

# NEUE VIELFALT – MEDIENKOMPETENZEN ERWEITERN

## MIT COMPUTERUNTERSTÜTZTER DIGITALER TECHNIK ALTE UND NEUE INHALTE ERLERNEN, ERLEBEN UND GESTALTEN

### Medienkonzept der Schule am Voßbarg Förderschule Lernen

#### I. Einleitung

---

##### ***Grundlagen einer kompetenzorientierten Medienpädagogik***

Die sich verändernden Bedingungen und Anforderungen in der Lern – Lebens - und zukünftigen Berufswelt der Schülerinnen und Schüler erfordern eine Erweiterung der Kompetenzen im Bereich der Medien.

Schülerinnen und Schüler von Förderschulen leben und lernen aufgrund ihrer Beeinträchtigungen und sozialen Benachteiligung unter erschwerten Bedingungen, sie sind hinsichtlich des Zugangs zu Medien, insbesondere zu neuen Medien, sowohl materiell als auch intellektuell benachteiligt. Um ihre Chancen, gleichberechtigt am gesellschaftlichen teilhaben zu können, zu verbessern, ist es dringen erforderlich, die Förderung von Medienkompetenz in den Unterricht zu integrieren.

Medienkompetenz ist hier kein Selbstzweck sondern ist inhaltsbezogen und dient damit der Erschließung und Erweiterung der im Folgenden aufgeführten Kompetenzbereiche. Die Erweiterung seiner Handlungsmöglichkeiten führt beim Lernenden zu mehr Selbstständigkeit und Sicherheit. Schüler und Schülerinnen lernen vorhandene Medienangebote sachgerecht zu nutzen und technische Medien zur kreativen Gestaltung zu nutzen. Die Umsetzung des vorliegenden Medienkonzeptes ist Teil der schulischen Qualitätsentwicklung.

Vorliegendes Konzept muss sich gewissermaßen beweisen, es wird nie abgeschlossen sein sondern sich den jeweiligen Anforderungen und Ansprüchen anpassen und auf Umsetzbarkeit und Sinnhaftigkeit überprüft werden.

#### II. Kompetenzbereiche

---

- ***Computer als Werkzeug***
- ***Schreiben mit dem PC***
- ***Recherchieren***
- ***Kommunizieren***
- ***Präsentieren***
- ***Digitale Darstellung und Produktion***
- ***Lernprogramme nutzen***

##### A. COMPUTER ALS WERKZEUG

Schüler und Schülerinnen lernen den Computer als Werkzeug kennen basierend auf den grundlegenden Operationen und Funktionen.

- PC-Grundlagen
  - Einschalten, herunterfahren
  - Drucken, speichern, Dateien öffnen und verschieben, Drag and Drop etc.
  - Aufbau, Struktur, Peripherie eines PC
  - Tastatur
  - Programme installieren
  - Kopieren, Archivieren, Verzeichnisse erstellen
  - Arbeitsplatz, Explorer und Desktop
  - Netzwerk
  - Internet nutzen
  - Browser, Favoriten einrichten; Suchmaschinen nutzen
  - Sicherheit im Internet

Diese Grundlagen sollten möglichst integriert in Arbeitszusammenhängen vermittelt werden.

## B. SCHREIBEN MIT DEM PC

Kennenlernen von Textverarbeitung (z.B. Open Office, Word);

Inhaltsbezogen eigene Texte verfassen: Versuchsbeschreibungen in Naturwissenschaften, Arbeitsblätter, Praktikumsberichte, Referate.

### 1. TEXTERSTELLUNG

- Erstellen und Gestalten einfacher Texte
- Kennen lernen der gebräuchlichsten Tasten (Eingabe, Umschalt, Zurück, Entfernen, Tabulator)
- Navigation innerhalb des Dokuments (Leisten, Markieren von Abschnitten)
- Rechtschreibkontrolle

### 2. EINBINDEN VON OBJEKTEN

- Einfügen von Grafiken/Bildern in Textdokumente
- Herstellen und Einfügen von Autoformen und WordArt
- Bearbeiten von Objekten

### 3. FORMATIEREN

- Verschiedene Schriftarten
- Schriftformatierung (fett, kursiv, unterstrichen)
- Absatzformatierung
- Kopf – und Fußzeilen, Seitenzahlen
- Rahmen
- Erstellen von Vorlagen
- Nummerierung

### 4. EINFACHE TABELLENFUNKTIONEN

- Erstellen von einfachen Tabellen
- Sortierfunktion
- Ggf. erweiterte Tabellenfunktionen (Kalkulation)

## C. RECHERCHIEREN

Internet

- Suchseiten „Blinde Kuh“, „Google“ u.a.
- Berufsfelder/Arbeitsamt
- Wikipedia
- Wörterbücher (z.B. Leo.org)

Lexika, Schulbücher, Atlas etc.

