

**Burgschule
Iserlohn**



Medienkonzept

Lernen mit modernen Medien

Vorbemerkung

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Schulische Medienbildung hat zur Aufgabe, den Kindern einen dauerhaften, pädagogisch strukturierten und begleiteten Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt zu vermitteln.

Ziel ist die fortlaufende Erweiterung der Medienkompetenz, also jener „Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen“ (Kultusministerkonferenz 2012, S. 3).

Zeitgemäße Bildung in der Schule ist ohne Medienbildung nicht 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. Somit ist die Etablierung einer kontinuierlichen Medienbildung nicht nur im Hinblick auf die zu entwickelnde Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler notwendig, sie leistet darüber hinaus einen bedeutenden Beitrag zur aktuellen Entwicklung und Qualitätssteigerung von Unterricht in allen Fächern.

Zwangsläufig erfährt die Medienbildung in den neuen Richtlinien für die Grundschule einen hohen Stellenwert: „Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln“ (Lehrplan NRW Grundschule 2008, S. 15).

Schüler kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Eine Unterrichtsentwicklung nach den Vorgaben des Medienpasses NRW soll allen Kindern die Möglichkeit geben, den Umgang mit digitalen Medien zu erproben und anzuwenden.

Ziele des schulumfassenden Medienkonzeptes

Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden.

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien in den einzelnen Fächern werden die bereits praktizierten Lehr- und Lernformen durch den Einsatz neuer Medien ergänzt. Besonderer Schwerpunkt liegt hier auf den individuellen Förder- und Förderaspekten, u.a. durch den Einsatz von Lernsoftware, der Nutzung von neuen Medien in offenen Unterrichtsformen, Projektarbeit und im Rahmen vom selbstständigen und kooperativen Lernen.

Das schulische Medienkonzept schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation.

Die medienerzieherischen Inhalte unseres Medienkonzepts basieren auf den Vorgaben des Kompetenzrahmens Medienpass NRW.

vgl. Anlage 1

Bestandsaufnahme

Mit Beginn der Medienausstattung an Schulen ist ein Computerraum eingerichtet worden und in jedem Klassenzimmer sind zwei Schülercomputer eingerichtet. Die Technik ist mittlerweile veraltet und nicht mehr im Betrieb.

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze und ein Internetzugang als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen. Mit der Bestandsaufnahme werden die technischen Gegebenheiten vor Ort ermittelt. Sie bietet einen Überblick für die Lehrkräfte und ist im Zusammenspiel mit den Kompetenzerwartungen Ausgangspunkt für den Ausstattungsbedarf.

Mit Beginn der Medienausstattung an Schulen ist ein Computerraum eingerichtet worden und in jedem Klassenzimmer sind zwei Schülercomputer eingerichtet. Die Technik ist mittlerweile veraltet.

vgl. Anlage 2

Medienkonzept

Kompetenz 1 : Bedienen und Anwenden

Umsetzung in	JG 1/ 2 (Schuleingangsphase)	JG 3	JG 4
<p>Teilkompetenz 1 SuS nutzen analoge Medien (z.B. Zeitungen, Fernsehen, Radio) zur Unterhaltung und Information</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lernvideos im SU - Einsatz von CDs/DVD/Hörspielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Lernvideos im SU - Einsatz von CDs/DVDs im Unterricht 	<ul style="list-style-type: none"> - Lernvideos im SU - ZEUS-Projekt - DVDs/CDs
<p>Teilkompetenz 2 SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien (z.B. Computer, digitaler Fotoapparat) an</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeit an KlassenPCs/PC-Raum: Blitzrechnen, Antolin, Budenberg, Mathepirat, Lernwerkstatt 	<ul style="list-style-type: none"> - Angebote Computer-AG - Nutzen der klasseneigenen PCs (Rechenwerkstatt), Lernwerkstatt 	<ul style="list-style-type: none"> - Computer-AG - Nutzen der klasseneigenen PCs (Rechenwerkstatt), Lernwerkstatt
<p>Teilkompetenz 3 SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogrammes an (z.B. Formatierungen, Rechtschreibhilfen, Einfügen von Grafiken und Druckfunktion)</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit WORD/Excel- PC-AG 	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit WORD/Excel
<p>Teilkompetenz 4 SuS wenden Basisfunktionen des Internes an (Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links und Suchmaschinen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Suchmaschinen: Blinde Kuh, Hamsterkiste, Frag Finn, Zebra, Kids-web 	<ul style="list-style-type: none"> - Erste Internetrecherche in der PC-AG 	<ul style="list-style-type: none"> - Internetrecherche mit Blinde Kuh und Frag Finn

