**Medienbildungskonzept der Grundschulen von Bad Rappenau
Stellungnahme der Grundschulen Bad Rappenau**

Folgende Grundschulen wünschen die Ausstattung und werden diese auch nutzen:

Theodor-Heuss-Grundschule Babstadt
Sportplatzweg 4
74906 Babstadt
Tel.: 07268/1087
E-Mail: poststelle@04164628.schule.bwl.de

Mühlentalschule Zimmerhof
Ehrenbergstraße 28
74906 Zimmerhof
Tel.: 07264/913-375
E-Mail: poststelle@04165372.schule.bwl.de

Grundschule Bonfeld
Biberacher Straße 6
74906 Bonfeld
Tel.: 07066/8330
E-Mail: poststelle@04123560.schule.bwl.de

Grundschule Fürfeld
Sinsheimer Straße 16
74906 Fürfeld
Tel.: 07066/8105
E-Mail: poststelle@04163594.schule.bwl.de

Grundschule Grombach
Ortsstraße 22
74906 Grombach
Tel.: 07266/8054
E-Mail: poststelle@04163557.schule.bwl.de

Grundschule Obergimpfern
Am Dreschplatz 1-3
74906 Obergimpfern
Tel.: 07268/347
E-Mail: poststelle@04123596.schule.bwl.de

Grundschule Heinsheim
Schulgasse 12
74906 Heinsheim
Tel.: 07264/4484
E-Mail: poststelle@04123584.schule.bwl.de

Verbundschule Bad Rappenau
Grundschule
Heinsheimer Straße 22
74906 Bad Rappenau
Tel.: 07264 - 960 31 - 0
E-Mail: poststelle@04123559.schule.bwl.de

Medienbildungskonzept der Grundschulen von Bad Rappenau

Stellungnahme der Grundschulen Bad Rappenau

Präambel

Medienbildung möchte dazu beitragen, dass Schülerinnen und Schüler Freude am Lernen entwickeln und Schule als einen Ort erfahren, der ihre Bedürfnisse, Erfahrungen und Interessen aufgreift. Die Entwicklung der Gesellschaft zu einer Mediengesellschaft macht Medienbildung zu einer grundlegenden Bildungsaufgabe. Medienbildung setzt an der Alltagswelt der Kinder und Jugendlichen sowie ihren Medienerfahrungen an. Der aktive und reflektierte Gebrauch von Medien eröffnet vielfältige Möglichkeiten für Informationsrecherche, individualisierte und kooperative Lernprozesse, Persönlichkeitsbildung, Selbstaussdruck und Kommunikation, berufliche Perspektiven, gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe. In einer handlungsorientierten Medienbildung werden sowohl das positive Potenzial von Medien für Bildungs- und Lernprozesse freigesetzt als auch Probleme und Risiken im Medienumgang präventiv und kritisch-reflexiv thematisiert. Da Medienkompetenz weder durch familiäre Erziehung noch durch die individuelle Nutzung in der Freizeit allein erworben werden kann, ist eine umfassende und systematische Medienbildung im Rahmen schulischer Bildung erforderlich (vgl. Erklärung der Kultusministerkonferenz vom 08.03.2012).

Ziel von Medienbildung ist es, Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den Anforderungen und Herausforderungen in einer Mediengesellschaft selbstbewusst und selbstbestimmt begegnen können. Dazu gehören eine bedürfnisorientierte, reflektierte, ethisch und sozial verantwortliche Nutzung der Medien sowie die Fähigkeit, mit analogen und digitalen Medien zu lernen, zu gestalten und zu kommunizieren. Die grundlegenden Felder der Medienbildung sind Mediengesellschaft und -analyse, Information und Wissen, Kommunikation und Kooperation, Produktion und Präsentation, informationstechnische Grundlagen, wobei das letztgenannte Feld in den anderen verankert ist und somit auch thematisch gebunden unterrichtet werden kann. Aufgaben der Persönlichkeitsbildung mit Medien, der Medienkritik, der informationellen Selbstbestimmung, des Daten- und Jugendmedienschutzes sind in diese Felder integriert.

