



Medienbildungskonzept der Eiche-Schule

(Stand: April 2020)

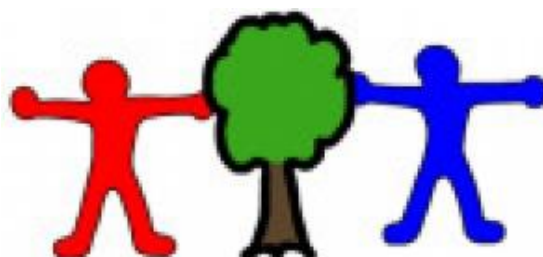
Die Eiche-Schule ist eine Grundschule und befindet sich in Ober-Ramstadt. Aktuell besuchen 300 Schülerinnen und Schüler in 14 Klassen die Schule (die Jahrgänge 1 und 2 sind vierzünftig, die Jahrgänge 3 und 4 dreizünftig). Das Kollegium besteht aus der Schulleitung sowie 28 weiteren Lehrerinnen, einer Lehrerin im Vorbereitungsdienst und 8 pädagogischen Mitarbeiterinnen.

🏠 Grundschule Eiche-Schule
Erfurter Str. 30
64372 Ober-Ramstadt

☎ Telefon: 06154/627000
Telefax: 06154/6270030

✉ E-Mail: es_ober-ramstadt@schulen.ladadi.de

🏠 Homepage: <https://eiche-schule.de/>



Medienbildungskonzept der Eiche-Schule

Inhalt

1. Ziele für die medienpädagogische Arbeit.....	1
2. Umsetzung der medienpädagogischen Arbeit.....	2
2.1. PC-Unterricht	2
2.2. Klassen 2d und 4c	3
2.3. Musikunterricht	3
2.4. Unterrichtseinheiten des Pädagogischen Tages 2019	3
2.4.1. Jahrgang 1:.....	3
2.4.2. Jahrgang 2:.....	3
2.4.3. Jahrgang 3:.....	3
2.4.4. Jahrgang 4:.....	4
2.5. Softwares.....	4
3. Raum- und Ausstattungsplan (Stand April 2020)	6
4. Bestandsaufnahme (Stand April 2020)	8
5. Ausstattungsbedarf	8
6. Professionalität des schulischen Personals	8
7. Supportkonzept	9
8. Softwares/Lizenzen	9
9. Verantwortlichkeit	9
10. Anhang	10
10.1. Literaturverzeichnis.....	10
10.2. Ausführliche Unterrichtseinheiten des Pädagogischen Tages 2019	10
10.2.1. Jahrgang 1:.....	10
10.2.2. Jahrgang 1:.....	11
10.2.3. Jahrgang 3:.....	12
10.2.4. Jahrgang 4:.....	13

1. Ziele für die medienpädagogische Arbeit

Das Einbinden neuer technischer Entwicklungen und vor allem der Umgang mit den Neuen Medien, ist in der Grundschule aus mehrfachen Gründen unerlässlich geworden. In ihrem Alltag sind die Schülerinnen und Schüler¹ von einer Vielzahl von Medien sowie Informations- und Kommunikationstechniken umgeben. Dazu gehören Printmedien (z.B. Buch, Zeitung etc.), Hörmedien (z.B. Hörfunk, Hörspiele, MP3-Player etc.), Bildschirmmedien (Fernseher, Computer, Tablet etc.) und das Netzmedium Internet.² Hierbei ist wichtig zu erwähnen, dass sich der Begriff „Neue Medien“ nicht nur auf die technischen Gesichtspunkte und deren neuen Anwendungsbereiche bezieht. Viel eher fordert dieser Begriff nach einer Definition, *„[...] die dahinter liegenden kommunikativen und sozialen Implikationen ebenso sichtbar macht wie die ökonomischen und medienpolitischen Bedingungen, unter denen die Neuen Medien entstehen und funktionieren.“*³

Die Kinder haben allerdings noch nicht die Fähigkeiten, sich mit Medien differenziert und angemessen auseinanderzusetzen. Nur die Eltern, die die Handlungs- und Kommunikationsbedürfnisse ernsthaft berücksichtigen, werden den Umgang mit Medien als eine wichtige Entwicklungsaufgabe von Kindern verstehen. Kinder müssen demnach medienbezogene Selbst-, Sozial- und Sacherfahrungen machen, um handlungsfähig(er) im Umgang mit Medien zu werden.⁴ Für die Auseinandersetzung mit Medien, bedeutet das vor allem:

- *„[...] gemeinsam verschiedene Medienangebote in Bezug auf ihre Inhalte und Gestaltungsformen zu untersuchen und zu bewerten und*
- *handelnd zu entdecken, wie sich Medien zum Zwecke der Selbstäußerung, der Verständigung, des gemeinsamen Erlebens und der aktiven Freizeitgestaltung nutzen lassen.“*⁵

Auch im Hessischen Kerncurriculum wird unter anderem darauf verwiesen, dass die Kinder Medienkompetenz erwerben müssen. Sie sollen verschiedene Medien technisch und gestalterisch nutzen und auch Lern- und Arbeitsergebnisse mithilfe geeigneter Medien dokumentieren und präsentieren. Die neuen Medien sollen dabei verantwortungsvoll und kritisch genutzt werden.⁶ *„Die Schlüsselkompetenzen dafür lernen Schüler in der Schule. Damit dies gelingt, müssen Lehrer entsprechend fortgebildet werden. Auch bedarf es einer IT-Infrastruktur, die eine funktionierende Vernetzung ermöglicht.“*⁷

¹ Aus Gründen der Lesbarkeit wird im Folgenden immer nur das generische Maskulinum verwendet.

