

# Medienkonzept der Grundschule Krähenbüschchen

Lernen mit modernen Medien (Stand: 21.02.2018)

## 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).

Die Schülerinnen und Schüler sind Digital Natives in einer Welt der sogenannten „neuen Medien“. Computer, Internet, Tablet und Smartphone sind für viele Kinder ständig präsent. Ziel ist die Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf eine vernetzte Welt, das selbstständige digitale Arbeiten und somit die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben unter Berücksichtigung von Chancen, aber auch Risiken. 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).

Schülerinnen und Schüler kommen sowohl mit unterschiedlichen Lernvoraussetzungen als auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Gebrauch eines Computers in die Schule. Im Einzugsgebiet der Grundschule Krähenbüschchen verfügt die Mehrheit der Eltern über einen PC mit Internet-Anschluss, so dass einige Kinder bereits über Grundkenntnisse verfügen.

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

Unsere pädagogische Konzeption im Umgang mit einem Computer/Tablet zur Entwicklung einer umfassenden Medienkompetenz basiert auf fünf Handlungsfeldern:

### **Auswählen und Nutzen von Medienangeboten**

Das Medienspektrum wird immer umfangreicher. Angesichts dieser Entwicklung sollen die Kinder lernen, Medienangebote im Hinblick auf eigene Bedürfnisse und Interessen auszuwählen und zu nutzen. Als Voraussetzung dafür sollen sie unterschiedliche Medienangebote, z.B. Buch, Zeitung, Fernsehen, Hörmedien und Computersoftware/Apps, funktionsbezogen vergleichen und diesen auch nicht-mediale Handlungsmöglichkeiten, z.B. Erkundungen in der Realität, gegenüberstellen.

(Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

### **Gestalten und Verbreiten von eigenen Medienbeiträgen**

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, eigene Medienbeiträge herzustellen und zu verbreiten. Die Beiträge können dabei eher dokumentarischer, fiktionaler, experimenteller oder instrumenteller Art sein. Als Voraussetzung dafür sollen die Kinder in die Handhabung der entsprechenden Geräte bzw. informationstechnischen Systeme eingeführt werden und ihre Gestaltungstechniken handelnd erfahren.

(Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

### **Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen**

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Mediengestaltungen angemessen zu verstehen und zu bewerten. Als Voraussetzung dafür sollen sie mediale Gestaltungsmittel von Schrift, Bild und Ton kennenlernen, Mediendarstellungen als vermittelte oder inszenierte Botschaften erfahren und verschiedene mediale Gestaltungsabsichten unterscheiden können. Bei den computerunterstützten Medien gehört hierzu auch ein Verständnis der grundlegenden systeminternen Funktionen und Strukturen, die eine Datenverarbeitung innerhalb des Mediums (z.B. Suchen, Verknüpfen von Daten usw.) ermöglichen.

(Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

### **Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen**

Die Schülerinnen und Schüler sollen angeregt werden, sich bewusst zu machen, dass von Medien Einflüsse auf sie selbst und auf andere ausgehen. Sie sollen in der Lage sein, solche Einflüsse zu erkennen, auszudrücken und angemessen einzuordnen bzw. aufzuarbeiten. In diesem Zusammenhang

sollen sie lernen, mediale Gestaltungsmerkmale, die mit bestimmten Wirkungen verbunden sind, zu durchschauen und zwischen medialer Darstellung und Realität zu unterscheiden. Die Medieneinflüsse können sich auf Gefühle, Vorstellungen, Verhaltensorientierungen, Wertorientierungen sowie auf soziale bzw. gesellschaftliche Zusammenhänge beziehen.

(Jgst. 1 / 2 und Jgst. 3 / 4)

### Durchschauen und Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und –verbreitung

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, ökonomische, rechtliche, organisationsbezogene und grundlegende technische Voraussetzungen sowie weitere institutionelle und politische bzw. gesellschaftliche Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung zu durchschauen und zu beurteilen. Allerdings sind diese Ziele in der Grundschule generell zu anspruchsvoll und werden daher hauptsächlich frühestens ab der fünften Klasse zum Tragen kommen.

