schülerinnen und Schüler die notwendigen Kompetenzen erwerben um in einer von Medien geprägten Welt erfolgreich zu bestehen.⁷ Um letzteres Ziel zu realisieren beteiligt sich die Schule unter anderem am Projekt „Medienpass NRW“

2. Bestandsaufnahme

Bewusst wurde der Begriff Medien bislang nicht in traditionelle und so genannte „neue Medien“ differenziert, da die bisherigen Aussagen prinzipiell für alle Medien Gültigkeit haben. Im Übrigen ist der Einsatz von Medien in Schule seit jeher selbstverständlich und diese ohne vielfältige Medien kaum denkbar. In unserer Schule kommen folgende Medien zum Einsatz:

Texte und Bücher

Die Kinder gehen täglich mit Büchern und Texten um. Die Entwicklung der Lesefähigkeit und der Lesefreude sind genauso Ziele dieser Arbeit, wie die Förderung der Ausdrucksfähigkeit und Schreibfreude. Die Kinder erstellen selbstständig Texte zu verschiedensten Themen. In einigen Klassen gibt es kleine Klassenbibliotheken und Leseecken. Lesestunden und Schreibkonferenzen sind Teil des Unterrichtes. Die Kinder werden an die nahe gelegene Stadtteilbibliothek herangeführt. Die Schülerinnen und Schüler der vierten Klassen nehmen am Zeus-Projekt teil.

Visuelle Medien

Fernsehen, Videos und Filme unterstützen je nach Unterrichtsfach regelmäßig oder gelegentlich die Lernangebote. Viele Kollegen greifen über EDMOND NRW auf die Angebote des Alfred Krupp Schulmedienzentrums (AKSMZ) zu und setzen diese im Unterricht ein.

Auditive Medien

Gesprochene Texte oder Lieder von CD können zum Zuhören motivieren, informieren und zu Gestaltungsversuchen animieren.

Neue Medien

Neue Medien sind als Computer in allen Klassen präsent. Die Kinder nutzen die installierten Lernprogramme, mit denen sie in den Fächern Mathematik, Deutsch, Englisch und Sachunterricht gefördert werden, schreiben selbstständig Texte oder recherchieren,

⁷ vgl. <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/> am 13.03.2013

beispielsweise für Referate, im Internet. In vielen Klassen verbindet Antolin das klassische Medium Buch mit den Möglichkeiten des Internets.

2.1 Ausstattung der Schule

Räumliche Ausstattung

Die Schule verfügt über zwei Computer pro Klasse mit zugehörigem Computermobiliar, die sich entweder in einer Medienecke im Klassenraum oder in einem angrenzenden Raum zwischen zwei Klassen befinden. Die Schule besitzt darüber hinaus zwei Medienräume, die jeweils mit einem Fernseher, einem Video- und DVD-Player ausgestattet sind.

Vorhandene Computerhardware

16 Rechner aus dem Jahr 2010, die alle mit einem „17 Zoll“ Flachbildschirm, mit einem DVD-Laufwerk, USB-Anschlüssen sowie Boxen und teilweise Headsets (Kopfhörer, Micro) ausgestattet sind. Alle Computer verfügen über einen Internetzugang, der über das Essener Systemhaus den Zugriff auf Internetseiten mit gefährdenden Inhalten blockiert. Jeweils zwei Rechner teilen sich einen Drucker.

Vorhandene Software

- Betriebssystem Windows XP
- Textverarbeitungsprogramm Open Office 3
- Buddenberg-Lernsoftware für die Fächer Mathematik, Deutsch,
Sachunterricht und Englisch
- Oriolus-Lernsoftware Mathematik + Deutsch für die Jahrgänge 1-4
- Mathepirat
- Lernwerkstatt 7
- Antolin

2.2 Qualifikation der Lehrkräfte

Die Kolleginnen und Kollegen der Schule nutzen alle den Computer beruflich und privat. Teilweise werden neben stationären Rechnern am heimischen Arbeitsplatz zusätzlich Laptops oder Tablets mit in die Schule gebracht und dort auch im Unterricht verwendet. Eine vielfältige Nutzung des Internets ist für alle Lehrkräfte Alltag. Der Austausch von Nachrichten, Bildern und Dokumenten untereinander oder mit Eltern der Schülerinnen und

Schüler ist selbstverständlich genau wie der Umgang mit Text- und Layoutprogrammen, Filmen und Bildbearbeitungssoftware.