² vgl. Neuß, Norbert; Schill, Wolfgang (2012): Anregung statt Aufregung – Neue Wege zur Förderung von Medienkompetenz in Familien, S. 4f.

³ vgl. Eisen, Alexander (2014): Neue Medien in der Schule – Gefahren und Chancen der Generation Flatrate, S. 25.

⁴ vgl. Neuß, Norbert; Schill, Wolfgang (2012): Anregung statt Aufregung – Neue Wege zur Förderung von Medienkompetenz in Familien, S. 5f.

⁵ Neuß, Norbert; Schill, Wolfgang (2012): Anregung statt Aufregung – Neue Wege zur Förderung von Medienkompetenz in Familien, S. 7.

⁶ vgl. Hessisches Kultusministerium – Deutsch (2011): Bildungsstandards und Inhaltsfelder – Das neue Kerncurriculum für Hessen, S. 10.

⁷ Gartz, Katja (2016): Wie digitale Medien den Unterricht bereichern, S. 10.

Dementsprechend ist das Ziel der Eiche-Schule zum einen die technischen/medialen Voraussetzungen (wie genügend Computer, Lernsoftwares, SMART-Boards etc.) zu erwerben und zur Verfügung zu stellen, um die Kinder fachgerecht anleiten zu können. Zum anderen müssen die Lehrerinnen und Lehrer⁸ in dem Bereich Medien und Medienerziehung weitergebildet werden, um ihre „Ängste“ vor den technischen Herausforderungen abzubauen und sie darin zu schulen, die vorhandenen Medien auch sinnvoll einzusetzen.

Die Hauptaufgaben der Medienerziehung, lassen sich in vier Aspekten zusammenfassen:

- *„[...] reflektiertes Auswählen und Nutzen von Medienangeboten für Unterhaltung, Information, Lernen und Spielen,*
- *Gestalten und Verbreiten von eigenen Fotos, Hörbeiträgen und Druckerzeugnissen sowie Gestaltungsansätze mit der Videokamera,*
- *Verstehen und Bewerten von Darstellungsformen, Gestaltungstechniken und Gestaltungsabsichten,*
- *Erkennen und Aufarbeiten von medienbeeinflussten Gefühlen, Vorstellungen und Verhaltensorientierungen [...].“⁹*

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass die Lehrer der Eiche-Schule ihren Beitrag leisten wollen, die Kinder auf die (medialen) Anforderungen der Lebenswelt vorzubereiten. Sie wollen eine Grundlage für die Arbeit an den weiterführenden Schulen schaffen und die Schüler für die Gefahren sensibilisieren, die mit den neuen Informationsmedien und Technologien einhergehen.

2. Umsetzung der medienpädagogischen Arbeit

2.1. PC-Unterricht

Die Arbeit mit dem Computer gewinnt an der Eiche-Schule immer mehr an Bedeutung. So gibt es in der dritten Klasse immer eine Stunde PC-Unterricht in der Woche. Dabei erwerben die Kinder folgende Kompetenzen:

- Computer ein- und ausschalten
- Ordner anlegen
- Dateien speichern (Word, Paint, PowerPoint)
- Programme öffnen (Word, Paint, PowerPoint)
- Textformatierungen: Texte eingeben, Schriftart ändern, Schriftgröße ändern, Schriftstärke ändern (fett, kursiv, unterstreichen), Schriftfarbe ändern, Texte ausschneiden, Texte und Bilder einfügen
- ein eigenes Bild mit Paint erstellen und in eine Word-Datei einfügen
- Umgang mit dem Internet: Internetrecherche (Pro und Contra, Suchmaschine „Blinde Kuh“, Gefahren, Downloads)
- E-Mails schreiben

⁸ Aus Gründen der Lesbarkeit wird im Folgenden immer nur das generische Maskulinum verwendet.

⁹ vgl. Tulodziecki, Gerhard; Six, Ulrike u.a. (2000): Medienerziehung in der Grundschule – Grundlagen, empirische Befunde und Empfehlungen zur Situation in Schule und Lehrerbildung, S. 22.