### Bestandsaufnahme

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.

Zu Beginn des Schuljahres 2007/08 wurden in Rahmen des Pilotprojekts „Internet aus der Steckdose“ in jedem Klassenzimmer zwei Schülercomputer eingerichtet. Die Technik ist mittlerweile veraltet und nicht mehr im Betrieb. Vier Klassen sowie der Computerraum sind derzeit über LAN-Kabel mit dem Internet verbunden.

Im Schuljahr 2016/17 wurde unsere Schule im Rahmen eines Pilotprojektes der Stadt Mülheim mit neuer Hardware (Schülercomputer), einem Whiteboard und einem neuen administrativen Verwaltungssystem (schooladmin der Firma KNE) sowie mit WLAN-Empfang in den Klassen des Hauptgebäudes ausgestattet. Zusätzlich wurde über den Förderverein der Schule eine neue flexible Leinwand angeschafft.

Technik	Ort	Anzahl
<b>Computer</b>		
Lehrercomputer	Lehrerzimmer	1
Schülercomputer	Computerraum	14
	Hauptgebäude (pro Klasse)	2 – 4
	Pavillon (pro Klasse)	2
Laptop	flexibel (Computerklasse)	1
<b>Peripherie</b>		
Beamer	Flexibel	2
Whiteboard	Computerklasse	1
Drucker	Computerraum (Zugriff von allen Schüler-Arbeitsplätzen)	1

Leinwand	flexibel	1
<b>Analoge Geräte</b>		
Musikanlage	Flexibel	1
	Klassenzimmer	1 (je Klassenzimmer)
	Ganztag	1 (je Gruppe)
Fernseher / DVD-Player	Bücherei	1

<b>Software</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Lizenz</b>
<b>Anwendungsprogramme</b>		
Libre Office	u.a. Textverarbeitung	Open Source
Paint	Bildbearbeitung	Windows
Mozilla Firefox	Internet-Browser	Open Source
<b>Lernprogramme</b>		
Lernwerkstatt Mühlacker	Deutsch, Mathe, SU etc	Schullizenz
Antolin	Leseförderprogramm	Schullizenz
GUT1	Rechtschreibtraining	Schullizenz
ELFE	Leseförderprogramm	Schullizenz

## Unterrichtsentwicklung

### **1. Einbettung in schulinterne Curricula → Lernen und Leben mit neuen Medien (Computer und Tablets)**

Im Hinblick auf den Einsatz neuer Medien in den einzelnen Fächern werden bereits praktizierten Lehr- und Lernformen Alternativen mit Medien gegenüber gestellt und bereits genutzte Medien um weitere (digitale) Medien ergänzt, so dass die jeweiligen Fächer im Bezug auf die in den Arbeitsplänen definierten Lernzielen vom Einsatz der jeweiligen Medien profitieren.

Besonderer Schwerpunkt liegt hier auf die Chancen im Bezug auf die individuellen Förder- und Forderaspekte, u.a. durch den Einsatz von Lernsoftware, der Nutzung von neuen Medien in offenen Unterrichtsformen, Projektarbeit und im Rahmen vom selbstständigen und kooperativem Lernen.

Der Unterricht an der Grundschule Krähenbüschken wird in den Klassen ½ jahrgangsübergreifend, in den Klassen 3 und 4 jahrgangshomogen erteilt. Innerhalb des Klassenverbandes ist die Verbindung von gemeinsamem Lernen und individuellen Angeboten Leitprinzip; d.h. es wechseln gemeinsame Erarbeitungen, Einzelarbeit, Partner- und Gruppenarbeit mit offenen Unterrichtsformen wie Freiarbeit, Stationenlernen, Werkstattarbeit und Wochenplanarbeit.