## D. KOMMUNIZIEREN/REFLEKTIEREN

- Gefahren des Internet aufzeigen (Literatur im Deutschunterricht der Oberstufe: „Im Chat war er noch so süß“)
- E-Mail (jeder Schüler erhält über Schulserver eigene Adresse)
- Chat
- Wikis (Plattform zum Erarbeiten von Texten u.a. Inhalten in Gruppen)
- Medien und Medieneinflüsse kritisch beurteilen

## E. PRÄSENTIEREN

Präsentieren von Arbeitsergebnissen

- Am PC (Power Point, Open Office)
- Flip Chart
- Tafel/Interaktive Tafel
- Plakat, Wandzeitung, Collagen
- Tageslichtprojektor
- Modelle

Zum Erlernen von Präsentationen gehört nicht nur der „technische“ Teil sondern auch die gestalterischen Grundlagen, angemessene Formate und die Designmöglichkeiten.

## F. DIGITALE DARSTELLUNG UND PRODUKTION

- Fotografie, Bildbearbeitung
- Video (Szenen, Kurzfilme, Reportagen produzieren und aufnehmen)
- Filmanalyse, Filmsprache
- Videoschnitt am PC
- Webseite (Darstellen der Klasse, Schule, Projekte)

Schüler und Schülerinnen der Schule am Voßbarg sollten an mindestens einer Produktion aus den genannten Bereichen mitgewirkt haben.

## G. LERNPROGRAMME

Schüler sollten Lernprogramme (Lernwerkstatt, Budenberg, Träger, Go For It) sowie Lernplattformen im Internet selbstständig aktiv nutzen können.

# **III. Kompetenzen im Kollegium**

---

## **1. BESTANDAUFNAHME**

Es ist zu beobachten, dass grundlegende Kompetenzen bei einem Großteil des Kollegiums vorhanden sind, die Schüler aller Klassen nutzen PCs in Klassenräumen sowie im EDV-Raum. Eine genaue Bestandaufnahme bezogen auf die Anforderungen des Medienkonzeptes muss noch durchgeführt werden, um den genauen Fortbildungsbedarf zu ermitteln.

## **2. FORTBILDUNGSBEDARF – UND PLANUNG**

Zunächst wird im Rahmen einer zeitnahen Pädagogischen Konferenz der Einstieg in die Arbeit mit dem Portalserver ermöglicht. Für weiteren Fortbildungsbedarf sind zukünftige SCHILFs vorgesehen.

## IV. Technische Voraussetzungen/Ausstattung

---

Im Rahmen des Programms N-21 erhielt die Schule am Voßberg im Jahr 2002 eine neue Ausstattung des EDV-Raumes mit 6 Schüler – und einem Lehrer PC sowie ein web-basiertes Netzwerk, an das Computer in allen Klassenräumen angeschlossen werden können.

Zum Beginn der Ganztagschule im Schuljahr 2008/2009 wurde ein neuer EDV-Raum eingerichtet mit neun PCs (Windows xp) an dem bis zu sechzehn Schüler an acht Plätzen arbeiten können. Über den Lehrer-PC können Operationen mittels Beamer auf einer Leinwand demonstriert werden, mit einer Klassenraum-Software können einzelne Schüler-PCs für die Demonstration an der Leinwand ausgewählt werden. Ein Klassenraum sowie der Pausenraum für die Schüler haben noch keinen PC mit aktuell erforderlicher Ausstattung (DVD-Brenner, Windows XP), alle anderen Klassenräume sind entsprechend ausgestattet. Softwareseitig verfügen die PCs neben Windows xp über Office 2007-Pakete, Open Office Programme, Lernprogramme (Lernwerkstatt, Budenberg, Träger, Go For It). Multimedia Programme (Magix Video Deluxe, Audacity, Gimp).

Anfang des Schuljahres 2009/2010 wurde ein Kommunikations/Portalserver-Netzwerk (I-serv) eingerichtet, die Einführung der Schüler in das System und die Schulung des Kollegiums wird derzeit durchgeführt. Dieses Netzwerk verfügt über einen schuleigenen Server mit Backup-Server, ein anspruchsvoller Jugendschutzfilter ist implementiert, die Schüler und Lehrer können und sollen den „I-serv“ als sichere Kommunikationsplattform nutzen. Ebenso wurde die Anschaffung eines Interaktiven Whiteboards aus dem Konjunkturpaket 2 geplant, durch glückliche Umstände können im Laufe der kommenden Wochen zwei Klassenräume mit je einem Activboard ausgestattet werden. Kameras, Camcorder und Harddiscrecorder können in der Kreisbildstelle ausgeliehen werden.