2.2. Klassen 2d und 4c

Da in zwei Klassen (2d und 4c) je ein festinstalliertes SMART-Board vorhanden ist, ergeben sich hier neue Möglichkeiten des fächerübergreifenden Lehrens und Lernens. Beispielsweise wird im Mathematikunterricht die Software Denken und Rechnen für Whiteboards (Klasse 2) benutzt, um den Schülern Lerninhalte (wie das Hunderterfeld, Wahrscheinlichkeiten, Mal und Geteilt usw.) zu vermitteln. Zudem entwickeln die Lehrer zu den verschiedenen Fächern und Themen aber auch eigene „SMART Notebook Dateien“, wie zum Beispiel ein Quiz zum Thema „Rund um den Apfel“ über das Tool „Aktivitäten“ und der Kategorie „Übersortierung“. Die Schüler müssen hier verschiedene Elemente in zwei Kategorien einordnen, sodass das Klassifizieren, Gruppieren und logische Denken der Kinder gefördert wird. Ein anderes Beispiel wäre ein Lernspiel über das Tool „Aktivitäten“ und in der Kategorie „Beschriftungen enthüllen“, bei dem die Schüler die spezifischen Teile des Igels benennen und zuordnen müssen. Das fördert bei den Kindern wiederum das Gedächtnis und die Ableitung.

2.3. Musikunterricht

Im Musikunterricht wird das SMART-Board vor allem...

...zum Abspielen von Audiodateien angewendet.

...für Tafelaufschriebe genutzt.

...zum Einblenden von Liedtexten und Mitspielpartituren eingesetzt.

...zum Abspielen von Videos zu den Themen: Tanz, Bewegung, Aufbau von Instrumenten und Instrumentenfamilien, Programmmusik etc. genutzt. Gute Internetseiten hierfür sind:

www.junge-klassik.de & <http://www.klassik4kids.at/wissen4kids> & www.youtube.com

...für Quizze & Rätsel verwendet. Eine gute Internetseite hierfür ist: www.learningapps.org

2.4. Unterrichtseinheiten des Pädagogischen Tages 2019

Des Weiteren hat das Kollegium im Jahr 2019, im Rahmen ihres Pädagogischen Tages zum Thema „Medien und Medienerziehung“, folgende Ideen zur praktischen Umsetzung erarbeitet und im Anschluss auch durchgeführt:

2.4.1. Jahrgang 1:

Thema: Sehgewohnheiten der Schüler (Filme und Fernsehen). → Siehe Anhang 10.2.1.

2.4.2. Jahrgang 2:

Thema: Medienkenntnis und Mediennutzung der Schüler in ihrem Lebensalltag eruieren und reflektieren. → Siehe Anhang 10.2.2.

2.4.3. Jahrgang 3:

Thema: Zielgerichteter Umgang mit dem Internet bei der Recherche zu Sachthemen (Einheit Ritter und Burgen). → Siehe Anhang 10.2.3.

2.4.4. Jahrgang 4:

Projekt 1:

Thema: Projekt „Lego WeDo 2.0“. → Siehe Anhang 10.2.4.

Projekt 2:

Thema: Erstellen einer Abschlusszeitung. → Siehe Anhang 10.2.4.

2.5. Softwares

Um die Schüler in ihren medialen Fähigkeiten weiter zu bestärken, versucht die Eiche-Schule auch noch mehr Softwares an ihrer Schule zu etablieren. Während in der zweiten Klasse beispielsweise schon ein passendes Programm für das Mathematik-Lehrwerk auf dem SMART-Board genutzt werden kann, fehlt diese Möglichkeit für die anderen drei Jahrgänge. Dafür hat die Eiche-Schule für alle Jahrgangsstufen eine Ein-Jahres-Lizenz für Boardstories am SMART-Board (Onilo). Hier gibt es animierte Geschichten, die in einer Unterrichtseinheit eingebunden sind. Neben der Förderung der Lesefähigkeit und des Textverständnisses, sollen durch die verschiedensten Rätsel- und Suchaufgaben auch die Konzentration und Fokussierung der Kinder gesteigert werden. Gerade das fächerübergreifende Arbeiten kann durch die Boardstories unterstützt werden. Um den ganzheitlichen Unterricht (in dieser Form) in möglichst vielen Klassen durchführen zu können, ist die Anschaffung von weiteren SMART-Boards wünschenswert.

Andere Softwares, wie die Lernwerkstatt auf den Schüler PCs, sind dagegen schon ein sehr fester Bestandteil in allen Klassen und Klassenstufen der Eiche-Schule. Hier gibt es eine Vielzahl an Aufgaben und Spielen für die Klassen eins bis sechs für die Fächer Deutsch, Mathematik, Sachunterricht und für Fremdsprachen. Egal ob Multiplikation in Mathematik, Grammatik in Deutsch oder das Einfügen eigener Lernwörter für den Sachunterricht: Für alles gibt es Lerneinheiten, die sehr übersichtlich und selbsterklärend für die Schüler angeordnet sind. Das Ziel der Lehrer ist es hierbei, dass die Kinder immer mit aktuellen Lernsoftwares arbeiten können und die Lizenzen somit regelmäßig aktualisiert oder neu erworben werden müssen.