Orientiert an den einzelnen Lehrplänen und dem Schulprogramm ergeben sich für Computer sowie für Tablets folgende Einsatzmöglichkeiten:

- Übungsprogramme finden Anwendung im differenzierten Unterricht und insbesondere im Förderunterricht
- Vertiefung und Erweiterung der Lerninhalte
- Unterstützung des Lese- und Schreiblehrgangs im Anfangsunterricht
- gezieltes Rechtschreibtraining
- Unterstützung der Textproduktion
- Recherche und Informationsquelle

- Rechentraining und – übung
- Wahrnehmungstraining
- grafische Gestaltungshilfe
- Unterstützung des selbstentdeckenden Lernens
- Leseförderung durch das Programm ANTOLIN
- Soziales Lernen u.a. in Kleingruppen durch Bearbeitung von Aufgaben am PC

## **2. Kompetenzraster → Erwerb von Bedien- und Methodenkompetenzen**

Das Kompetenzraster legt in Abhängigkeit von vorangegangenen Zielformulierung fest, welche Fertigkeiten und Fähigkeiten die Schülerinnen und Schüler im Bezug auf die jeweiligen Anwendungstechniken der unterschiedlichen Medien in welchen Klassen erlernen sollen. Bestimmte Inhalte der jeweiligen Themenfelder werden in unterschiedlichen Jahrgangsstufen aufgegriffen und auf einem jeweils altersangemessenen Niveau behandelt.

Das Kompetenzraster stellt sowohl den Bezug zu unserem Schulprogramm, als auch zum Medienpass NRW dar.

<b>Computer</b>					
Bereich	Kompetenzerwartungen / Die Schülerinnen und Schüler ...	1	2	3	4
Umgang mit dem Computer	... kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers/Tablets.	x	x	x	x
	... unterscheiden die einzelnen Komponenten nach ihrer Funktion als Eingabe- oder Ausgabegeräte.		x	x	x
	... erkennen, dass ein Computer/Tablet verschiedene Aufgaben erledigen kann / erkennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten /... erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers/Tablets.	x	x	x	x
	... schalten den Computer/das Tablet ordnungsgemäß ein und aus und erkennen, wann der PC betriebsbereit ist.	x	x	x	x
	... orientieren sich auf den Benutzerflächen und können Fenster (Ordner, Dateien, Programme) und Apps öffnen, schließen, minimieren/maximieren und verkleinern/vergrößern.		x	x	x
	... können Dateien und Ordner (im Schulnetzwerk) speichern, umbenennen, löschen, kopieren und einfügen.			x	x
Arbeit mit einem Zeichenprogramm	... erproben bestimmte Anwendungen des Zeichenprogramms und vergleichen diese mit bekannten Zeichentätigkeiten.	x	x	x	x
	... malen am Computer/Tablet ein Bild zu einem gezielten Arbeitsauftrag.	x	x	x	x
Arbeit mit einer Textverarbeitung	... schreiben erste eigene Übungssätze /-texte.	x	x	x	x
	... erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung.		x	x	x
	... schreiben und speichern eigene Texte.			x	x
	... formatieren Texte mithilfe der Symbolleisten (Schriftart, -farbe, Formatierung, Ausrichtung).			x	x
	... fügen Texte, Bilder und Grafiken in ein Textdokument ein.			x	x
	... bearbeiten Bilder und ordnen sie im Text an.				x
	... korrigieren einen Text mit der Rechtschreibhilfe.			x	x
... legen Tabellen an.			x	x	
Lernwerkstatt	... arbeiten mit dem Lernprogramm „Lernwerkstatt“	x	x	x	x

Offline-Recherche	... recherchieren offline mit Hilfe von Lexika auf CD.			x	x
Präsentationen	... erstellen Präsentationen.*				x
Fotobearbeitung	... bearbeiten Fotos am Computer/Tablet.*				X
* optional / fakultativ					