Kompetenz 2: Informieren und Recherchieren

	JG 1 / 2 (Schuleingangsphase)	JG 3	JG 4
Teilkompetenz 1 SuS formulieren ihren Wissensbedarf	<ul style="list-style-type: none"> - Wählen Texte interessenbezogen aus, Mind Maps erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Mind Maps 	<ul style="list-style-type: none"> - Mind Maps
Teilkompetenz 2 SuS recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten	<ul style="list-style-type: none"> - Bücherkiste aus Bücherei, Büchereibesuch, Suchmaschinen (s.o.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung von Suchmaschinen und Sachbüchern im Leseparadies 	<ul style="list-style-type: none"> - Suchmaschinen - Besuch in der Stadtbücherei
Teilkompetenz 3 SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche für Referatsthemen - Erstellen und Gestalten von Plakaten 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche für Referatsthemen - Erstellen und Gestalten von Plakaten 	<ul style="list-style-type: none"> - Internetrecherche - Recherche für Referatsthemen
Teilkompetenz 4 SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen		<ul style="list-style-type: none"> - Thema Werbung im Sachunterricht 	<ul style="list-style-type: none"> - Thema Werbung im Sachunterricht

Kompetenz 3: Kommunizieren und Kooperieren

	JG 1 / 2 (Schuleingangsphase)	JG 3	JG 4
Teilkompetenz 1 SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten (z.B. Telefon, Email, SMS)	-		
Teilkompetenz 2 SuS wenden altersgemäße Möglichkeiten der Onlinekommunikation an (z.B. Chat, Email)			
Teilkompetenz 3 SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für sichere Kommunikation im Internet			
Teilkompetenz 4 SuS nutzen altersgemäße Medien (z.B. Wiki und Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Aufgabenstellungen		- Recherchieren für Referate	- Lernwerkstatt, Suchmaschinen

Kompetenz 4: Produzieren und Präsentieren

	JG 1 / 2 (Schuleingangsphase)	JG 3	JG 4
<u>Teilkompetenz 1</u> SuS beschreiben unterschiedliche Arten der Präsentation von Informationen (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag)	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentieren erstellte Plakate, Minibücher, Leporellos etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung von Plakaten zur Präsentation von Referaten 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherchieren für Referatsthemen - Referat vorstellen - Plakat etc. gestalten
<u>Teilkompetenz 2</u> SuS beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (z.B. in Hinblick auf Zielgruppe, Gestaltungs- und Distributionsmöglichkeiten)			
<u>Teilkompetenz 3</u> SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audiobeitrag, Handy-Clip)	<ul style="list-style-type: none"> - Plakate erstellen, Elfchen, Erzählbuch, Brief und Karten, Collagen 	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Plakaten und Lapbooks 	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen von Plakaten und Lapbooks
<u>Teilkompetenz 4</u> SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor		<ul style="list-style-type: none"> - Referate/Plakate/Präsentation der Unterrichtsergebnisse 	<ul style="list-style-type: none"> - Referate/Plakate/Präsentation der Unterrichtsergebnisse

Kompetenz 5: Analysieren und Reflektieren

	JG 1/2	JG 3	JG 4
<u>Teilkompetenz 1</u> SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag			
<u>Teilkompetenz 2</u> SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Medien			
<u>Teilkompetenz 3</u> SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzung dar			
<u>Teilkompetenz 4</u> SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Film, Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale			- Klasse 2000 (SU): Thema Werbung

Kompetenz 6: Problemlösen und Modellieren

	JG 1 /2 (Schuleingangsphase)	JG 3	JG 4
<u>Teilkompetenz 1</u> SuS identifizieren, kennen, verstehen und nutzen bewusst die grundlegenden Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt		- Nutzen und Kennen das Angebot der Stadtbücherei	
<u>Teilkompetenz 2</u> SuS erkennen, reflektieren und vollziehen (nach) algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten			
<u>Teilkompetenz 3</u> SuS beschreiben Probleme formalisiert, entwickeln Problemlösestrategien und planen dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz. SuS setzen ihre Sequenz durch Programmieren um und beurteilen die gefundene Lösungsstrategie			
<u>Teilkompetenz 4</u> SuS beschreiben und reflektieren die Einflüsse und Algorithmen von Prozessen in der digitalen Welt			

Bestandsaufnahme Computerraum:

Die Burgschule Iserlohn verfügt im **Computerraum** über **14 Personal-Computer** mit folgender Hard- Software:

Hardware:

PC

CPU (Prozessor)	Intel ® Core ™ i5 mit 2,0 GHz
HDD (Festplatte)	232 GB
RAM (Arbeitsspeicher)	8 GB
Netzwerkkarte	ReBorn (veraltete Technologie)

Peripheriegeräte

Monitore	24 Zoll (16:9), LCD
Tastatur	Standard
Maus	optisch, kabelgebunden
Audiogeräte	Kopfhörer

Software:

Betriebssystem	Windows 7 (64 Bit)
----------------	--------------------

Bestandsaufnahme Klassenräume:

Die Burgschule Iserlohn verfügt in den **Klassenräumen** über insgesamt **18 Personal-Computer** mit folgender Hard- Software:

Hardware:

PC

CPU (Prozessor)	Intel ® Celeron ® mit 2,4 GHz
HDD (Festplatte)	80 GB
RAM (Arbeitsspeicher)	3,4 GB
Netzwerkkarte	ReBorn (veraltete Technologie)

Peripheriegeräte

Monitore	24 Zoll (16:9), LCD
Tastatur	Standard
Maus	optisch, kabelgebunden
Audiogeräte	Kopfhörer

Software:

Betriebssystem	Windows XP (32 Bit)
----------------	---------------------

Ausnahmen

2 Klassenräume wurden mit je einem interaktiven Multimedia-Beamer von der Marke Hitachi ausgestattet, die in Kombination mit den vorhandenen PCs eingeschränkt nutzbar sind.

Bestandsaufnahme Mehrzweckraum:

Die Burgschule Iserlohn verfügt im **Mehrzweckraum** über **1 Personal-Computer** mit folgender Hard- Software:

Hardware:

PC

CPU (Prozessor)	Intel ® Celeron ® mit 2,4 GHz
HDD (Festplatte)	80 GB
RAM (Arbeitsspeicher)	3,4 GB
Netzwerkkarte	ReBorn (veraltete Technologie)

Peripheriegeräte

Monitore	Acer Beamer mit HDMI Ausgang
Tastatur	Standard
Maus	optisch, kabelgebunden
Audiogeräte	defekte, veraltete Audioanlage ohne aktuelle Anschlussmöglichkeiten

Software:

Betriebssystem	Windows XP (32 Bit)
----------------	---------------------

Umsetzungsplan Medienkonzept

Um das Medienkonzept der Burgschule unterrichtlich umsetzen zu können, hat die Burgschule folgenden Umsetzungsplan erstellt:

Schulungsbedarf

Erhöhung der Medienkompetenz der Lehrkräfte durch Fortbildungen / Schulungen in regelmäßigen Abständen.

kurzfristiger Anschaffungsbedarf

(hohe Dringlichkeit, gerne noch zu Beginn des neuen Schuljahres)

- Zeitgemäße Audioanlage im Mehrzweckraum inklusive Lautsprecher
- Einheitliches Betriebssystem in allen Klassen

Mindestvoraussetzungen:

Hardware:

PC

CPU (Prozessor)	Intel Core i3 mit 2,4 GHz
HDD (Festplatte)	500 GB
RAM (Arbeitsspeicher)	8 GB
Netzwerkkarte	WLAN

Peripheriegeräte

Tastatur	Standard
Audiogeräte	Standard Headsets, Aktive Lautsprecher

Software:

Betriebssystem	Windows 10 (64 Bit)
----------------	---------------------

Mittelfristiger Ausstattungsbedarf

(im Verlaufe des kommenden Schuljahres)

- weitere interaktive Beamer für alle Klassen (6.Stk) mit den dazugehörigen Whiteboards
- Interaktives, gerne Mobiles Whiteboard (vgl. Legomaster Kilianschule oder Auf der Emst) für den Mehrzweckraum für Konferenzen/ Fortbildungen/ Elternabende/ Informationsabende

Längerfristiger Ausstattungsbedarf:

- Laptop - oder Tabletklasse (= mobile Endgeräte)
- Multifunktionsdrucker mit WLAN Anschluss (Auf jeder Etage mindestens 1)
- Fileserver mit Active Directory für die gesicherte Verwaltung von Dateien und benutzergesteuerte Anmeldungen (Für Pädagogen)

Ganz wesentlich ist aber unabhängig von der gelisteten Hardware die zeitnahe Installierung eines W-LAN Anschlusses und eines neuen Betriebssystems.