Um die oben genannten Dinge in der ganzen Schule zu etablieren, ist ein stetiger Austausch innerhalb des Kollegiums unabdingbar. Deshalb verwendet das Kollegium das Programm „Office 365“. Die Lehrer haben hier eine Vielzahl an Möglichkeiten sich zu vernetzen. Sie können sich beispielsweise Dateien (Videos, Bilder, Dokumente) über E-Mails (Outlook) zuschicken oder sogar kurzfristige Konferenzen/Kooperationen über einen Online-Videochat abhalten. Aufgrund der unterschiedlichen technischen Vorkenntnisse der einzelnen Lehrer, benötigt es hierbei aber noch viel Anleitung (und Schulung von außerhalb), um diese Art des Arbeitens umfassend nutzen zu können (siehe 6.).

Um Lerninhalte modernisiert und anschaulich zu gestalten, nutzen die Lehrer seit kurzer Zeit auch den Worksheet Crafter. Dabei wird es einem durch wenige Klicks ermöglicht, differenzierte Arbeitsblätter für die Schüler zu erstellen. So können für das Fach Deutsch beispielsweise Lückentexte, Silbeneinfärbungen, Silbenbögen, Schreiblineaturen, Lesetexte Wörterschlangen und vieles mehr erstellt werden.

Zu einem schnelleren und ganzheitlichen Austausch innerhalb des Kollegiums, gerade an der Schule selbst, fehlt es allerdings noch an der technischen (datensicheren) Ausstattung. Tablets und Laptops, die vor Ort von den Lehrern genutzt und ggf. auch für eine spezielle Stunde in den Unterricht mitgenommen werden können oder auch sichere USB-Sticks für alle Lehrer, würden ein gutes Fundament für eine angemessene Arbeit mit Medien bilden.

3. Raum- und Ausstattungsplan (Stand April 2020)

Raum	Lehrkraft	Smart-Board	PC	Internet	Drucker	Sonstiges
Klassenraum 1a (O6)	Frau Boucheta	-	ja (2x), (veraltet)	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 1b (O12)	Frau Schöwer	-	ja (2x), (veraltet)	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 1c (O1)	Frau Sluka	-	ja (1x), (veraltet)	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 1d (O2)	Frau Nordhues	-	nein	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 2a (O3)	Frau Dziadek	-	ja (2x), (veraltet)	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 2b (O11)	Frau Sauer	-	ja (1x), (veraltet)	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 2c (O10)	Frau Spiegel	-	nein	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 2d (U4)	Frau Träder	1x (2019)	nein	ja	-	1x CD-Player
Klassenraum 3a (U7)	Frau Körber	-	nein	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 3b (U11)	Frau Paschke	-	nein	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 3c (O8)	Frau Stark	-	nein	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 4a (E3)	Frau Holz	-	ja (1x), (veraltet)	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 4b (O7)	Frau Holtschoppen	-	nein	nein	-	1x CD-Player
Klassenraum 4c (U3)	Frau Eboe/ Frau Storck	1x (2019)	ja (1x), (veraltet)	ja	-	1x CD-Player
Musiksaal (E6)	Frau Reim/ Frau Welt	1x (2019)	nein	ja	-	Musikanlage (transportabel, aber veraltet)
Brücke (O9)	Förderschullehrer/ges amtes Kollegium	-	ja (2x), (veraltet)	nein	-	-
Computerraum (E2)	gesamtes Kollegium	1x (2019)	ja (26x)	ja	1x Drucker - Farbe (LaserJet Pro 400 color M451dn), 1x Drucker – Schwarz/Weiß (LaserJet Pro 400 M401dn)	-
Sekretariat (Erdgeschoss)	Frau Weidmann	-	ja (1x)	ja	1x Drucker/Farbe (HP Color LaserJet 2600n), 1x Drucker – Schwarz/Weiß (LaserJet Pro 400 M401dn)	1x Telefon

Raum	Lehrkraft	Smart-Board	PC	Internet	Drucker	Sonstiges
Büro – Schulleiter (Erdgeschoss)	Herr Czajkowski	-	ja (1x)	ja	Die Schulleitung benutzt die Drucker des Sekretariats.	1x Telefon
Büro – stv. Schulleiterin (Erdgeschoss)	Frau Spiegel	-	ja (1x)	ja	Die stv. Schulleitung benutzt die Drucker des Sekretariats.	1x Telefon
Lehrerzimmer (Erdgeschoss)	gesamtes Kollegium	-	nein	nein	1x Drucker – Schwarz/Weiß (Kyocera TASKalfa 4002i)	1x Telefon
tragbare Komponenten	14x CD-Player, 1x Beamer (veraltet), 1x Leinwand, 1x Dokumentenkamera (veraltet), 1x SMART-Dokumentenkamera (2019), 1x Laptop (veraltet)					