Internet					
Bereich	Kompetenzerwartungen / Die Schülerinnen und Schüler ...	1	2	3	4
Umgang mit dem Internet	... verstehen, was das Internet ist, erkennen dessen Möglichkeiten und kennen dessen wichtigste Begriffe.			x	x
	... stellen eine Sammlung von für sie und den Unterricht bedeutsame Internetseiten zusammen.			x	x
	... kennen und erproben die wichtigsten Funktionen des Browsers.			x	x
	... rufen Webseiten durch Eingabe einer Internetadresse auf.			x	x
	... erforschen eine bestimmte Seite und nutzen Links.			x	x
Internet-Recherche mit Suchmaschinen	... erkennen Sinn und Zweck von Suchmaschinen und vergleichen diese mit dem Lexikon.			x	x
	... kennen unterschiedliche Suchmaschinen und sind in der Lage sie entsprechend zu vergleichen.			x	x
	... berichten von ihren Erfahrungen im Umgang mit Suchmaschinen.			x	x
	... suchen gezielt nach bestimmten Begriffen oder Informationen mithilfe einer Suchmaschine.			x	x
	... erkennen, dass es wichtig ist, den Suchbegriff richtig zu schreiben.			x	x
	... stellen Reflexionen zu ihren Suchergebnissen an.			x	x
	... formulieren einen persönlichen Wissensbedarf zu einem bestimmten Thema.				x
	... strukturieren ihre Recherche zielgerichtet.				x
Regeln im Internet	... beachten die Sicherheitsregeln (Urheberrecht, Datenschutz, Viren) für das Internet.			x	x
	... kennen Regeln und Vorgehensweisen einer sicheren Kommunikation im Internet.			x	x
	... sind sich der gängigen Netiquetten bewusst und halten diese ein.			x	x
Antolin	... arbeiten mit dem Buchportal „Antolin“.		x	x	x
Podcasts	... laden Podcasts.*				x
Websites	... erstellen Websites mit Primolo.*				x
E-Mail*	...erkennen die Funktion und das Prinzip der E-Mail und vergleichen diese mit anderen Kommunikationsmitteln.				x
	...kennen den Aufbau einer E-Mail-Adresse.				x
	...erfassen den Aufbau eines E-Mail-Programms.				x
	...richten unter Anleitung eine persönliche E-Mail-Adresse ein.				x
	...sind in der Lage E-Mails zu versenden und zu empfangen.				X
* optional / fakultativ					

Welche Software, technischen Geräte, Internetanbindung wird benötigt, um die angestrebten Unterrichtsziele zu erreichen?

Vereinbarungen zur Anschaffung neuer Hardware und deren Bereitstellung in der Schule sind ebenso wichtig wie Absprachen für einen schulübergreifenden Einsatz einer Lernplattform.

Die entsprechende Ausstattungsplanung muss in den Fachkonferenzen beginnen, um anschließend den Anschaffungsbedarf für die gesamte Schule zu ermitteln.

Kurzfristig erforderlich sind:

- iPads (s. unten)

Zusätzlich:

- Fotoapparate
- Drucker in den einzelnen Klassen
- Beamer mit DVD-Player u.a. für den Englischunterricht

### **Konzept zum Einsatz von iPads im Unterricht**

*Unser Medienkonzept wurde bereits um den Einsatz von Tablets im Unterricht als Ergänzung bzw. Alternative zum Einsatz von Schülercomputer erweitert.*

*An dieser Stelle soll die Bedeutsamkeit und Notwendigkeit dieser Ergänzung pädagogisch aufgeführt und begründet werden, wieso sich bewusst für den Einsatz von iPads der Firma Apple entschieden wurde.*

Bevor das iPad 2010 als erstes Tablet offiziell vorgestellt wurde, ist man zuvor davon ausgegangen, dass es iSlate (von engl. slate für „Schiefertafel“) heißen wird, denn ein Hauptgedanke bei der Entwicklung der iPads war der Einsatz der Geräte im Unterricht. Die Tablets sind in der Lage, Schulbücher zu ergänzen oder komplett zu ersetzen. Hierbei stehen praktische Überlegungen wie geringes Gewicht und Mobilität neben inhaltlichen Gesichtspunkten wie Differenzierung durch Lernapps im Vordergrund.