Um diese Kompetenzen zu entwickeln, muss Medienbildung in die Aufgabenstellungen und Themen der Fächer integriert werden. Gleichzeitig bedarf es spezieller Orte und Zeiten im Unterricht, damit sich Schülerinnen und Schüler handlungs- und projektorientiert Medienkompetenzen aneignen können. Im Vordergrund stehen inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen, über die Schülerinnen und Schüler jeweils am Ende der Klassenstufen 2 und 4 verfügen sollen. Mögliche Inhalte werden in dem vorliegenden Arbeitspapier exemplarisch benannt. Diese sind nicht isoliert und additiv abzuarbeiten, sondern sowohl auf Sachthemen als auch auf die jeweiligen Entwicklungsaufgaben in Kindheit und Jugend zu beziehen. Dabei ist es von besonderer Bedeutung, projekt- und produktionsorientierte Verfahren und zusätzliche AGs am Nachmittag angemessen zu berücksichtigen, den Transfer des Gelernten ins Alltagsleben zu fördern und Eltern, außerschulische Partner und das soziale Umfeld in die Medienbildung von Kindern und Jugendlichen einzubeziehen.

Quelle: Auszug aus, Kompetenzraster zur Medienbildung Klasse 1-10, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (2014)

**Medienbildungskonzept der Grundschulen von Bad Rappenau
Stellungnahme der Grundschulen Bad Rappenau**

Darstellung der zu erreichenden Kompetenzen

Klassen 1, 2

Kompetenz <i>Die Schülerinnen und Schüler können...</i>	Mögliche Inhalte
<p>1. Information und Wissen:</p> <p>analoge und digitale Medien als Informationsquelle kennen lernen.</p> <p>Lernprogramme für altersbezogene Entwicklungsaufgaben nutzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Themen, Interessen und Fragen der Kinder mit Hilfe von Webseiten (z.B. in Form von Webquests) und Kindersuchmaschinen aufgreifen ○ Kindersachsendungen ○ Arbeiten mit altersgerechten (online-basierten) Lernprogrammen
<p>2. Kommunikation und Kooperation:</p> <p>ausgehend von eigenen Erfahrungen aus dem häuslichen Umfeld verschiedene analoge und digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum erfahren.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Aufgreifen vorhandener digitaler Kommunikationserfahrungen ○ Nutzung kindgerechter Plattformen für den Unterricht (www.antolin.de) ○ erste Schritte des kooperativen Lernens am Computer ausprobieren ○ Für den Einstieg in die selbstbestimmte Nutzung: Datenschutz thematisieren, z.B. Passwörter sind Geheimwörter
<p>3. Produktion und Präsentation:</p> <p>eigene Texte am Computer verfassen, dabei einzelne Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms kennen lernen.</p> <p>Interessen und Themen aus dem eigenen Lebensumfeld mit Hilfe von Medienprodukten zum Ausdruck bringen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ sich selbst und das eigene Lebensumfeld mit Hilfe von Texten, Fotos und Audio-Aufnahmen darstellen (eventuell Bearbeitung von Bildern, Tönen und Filmen mit einfach zu bedienender Software) ○ Gestaltungs- und Präsentationsmöglichkeiten entdecken und mit ihnen experimentieren ○ Zum Thema Selbstdarstellung und Jugendmedienschutz: <i>Was gebe ich von mir preis?</i>

**Medienbildungskonzept der Grundschulen von Bad Rappenau
Stellungnahme der Grundschulen Bad Rappenau**

<p>4. Mediengesellschaft und –analyse:</p> <p>Medienangebote ausgehend von eigenen Medienerfahrungen entdecken. Sich eigener Bedürfnisse bewusst werden und</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ über eigene Medienerfahrungen sprechen, Medienerlebnisse spielerisch und gestalterisch verarbeiten
<p>davon ausgehend Orientierungshilfen für den Umgang mit Medien entwickeln.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Medieneinflüsse und –botschaften in Bildern und Filmen entdecken - insbesondere Werbung ○ Situationen beschreiben, in denen Medien für unterschiedliche Bedürfnisse genutzt werden (z.B. für Kommunikation, Unterhaltung, Information) ○ mit den Schülerinnen und Schülern ausgehend von ihren Bedürfnissen und ihrer Entwicklung Regeln für die Mediennutzung in Familie und der Schule aushandeln
<p>5. Informationstechnische Grundlagen:</p> <p>einfache Funktionen eines Betriebssystems erkunden und beherrschen lernen, verschiedene Standardprogramme und / oder Apps ausprobieren.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Erste Schritte im Internet: ausgehend von den Themen der Kinder und Unterrichtsinhalten den Computer mit Hilfestellung aktiv als Werkzeug nutzen: z.B. Computer hochfahren, anmelden, Symbole auf dem Desktop, Programme/Apps auswählen, Dateien öffnen, schließen, Dateien speichern und finden, Daten ausdrucken und versenden ○ Computermaus/Touchscreen, Tastatur