4. Bestandsaufnahme (Stand April 2020)

Technik (Verwaltung ausgenommen)	Anzahl
Lehrercomputer	1
Schülercomputer	26 (+ 15 veraltete in den Klassensälen)
Laptops	1
Beamer	1
SMART-Boards	4
Dokumentenkameras	2
Drucker	5
Musikanlage	1
Server	1

5. Ausstattungsbedarf

1. schnellerer und stabiler Internetzugang/W-Lan (auch in den oberen Stockwerken)
2. moderne, vollfunktionsfähige Soundanlage, mit Richtmikrofonen und kabellosen Mikrofonen (für Schulveranstaltungen, Klassenfeste, Theateraufführungen...)
3. weitere SMART-BOARDS (für ganzheitlichen, modernisierten Unterricht)
4. geschützte USB-Sticks (für jeden Lehrer zur sicheren Datenvermittlung)
5. Laptops (2x für einen ruhigen Lehrerarbeitsbereich in der Schule, aber ggf. auch zur Mitnahme in den Unterricht)
6. I-Pads (1x für die IT-Beauftragte und 1x für jeden Jahrgang, zur besseren Vernetzung und zum besseren Austausch innerhalb des Kollegiums)
7. Software – Denken und Rechnen für Whiteboards – Klassen 1,3,4
8. Lego WeDo-Kästen (4x Klassensätze für einen modernen Sachunterricht)

6. Professionalität des schulischen Personals

Das Kollegium der Eiche-Schule verfügt über unterschiedliche Kenntnisse im Umgang mit der Arbeit an PCs und SMART-Boards. Um diese weiterzuentwickeln, ist es eine Notwendigkeit, dass das gesamte Kollegium an Schulungen zum Thema „Medien und Medienerziehung“ teilnimmt. Dies wurde beispielsweise umgesetzt, durch den Pädagogischen Tag und eine SMART-Board-Schulung im Jahr 2019. Des Weiteren findet über diese Thematik ein stetiger Austausch innerhalb des Kollegiums statt. Dennoch müssen hier weitere Fortbildungen für das gesamte Kollegium angeboten werden, um bei einigen Lehrern vorhandene „Ängste“, vor den technischen Herausforderungen, abzubauen und um allen Lehrern der Eiche-Schule eine Sicherheit, im Umgang mit den „Neuen Medien“, zu geben.

7. Supportkonzept

Die Datensicherung und die Verwaltung der Softwares, wird von einem externen Dienstleister betreut. Die Zuständigkeit hierfür liegt bei AixConcept (MNSpro).

8. Softwares/Lizenzen

Die Eiche-Schule verfügt über folgende Softwares und Lizenzen:

- Office 365 (2017)
- Worksheet Crafter (2020 - Jahreslizenz)
- SMART Notebook (2019)
- Denken und Rechnen – Whiteboard 2 (2019)
- Onilo - Boardstories (2020 - Jahreslizenz)
- Lernwerkstatt 8 (2017)
- Antolin (2019)
- Budenberg (2017)
- Oriolus (2017)
- Schreiblabor 2 (MWSL 20) (2017)
- Zahlenzauber – Oldenburg (2017)

9. Verantwortlichkeit

Ansprechpartner der Schule sind:

Oliver Czajkowski

Sabrina Träger

Gesamtkonferenzbeschluss: Erfolgt, wenn das Konzept fertig erarbeitet ist.

Stand: April 2020

10. Anhang

10.1. Literaturverzeichnis

- Eisen, Alexander (2014): Neue Medien in der Schule – Gefahren und Chancen der Generation Flatrate. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Gartz, Katja (2016): Wie digitale Medien den Unterricht bereichern. In: Lehrer und Schule – Zeitschrift des Verbandes Bildung und Erziehung (VBE) – Digitale Medien in der Schule, 1, S. 9-10.
- Hessisches Kultusministerium – Deutsch (2011): Bildungsstandards und Inhaltsfelder – Das neue Kerncurriculum für Hessen. Wiesbaden.
- Neuß, Norbert; Schill, Wolfgang (2012): Anregung statt Aufregung – Neue Wege zur Förderung von Medienkompetenz in Familien. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA).
- Tulodziecki, Gerhard; Six, Ulrike u.a. (2000): Medienerziehung in der Grundschule – Grundlagen, empirische Befunde und Empfehlungen zur Situation in Schule und Lehrerbildung. Opladen: Leske + Budrich.

10.2. Ausführliche Unterrichtseinheiten des Pädagogischen Tages 2019

10.2.1. Jahrgang 1:

Die Unterrichtseinheit umfasst in etwa einen Zeitraum von 6 Wochen. Dafür kann die wöchentliche Klassenlehrerstunde genutzt werden. Sinnvoll umzusetzen ist es in der 1. Klasse, im 2. Halbjahr nach den Osterferien.