Der Unterricht soll die Schülerinnen und Schüler befähigen, sich aus der Rolle der Informationskonsumenten zu befreien und stattdessen zu Produzenten ihres Wissens zu werden, die anderen ihre Ergebnisse präsentiert und mit Klassenkameraden darüber diskutieren. Durch die Tablets lassen sich offene Unterrichtsformen und Projekte schneller realisieren als mit Stift und Papier bzw. mit einem feststehenden Schülercomputer. Im Vergleich zu einem Laptop ist ein Tablet handlicher, mobiler und benutzerfreundlicher. Darüber hinaus bietet ein Tablet zusätzliche Funktionen, die ein Computer überhaupt nicht realisieren kann. Hier können Fotos, Filme und Tonaufnahmen kinderleicht erstellt und direkt verarbeitet werden. Zudem gibt es Apps die Messinstrumente (z.B. Wasserwaage) zur Verfügung stellen, die auch im Unterricht angewandt werden können.

So wird durch den Einsatz von iPads eine neue hohe Qualität im Unterricht erreicht, weil u.a. eine

bessere Differenzierung durch individuelle Lernapps stattfindet und die Schülerinnen und Schüler so mehr die Möglichkeit haben, ihre Talente in den Unterricht einzubringen. Apple bietet hier bereits eine großzügige Grundausstattung von erforderlichen Apps und Bedienungshilfen (z.B. für Menschen mit Sehbehinderungen). Darüber hinaus bietet der Appstore von Apple die größte Auswahl von geprüften Apps (s. Auflistung von Apps im Anhang). Der bewusste Einsatz der verschiedenen Apps im Unterricht ist somit ein großer Vorteil für individuelles Lernen, welches an unserer Schule einen hohen Stellenwert einnimmt.

Mit Hilfe der *iPads* haben die Lehrkräfte die Möglichkeit, auf einfache Art und Weise differenzierte Arbeitsblätter zu erstellen und z.B. via Airdrop an die entsprechenden Schülerinnen und Schüler zu verteilen, was Arbeitsblätter ersetzt und Ressourcen schont.

Um Präsentationen (z.B. via Beamer) einfach realisieren zu können, bietet das *iPad* mit Apple TV eine einfache Handhabung.

Abschließend sei noch zu ergänzen, dass ein großer Teil der Lehrkräfte an unserer Schule *iPads* auch privat nutzen und somit im Umgang bereits sehr sicher sind. Da Apple der Marktführer im Bereich Tablets ist, ist auch davon auszugehen, dass ebenfalls die Kinder am ehesten Vorerfahrungen im Umgang mit *iPads* gesammelt haben.

### **Notwendiger Fortbildungsbedarf**

Welche Qualifizierung benötigen die Lehrerinnen und Lehrer zur Integration von Medien in ihren Fachunterricht?

Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer gefördert werden. Sie benötigen einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten sie fachliche Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

## **1. Handreichung**

Die Handreichung gibt inhaltliche Vorgaben, welche Aspekte in welcher Jahrgangsstufe behandelt werden sollen. Diese sind grundlegend und verbindlich, erheben dabei jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit und können quantitativ wie qualitativ erweitert werden.

Kompetenzbereiche, die selbsterklärend oder optional sind, werden an dieser Stelle nicht berücksichtigt.

### **Computer - Jahrgangsstufe 1&2:**

#### **Bereich: Umgang mit dem Computer**

**Die SuS kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers.**

<b>Komponenten/Anschlüsse:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechner</li> <li>• Monitor / Bildschirm</li> <li>• Maus (Mauszeiger, Linksklick, Rechtsklick, Doppelklick)</li> <li>• Tastatur</li> <li>• Drucker</li> </ul>	<b>Programme/Anwendungen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernwerkstatt</li> <li>• Word / LibreOffice</li> <li>• Paint</li> </ul>	<b>Begriffe:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hochfahren – Runterfahren</li> </ul>
--	--	--

**Die SuS erkennen, dass der Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann / erkennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten / erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers.**

- Zu Hause / Freizeit
- Schule
- Beruf

#### **Bereich: Arbeit mit einem Zeichenprogramm (Paint)**

**Die SuS lernen bestimmte Anwendungen des Zeichenprogramms kennen und vergleichen diese mit bekannten Zeichentätigkeiten.**