**Medienbildungskonzept der Grundschulen von Bad Rappenau
Stellungnahme der Grundschulen Bad Rappenau**

Klassen 3, 4

Kompetenz <i>Die Schülerinnen und Schüler können...</i>	Mögliche Inhalte
<p>1. Information und Wissen:</p> <p>aus vielfältigen analogen und digitalen Medien gezielt Informationen finden, entnehmen, zusammenfassen und erste Bewertungen durchführen.</p> <p>Standard- und Lernprogrammen/Apps in individualisierten und kooperativen Lernprozessen nutzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Informationen auf zuvor festgelegten Seiten recherchieren (Webquests) ○ Informationen kopieren und in ein anderes Programm einfügen ○ Informationen aufbereiten (Plakatgestaltung mit Ausdrucken, einfache Text- und Präsentationsprogramme nutzen) ○ Manipulation durch Bilder thematisieren ○ Gezielte Nutzung von online verfügbaren Informationen oder auch Kindersachsendungen in offenen Unterrichtssituationen ○ Nutzung von Standard- und Lernprogrammen/Apps in kooperativen Lernsituationen (auch zur formativen Diagnostik und Förderung z.B. mit Online-Diagnoseprogrammen) ○ Werbeangebote im Internet
<p>2. Kommunikation und Kooperation:</p> <p>digitale Kommunikationsformen im geschützten Raum entdecken und weiterentwickeln, einzelne Funktionen kennen lernen und einordnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Unterrichtsangebote kooperativ anlegen ○ E- Mail für die Kommunikation über Unterrichtsinhalte und - Themen nutzen ○ in geschützten und redaktionell betreuten Lernplattformen, Chats und Sozialen Netzwerken über Unterrichtsinhalte und Entwicklungsthemen der Schülerinnen und Schüler kommunizieren. ○ die Perspektive anderer in Kommunikationssituationen wahrnehmen und berücksichtigen ○ sichere Online-Plattform, Wiki oder Blog für gemeinsame Einträge, Kommentare zu schulischen Aktivitäten und Projekten („Schüler-Klassenbuch“) nutzen ○ Mit wem kommuniziere ich? Wie kommuniziere ich respektvoll? Was gebe ich von mir preis? Privat vs. öffentlich etc.