Inhalt der Unterrichtseinheit ist das Thema „Filme und Fernsehen“ und die Zielsetzung ist eine Erfassung der Sehgewohnheiten der Kinder in diesem Alter. Weiterhin sollen sich die Schüler kritisch mit ihrem Fernsehkonsum auseinandersetzen. Hierbei werden in einer Wochenaufgabe die Sehgewohnheiten (Dauer, Uhrzeit, Einhaltung der FSK) anonym gesammelt. Die Lieblingsfilme/-serien der Kinder werden vorgestellt. Zum Abschluss werden gemeinsam Alternativen zum Fernsehen gesucht und in einer zweiten Wochenaufgabe („Flimmerfreie Tage“) umgesetzt.

Übersicht der Unterrichtseinheit:

Stunde	Inhalt	Gesprächsform	Medien/Materialien	Hausaufgaben
1.	Welche Geräte nutzt du zum Filme schauen?	U-Gespräch	AB, welche Geräte sie zum Filme schauen nutzen und abfragen, was die Nutzung der Geräte mit den Kindern macht. Strichliste auf einer Flipchart für die Klasse erstellen.	-
2.	Was guckst du regelmäßig? Wann hast du gestern geguckt?	U-Gespräch	Notizen der Lehrer Plakat, Klebepunkte, Flipchart	<u>Wochenaufgabe</u> Jeden Morgen das „Schauverhalten“ des Vortages anonym auf eine

	(morgens, mittags, abends)			Flipchart kleben.
3.	Auswertung der Wochenaufgabe!	U-Gespräch	Wochenplakat, AB mit Smileys, die die Zeiten bewerten + Empfehlung zur Dauer	Lieblingofilm/ Lieblingsserie mitbringen bzw. Bild dazu malen/ AB ausfüllen
4.	Filme vorstellen. FSK ermitteln. Wie fühlst du dich dabei?	U-Gespräch	AB „Tipps zum Filme schauen“, Flipchart	-
5.	Alternativen zum Fernsehen/Filme schauen!	U-Gespräch, Sammlung an der Tafel	AB Tafelanschrift, Flipchart	<u>Wochenaufgabe</u> Auftrag „Flimmerfreie Tage“
6.	Auswertung der Wochenaufgabe!	U-Gespräch	Flipchart	-

10.2.2. Jahrgang 1:

Übersicht der Unterrichtseinheit:

1. Stunde	Die Schüler wissen, was unter dem Begriff „Medien“ verstanden wird.
2. Stunde	Die Schüler sammeln Kenntnisse über das Internet und seine vielen Nutzungsmöglichkeiten.
3. und 4. Stunde	Die Schüler kennen die Vor- und Nachteile und Risiken des Internets bzw. digitaler Medien.
5. Stunde	Die Schüler nutzen den Messenger der Lernwerkstatt.

1. Stunde:

Zunächst wird das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler zum Thema „Medien“ abgefragt. Die Schüler erstellen dazu (auf einem Plakat) eine gemeinsame Mind-Map. Jeder kommentiert anhand eines Farbpunktes die gesammelten Begriffe bezüglich des individuellen Kenntnisstands auf dem Poster:

- **Gelb** - Ich kenne das Medium nicht.
- **Blau** - Ich kenne das Medium.
- **Rot** - Ich nutze das Medium.

Zum Abschluss der Stunde tauschen sich die Schüler über die zeitliche Nutzung der Medien in ihrer Familie aus (Medienzeit).

2. Stunde:

Das Internet wird genauer betrachtet, indem die Kinder Nutzungsmöglichkeiten des Internets zunächst an der Tafel (im Plenum) sammeln. Anschließend tauschen sich die Kinder über ihre Erfahrung in der Nutzung des Internets mit der Kugellagermethode aus. Die Kugellagermethode oder Ähnliches soll hier gezielt zum Einsatz kommen, da keine Plattform für die Kinder, die besonders viel das Internet (Social Media) nutzen, gegeben werden soll.

3. + 4. Stunde:

Vor- und Nachteile der Internetnutzung bzw. der Nutzung von digitalen Medien stehen im Fokus dieser Stunden. Dazu gehören Schlagwörter wie: Verbreitung, Beschäftigung, Überwachung, Kommunikation etc... Dazu lesen die Schüler zum Beispiel Texte aus dem „Geolino Extra Themenheft Nr. 80, OMG! Ein Extra über die Digitale Welt, S. 6-12“. Die Schüler lesen in Partner- oder Gruppenarbeit die Texte und schreiben zu jedem Schlagwort Vor- und Nachteile auf ein Plakat. Danach besprechen sie ihre Arbeitsergebnisse im Gesprächskreis. Der Lehrer fasst nochmals die Vor- und Nachteile und Risiken, die sich im Umgang mit digitalen Medien ergeben zusammen und gibt den Schülern Tipps für einen sinnvollen Umgang mit diesem Medium.