## V. Inhalt

---

I. EINLEITUNG .....	1
II. KOMPETENZBEREICHE .....	1
A. COMPUTER ALS WERKZEUG.....	1
B. SCHREIBEN MIT DEM PC .....	2
1. Texterstellung .....	2
2. Einbinden von Objekten .....	2
3. Formatieren .....	2
4. Einfache Tabellenfunktionen .....	2
C. RECHERCHIEREN .....	2
D. KOMMUNIZIEREN.....	3
E. PRÄSENTIEREN .....	3
F. DIGITALE DARSTELLUNG UND PRODUKTION .....	3
G. LERNPROGRAMME .....	3
III. KOMPETENZEN IM KOLLEGIUM.....	3
1. Bestandaufnahme .....	3
IV. TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN/AUSSTATTUNG.....	4
V. INHALT .....	4
VI. ANHANG .....	5

## **VI. Anhang**

---

Übersicht der Kompetenzbereiche

	<b>Grundstufe Klasse 1 - 4</b>	
	<b>KI 1</b>	<b>KI 4</b>
<b>Computer als Werkzeug</b>	PC-Peripherie (Maus, Tastatur, Monitor) kennen lernen; Dateien öffnen, Speichern, Drucken	
<b>Schreiben mit dem PC</b>	Erste Schritte mit Programm und Tastatur Eigene Namen und Adresse schreiben, kurze Briefe      Arbeitsblätter ausfüllen	
<b>Recherchieren</b>	Zu bestimmten Sachthemen Suchwörter/ Seiten vorgeben (z.B. Feuerwehr)	
<b>Kommunizieren/Reflektieren</b>		
<b>Präsentieren</b>	Arbeitsergebnisse/Produkte den Mitschülern vorstellen	
<b>Lernprogramme</b>	Einfache erste Programme (Lernwerkstatt, Budenberg, Träger)	
<b>Digitale Darstellung und Produktion</b>		

	<b>Mittelstufe Klasse 5/6</b>	
	<b>KI 5</b>	<b>KI 6</b>
<b>Computer als Werkzeug</b>	Windows Explorer, Desktop, Browser Erste Schritte im Internet, Internetseepferdchen	Ordner anlegen, speichern, drucken, Programme installieren
<b>Schreiben mit dem PC</b>		Formatierung (Schriftarten, Überschrift) Objekte (z.B. Bilder) einfügen, bearbeiten
<b>Recherchieren</b>		Wörterbücher, Suchmaschinen (Blinde Kuh, Google etc.), Wikipedia, Informationen zu bestimmten Themen suchen, sammeln, auswerten
<b>Kommunizieren/Reflektieren</b>		E-mails schreiben, verschicken, lesen Chat auf Portalserebene Teilnahme an Gruppenforen zu bestimmten Themen
<b>Präsentieren</b>		Plakate, Collagen, Folien, Modelle (z.B. AG-Ergebnisse) Interaktive Tafeln mit entsprechenden Programmen
<b>Lernprogramme</b>		Lernprogramme (Lernwerkstatt, Budenberg, Träger, Go For It) Internetbasierte Lernoberflächen (z.B. <a href="http://www.giesensdorfer-grundschule.de/">http://www.giesensdorfer-grundschule.de/</a> )
<b>Digitale Darstellung und Produktion</b>		Erste Schritte mit Digitalfotografie und Bildbearbeitung

	<b>Oberstufe Klasse 7-9</b>	
	<b>KI 7</b>	<b>KI 9</b>
<b>Computer als Werkzeug</b>	PC-Komponenten einschl. Qualitätskriterien kennen lernen Regeln für sicheres Verhalten im Internet Internetführerschein	Verknüpfungen Netzwerkgrundlagen/Iserv
<b>Schreiben mit dem PC</b>	Absatzformatierung, Nummerierung, Aufzählungszeichen, Kopf – und Fußzeilen Rahmen, WordArt, Tabellen erstellen, bearbeiten	
<b>Recherchieren</b>	Zu bestimmten Sachthemen Suchwörter/ Seiten vorgeben	
<b>Kommunizieren/Reflektieren</b>	Chat, Foren, e-mail, Wikis (ggf. im geschlossenen Schulnetzwerk über Portalserver) Dateien hoch – und herunter laden (Portalserver) Medien und ihre Wirkung	
<b>Präsentieren</b>	Plakate, Collagen, Folien, Modelle (z.B. AG-Ergebnisse) Interaktive Tafeln Präsentationsprogramme am PC (Open Office, Power Point) Erstellen einer Webseite (privat, Klasse, Schule)	
<b>Lernprogramme</b>	Lernprogramme (Lernwerkstatt, Budenberg, Träger, Go For It) Internetbasierte Lernoberflächen (z.B. <a href="http://www.giesensdorfer-grundschule.de/">http://www.giesensdorfer-grundschule.de/</a> )	
<b>Digitale Darstellung und Produktion</b>	Videoclips Fotografieren, digitale Bildbearbeitung, Hörspiel	