**Medienbildungskonzept der Grundschulen von Bad Rappenau
Stellungnahme der Grundschulen Bad Rappenau**

<p>3. Produktion und Präsentation:</p> <p>Themen und Unterrichtsinhalte am Computer erarbeiten.</p> <p>digitale Medienprodukte erstellen und individuell gestalten.</p> <p>eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren, Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ für die Erarbeitung und Verarbeitung von Unterrichtsinhalten Funktionen verschiedener Programme / Apps verwenden ○ Texte, Bilder, Audioproduktionen und kurze Video- und Trickfilmsequenzen an Computer, Digitalkamera oder Tablet erstellen, bearbeiten und präsentieren (z.B. Buch-/Kinderfilmvorstellungen; Trickfilme; Hörspiele; Themenerarbeitungen, multimediale Steckbriefe...) ○ Gestaltungsrichtlinien für Präsentationen entdecken, erproben, diskutieren ○ explorative Natur- und Welterkundung mit Unterstützung von (digitalen) Medien ○ sprachliche Ausdrucksformen mit visuellen und audiovisuellen Ausdrucksformen gezielt verknüpfen (Förderung von Sprachkompetenz in Verbindung mit visueller und audiovisueller Kompetenz) ○ Bedeutung von Urheberrecht für eigene Medienprodukte erkennen
<p>4. Mediengesellschaft und –analyse:</p> <p>Auseinandersetzung mit eigenen Medienerfahrungen, Medienerlebnissen und -kompetenzen, ausgehend von Themen und Interessen Medien als Ressourcen entdecken, die bewusste und kritische Auswahl erfordern.</p> <p>Bedeutung von Datenschutz und Datensicherheit für die eigene Mediennutzung erkennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ sich über eigene Medienerfahrungen spielerisch, gestalterisch und in Gesprächen austauschen: z.B. Fernsehen, Kino, PC/Tablet, Computerspiele, Handy und Werbung ○ Orientierungshilfen für die Mediennutzung in Familie und Schule ausarbeiten, Regeln im Umgang mit Medien in der Schule und im Alltag bewusst achten und einhalten ○ Grundzüge des Urheberrechts und Datenschutzes ausgehend von der Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler thematisieren (z.B. Auseinandersetzung mit Quellenangaben und Zitaten) ○ Gemeinsam Verhaltensregeln für einen respektvollen Umgang im Netz erarbeiten

**Medienbildungskonzept der Grundschulen von Bad Rappenau
Stellungnahme der Grundschulen Bad Rappenau**

<p>5. Informationstechnische Grundlagen:</p> <p>einfache Grundfunktionen eines Betriebssystems und von Programmen / Apps verantwortungsbewusst erkunden und beherrschen lernen</p> <p>Inhalte und Themen mit ausgesuchten Standardprogrammen/Apps erarbeiten</p> <p>Internetbrowser und kindgerechte Webseiten und Kindersuchmaschinen selbstbestimmt und bedürfnisorientiert nutzen</p>	<ul style="list-style-type: none">○ für die Erarbeitung, Verarbeitung und Präsentation von Unterrichtsinhalten Programme bedienen und Dokumente (Bild, Text, Audio) verwalten○ einfache schriftliche oder multimediale Tutorials für das Erlernen von Funktionen in Standardprogrammen nutzen○ bedürfnisorientiertes Navigieren und Orientieren auf Webseiten, Auseinandersetzung mit dem Aufbau und den Inhalten○ für selbstbestimmte Nutzung Regeln für Passwörter, Online-Zugänge, Virenprogramme erarbeiten
---	--

Quelle: Auszug aus, Kompetenzraster zur Medienbildung Klasse 1-10, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (2014)

Ausstattung mit digitalen Medien – Grundschulen von Bad Rappenau

Elmo-Kamera - ist die Weiterentwicklung des Overhead-Projektors

bietet folgende Vorteile:

Mit dieser Kamera können alle Vorlagen über einen Beamer an eine Vorlage projiziert werden (vorzugsweise Tafel).

Die Gegenstände können mit der Kamera aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden. Des Weiteren kann von dem Gegenstand ein Standbild erzeugt werden, das beschriftet werden kann. Die Daten können natürlich gespeichert werden und sind dann von allen Lehrern wieder einsetzbar.

Ein großer Vorteil gegenüber dem herkömmlichen Overheadprojektor bildet die Zoom-Funktion. Je nach Ausstattung kann eine 96-fache Zoom-Funktion erzielt werden (Mikroskop). Die Schüler haben die Möglichkeit, ihre Präsentation sofort darzustellen.

Keine Folien werden benötigt.

Umgebungsbilder können aufgenommen und gespeichert werden.

Digitale Tafel:

- Jegliche Software kann über die Tafel abgespielt bzw. erläutert werden
- Keine langen Vorbereitungszeiten vor oder während des Unterrichts
- Kein externes Kartenmaterial notwendig (Kartenständer, etc.)
- Alle zusätzlichen Geräte, CD-Player, etc. entfallen
- Sauberes Tafelbild – Schriftbild einheitlich

Ausstattung der Schüler

Laptop anstatt Tablet

Vorteile:

- Die Geräte besitzen eine Tastatur
- Haben einen größeren Arbeitsspeicher
- Bereits vorhandene Software kann weiterbenutzt werden
- Flexibel in allen Klassenzimmern einsetzbar
- Bildschirm ist besser geschützt