5. Stunde:

Im PC-Raum der Schule lernen die Kinder den Messenger der Lernwerkstatt kennen und nutzen diesen. Während des Schuljahres lernen die Schüler folgende Medien kennen und nutzen diese:

- Lego Education WeDo 2.0 (mind. 8 Unterrichtsstunden/siehe 2.4.4.)
- Hamsterkiste
- Antolin
- Kindersuchmaschinen wie „Frag Finn“
- Mediatheken wie die ZDF-Mediathek (www tivi.de)

Diese Medien werden begleitend in Sachunterricht, Deutsch, Mathematik, Religion, Kunst und in der PC-Stunde eingesetzt.

10.2.3. Jahrgang 3:

Im dritten Schuljahr haben die Klassen PC-Unterricht und lernen dabei den Computer als Arbeitsgerät kennen. Ein Aspekt ist auch die Nutzung des Internets, um sich zielgerichtet über Sachthemen zu informieren und diese Informationen für Referate oder das Bearbeiten von Arbeitsblättern zu verwenden. Da im dritten Schuljahr in der Regel das Thema „Ritter und Burgen“ im Sachunterricht behandelt wird, haben die Kinder hierzu recherchiert.

Mögliche Vorgehensweise

1. Analoges Kennenlernen des Themas

- Durch ein gemeinsames Brainstorming werden das Vorwissen und Fragen der Kinder gesammelt.
- Die Kinder erstellen sich eine Liste mit Fragen, die sie mit Hilfe des Internets beantworten möchten und die wichtig zum Erstellen ihres Referats/Plakats sind.

2. Arbeiten mit dem Internet

- Mit Arbeitsblättern (z.B. vom Mildenerger-Verlag) den Umgang mit dem Internet kennenlernen. Zu den einzelnen Aufgaben bekommen die Kinder Links angeboten, die sie selbständig aufrufen können.
- Für die Beantwortung der eigenen Fragen können spezielle Suchmaschinen für Kinder genutzt werden.
- Die Suchanfragen sollten möglichst konkret formuliert sein, um bei Google & Co. hilfreiche Treffer zu bekommen.
- Nicht alle Informationen wahllos abschreiben lassen; evtl. Seiten ausdrucken und auf dem Blatt wichtige Informationen unterstreichen lassen.

3. Nutzen der gesammelten Informationen für das Referat/Plakat

- Die Kinder sortieren, welche Informationen für ihr Referat tatsächlich wichtig sind. Diese werden auf Karteikärtchen notiert.
- Oder: Sie verfassen damit eigene Texte, die für ein Plakat auf dem PC oder mit der Hand verschriftlicht werden.
- Alle Informationen werden sinnvoll geordnet und vorgetragen, bzw. auf dem Plakat angeordnet.

10.2.4. Jahrgang 4:

Projekt 1:

Material:

Lego WeDo-Kästen und Tablets in der halben Klassenstärke, Aufladestation für die Tablets (alles auszuleihen beim Medienzentrum Dieburg), evtl. Batterien (AA)



1. Was ist Lego WeDo?

Beim Lego Education WeDo 2.0 Set handelt es sich um einen Lego-Bausatz, mit dem verschiedene Roboter-Modelle zusammengebaut werden können. Ein Motor und ein Smarthub (Steuerungselement) sind in den Kästen enthalten. Die selbstgebaute Modelle werden dann mit einer recht einfachen Programmiersprache „zum Leben erweckt“. Die Steuerung (Bewegung, Töne, Licht) erfolgt über Bluetooth und einer Software, die auf den Tablets bereits installiert ist.

Beim ersten Start der App wird eine kurze Einführung angeboten. Beim Klick auf „Erstes Projekt anlegen“ muss vorab eine Auswahl des gewünschten Modells getroffen werden. Die schrittweise Bauanleitung ist in eine kleine Geschichte (mit den Protagonisten Mia und Max) verpackt. Ist das Modell zusammengebaut, fordert die App dazu auf, eine Bluetooth-

Verbindung zum Motor herzustellen. Jede Bauanleitung schließt mit einer Aufgabenstellung; eine Lösungsmöglichkeit wird direkt darunter angezeigt.

Die Programmierung mit der WeDo 2.0-App funktioniert mit Hilfe grafischer Blöcke, die aneinandergereiht werden. Da diese jedoch nur mit Symbolen und nicht mit Text beschriftet sind, braucht es anfangs ein wenig Übung bis klar wird, welcher Block welchen Programm-Befehl enthält. Hilfestellungen und Erklärungen zu den diversen Programmier-Blöcken geben einem jedoch einerseits der integrierte "Teacher Assistant", sowie der "Hilfe"-Bereich. Neben acht "Erste Schritte"-Bauanleitungen mit kleinen Programmieraufgaben enthält die WeDo 2.0-App auch viele geführte und offene Projekte, die in die Kategorien Naturwissenschaften und Informatisches Denken unterteilt sind.