2.3 Nutzung des Computers im Unterricht

Texte verfassen

Die Kinder können die Computer der Klassen nutzen um Texte zu schreiben, für Referate und kleine Arbeiten zu recherchieren und um die gewonnenen Informationen optisch ansprechend zu gestalten. Für die Recherche stehen den Schülerinnen und Schülern für Kinder geeignete Browser, wie „Blinde Kuh“, „Helles Köpfchen“ oder „fragFINN“ zur Verfügung. Mit Hilfe dieser Suchmaschinen sammeln sie Informationen von Seiten mit speziellen Informationsangeboten für Kinder, wie z.B. der „Hamsterkiste“, und bereiten diese für eigene kleine Bücher oder Referate auf, die sie ihren Klassen anschließend präsentieren können.

Lernprogramme

Die Computer der Klassen sind gut mit Lernprogrammen ausgestattet, die die verschiedenen Lernniveaus der Kinder und teilweise auch besondere Förderbedürfnisse abbilden. Mit diesen können die Schülerinnen und Schüler Unterrichtsinhalte aus den Fächern Deutsch, Mathematik, Englisch und Sachunterricht selbstständig üben und vertiefen. Die Arbeit mit diesen Programmen hat für alle Kinder einen hohen Aufforderungscharakter und sie wiederholen sinnvolle Übungen damit auch gern mehrfach.

Der Computer als Lerngegenstand

- grundlegende Funktionen
 - Starten des Computers
 - Umgang mit der Maus
 - Orientierung auf dem Desktop und in der Taskleiste
 - Starten und Beenden von Programmen
 - Nutzung von USB-Speicherstiften
 - Herunterfahren des Computers

- Aufbau des Computers
 - Kennen lernen der Maus, des Rechners, der Tastatur, des Bildschirms

- Anschließen eines Computers: Kabel, Steckanschlüsse, Ausgänge, USB- Anschluss etc.

- Software installieren und löschen

- Kennen lernen des Textverarbeitungsprogramm Open-Office 3

- Dateien öffnen
- Dateien abspeichern (auf der Festplatte, auf anderen Datenträgern)
- Dateien formatieren (Layout): Umgang mit Schriften, Größe, Farben, Texte ausschneiden, einfügen, verändern
- Tastaturbelegung

- Nutzung des Internets zur Recherche und zur Kommunikation.

- Erwerb des „Medienpass NRW“

Die Schule wird sich im Rahmen einer Arbeitsgemeinschaft am Projekt „Medienpass NRW“ beteiligen. Ziel des Projektes ist die Stärkung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Die Kinder sollen am Ende des vierten Schuljahres die folgenden Kompetenzen erworben haben⁸:

Kompetenzbereich	Kompetenzerwartung am Ende der Klasse 4
Bedienen / Anwenden	Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.
Informieren / Recherchieren	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen
Kommunizieren / Kooperieren	Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie zur Zusammenarbeit.
Produzieren / Präsentieren	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.
Analysieren / Reflektieren	Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

⁸ <http://www.lehrplankompass.nrw.de/grundschule/> am 13.03.2013

- Informationen zu Nutzen und Gefahren von Medien und medialen Aussagen
 - Umfang der Mediennutzung (Summe aller Medien am Tag)
 - Abhängigkeiten (z.B. von Computerspielen)
 - Umgang mit Werbung; Beeinflussung von Werbung
 - Beeinflussung von Meinungen durch Medien
 - Verhalten im Internet
 - mögliche Gefahren durch Datenweitergabe
 - unbeabsichtigt geöffnete Seiten
 - Risiken in Chatrooms
- Veranstaltung eines Elternabends zum Thema „Wirkung und Gefahren im Umgang mit Medien“ - 1 x im Schuljahr in Zusammenarbeit mit der Medienberatung NRW

2.4 Qualifizierungskonzept Lehrerkollegium

- regelmäßiger Austausch des Kollegiums über Einsatz und Handhabung von (Lern-) Software
- halbjährige Schulung des Kollegiums
- Beratung durch das AKSMZ