2. Zeitbedarf

Die Kisten und Tablets dürfen nicht länger als 4 Wochen ausgeliehen werden. Wenn alle Klassen des Jahrgangs damit arbeiten sollen, steht nur ca. eine Woche für das Projekt zur Verfügung. Idealerweise sollten Doppelstunden für das Projekt eingeplant werden

3. Die Unterrichtseinheit

1. und 2. Stunde

1. Kennenlernen der Kästen
 - Aufbau, Beschriftung, Ordnung!
 - Benennung der Teile (Wortspeicher anlegen)
2. Einlegen der Batterien in den Motor
3. Inbetriebnahme der Tablets
 - App aufrufen, Funktionen besprechen
4. Erste einfache Bauanleitung starten und gemeinsam durchführen
5. Alles wieder auseinander bauen und einsortieren (Die Kästen sind mit Bild-Etiketten für jedes einzelne Fach ausgestattet!)



Herausforderungen:

- Umgang mit der Technik (Tablet, Batterien einlegen, App starten...)
- Bauanleitungen verstehen und umsetzen
- möglicherweise nicht funktionierende Bluetooth-Verbindungen
- sich gegenseitig unterstützen, damit die Wartezeit nicht so lange wird

3. und 4. Stunde

- Mit dem Partner eine Bauanleitung heraussuchen (Schritt-Anleitungen), bauen und anschließend programmieren.
- Falls noch Zeit ist, Zusatzaufgaben lösen.
- Das Projekt vorstellen und vorführen.
- Die Präsentation des fertigen „Roboters“ kann abschließend von der Lehrkraft gefilmt werden.

5. und 6. Stunde

- Mit dem Partner eine Bauanleitung frei wählen, bauen und programmieren.
- Falls noch Zeit ist, Zusatzaufgaben lösen oder ein 2. Projekt auswählen.
- Präsentationen filmen (siehe 3. und 4. Stunde).

7. und 8. Stunde

1. Möglichkeit: Freies Bauen und Programmieren ohne Anleitung
2. Möglichkeit: Bauen und Programmieren nach Anleitung

4. Kompetenzen

Überfachlich:

- zusammenarbeiten und kommunizieren, um zum Erfolg zu kommen
- bei Fehlschlägen Informationsmöglichkeiten nutzen
- Probleme Schritt für Schritt analysieren und selbstständig Lösungswege zu finden
- Kreativität und Flexibilität entwickeln

Fachlich:

- Nach Anleitung (später ggfs. auch ohne Anleitung) einfachere und später
 - auch komplexere „Roboter“ bauen
 - elementare Logik des Programmierens kennenlernen und anwenden
 - Fachbegriffe erlernen und damit kommunizieren
 - Umgang mit Tablets und entsprechender Software

Auf Medien bezogen:

- Medien zielgerichtet nutzen
- Medien als Informationsquelle nutzen
- Neue Möglichkeiten im Umgang mit Medien kennenlernen

5. Fazit

Aufgrund der großen Begeisterung der Schüler für dieses Projekt und der gezielten Förderung der technischen Fähigkeiten, sowohl bei Jungen als auch bei Mädchen, wurde das Kollegium darin bestärkt, Lego WeDo in den Unterricht aller Klassen einzubinden. Um mehr Zeit für dieses Projekt zu haben, ist es ein Anliegen der Eiche-Schule mindestens einen Klassensatz Lego WeDo-Kästen zu erwerben (am besten wären natürlich vier).

Projekt 2:

1. Zeitbedarf

Ca. 4 Wochen (Sachunterricht, teilweise Deutsch und Kunst)

2. Mögliche Vorgehensweise

1. Inhalte der Abschlusszeitung werden von den Schülern erarbeitet:

Ideen der Schüler:

- Klassenfotos Klasse 1 bis 4 und Lehrerfoto Kollegium
- Steckbrief von jedem Kind und den Lehrern, die in der Klasse unterrichten
- Lieblingsorte an der Eiche-Schule (Fotos)

Besondere Ereignisse:

- Fußballturnier und Völkerballturnier
- Schwimmfeste und Leichtathletik-Sportfeste (evtl. auch außerhalb der Schule)
- Theateraufführung(en)
- Lesenacht
- Klassenfahrt
- Ausflüge
- Verkehrsgarten Reinheim
- Projektwoche Zirkus

Sonstiges:

- Rätsel
- Rezepte
- Bilder
- Comic´s
- Foto-Stories
- Eigene Geschichten

2. In Partner- oder Gruppenarbeit werden alle Texte nach bestimmten Vorgaben (Abstand, minimale bzw. maximale Schriftgrößen etc.) am Computer geschrieben bzw. gestaltet. Dazu gehört beispielsweise auch das Erstellen einer Fotostory (über das Programm „PowerPoint“).

3. Kompetenzen:

Überfachlich:

- sich einigen, kommunizieren und reduzieren
- Systematiken und gezielte Planung als Arbeitserleichterung nutzen

Fachlich/auf Medien bezogen:

- den PC als (Gestaltungs-) Medium nutzen, um Dinge ansprechend veröffentlichen zu können
- seine Kenntnisse in „Word“ und „PowerPoint“ erweitern bzw. erlangen
- Verknüpfung verschiedener digitaler Medien (Fotoapparat, Handy, Computer etc.)