- Pinsel
- Bleistift
- Farbkasten
- Radiergummi

#### **Bereich: Arbeit mit einer Textverarbeitung (Open-Office)**

**Die SuS erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung.**

- Tasten allgemein: Buchstaben, Zahlen
- Zeichen: Punkt, Komma
- Leertaste: Leerzeichen
- Eingabe-Taste: Eingabe, Absatz
- Lösch-Taste: Löschen
- Pfeil-Tasten: Bewegung
- Umschalt-Taste / Feststell-Taste: Groß- und Kleinschreibung

## Computer - Jahrgangsstufe 3&4

### Bereich: Umgang mit dem Computer

**Die SuS kennen die wichtigsten Komponenten, Programme bzw. Anwendungen und Begriffe des Computers.**

Komponenten/Anschlüsse:

- Maus (Scrollen, Markieren)
- Festplatte
- Scanner
- Lautsprecher / Kopfhörer
- Beamer
- Mikrofon
- USB

Programme/Anwendungen:

- Internet via Mozilla Firefox (Browser)

Begriffe:

- Hardware – Software
- Surfen

**Die SuS unterscheiden die einzelnen Komponenten nach ihrer Funktion als Eingabe- oder Ausgabegeräte.**

Eingabegeräte:

- Maus
- Tastatur
- Scanner
- Mikrofon

Ausgabegeräte:

- Monitor / Beamer
- Drucker
- Lautsprecher / Kopfhörer

**Die SuS erkennen, dass der Computer verschiedene Aufgaben erledigen kann / erkennen die unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten / erhalten Einblick in die kulturellen und gesellschaftlichen Aufgaben des Computers.**

- Zu Hause / Freizeit
- Schule
- Beruf

### Bereich: Arbeit mit einem Zeichenprogramm (Paint)

**Die SuS lernen bestimmte Anwendungen des Zeichenprogramms kennen und vergleichen diese mit bekannten Zeichentätigkeiten.**

- Füllwerkzeug
- Rechtecke, Kreise, Linien
- Schreiben

### Bereich: Arbeit mit einer Textverarbeitung (Open-Office)

**Die SuS erwerben grundlegende Fähigkeiten zur Textverarbeitung.**

- Tasten allgemein: Sonderzeichen
- Escape-Taste: Abbrechen
- Umschalt-Taste / Feststell-Taste: Sonderzeichen
- Tastenkombinationen: Kopieren (STRG+C), Einfügen (STRG+V), Rückgängig (STRG+Z)

**Die SuS formatieren Texte mithilfe der Symbolleisten.**

- Schriftart,- gröÙe, -farbe
- Ausrichtung (rechts- / linksbündig, zentriert)
- Absatz: Zeilenabstand, Textverlauf

**Die SuS bearbeiten Bilder und ordnen sie im Text an.**

- Bilder vergrößern / verkleinern
- Formatierung ändern
- Anordnen in Texten

**Die SuS legen Tabellen an.**

- z.B. Stundenpläne

## Internet - Jahrgangsstufe 3&4

### Bereich: Umgang mit dem Internet

**... verstehen, was das Internet ist, erkennen dessen Möglichkeiten und kennen dessen wichtigste Begriffe.**

Begriffe: Internet, World Wide Web, Browser (Mozilla Firefox, Internet Explorer), Website, Homepage, Adressen (URL), Surfen, Email, Chat, Netzwerk

**... stellen eine Sammlung von für sie und den Unterricht bedeutsame Internetseiten zusammen.**

Suchmaschinen:

- [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)
- [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)
- [www.google.de](http://www.google.de)

Kinderseiten:

- [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)
- [www.tivi.de](http://www.tivi.de)

**... kennen und erproben die wichtigsten Funktionen des Browsers.**

Funktionen:

- Favoriten/Lesezeichen/Bookmarks verwalten
- Bilder und Texte kopieren
- Drucken
- Schaltflächen: Vorwärts / Rückwärts, Abbrechen

### Bereich: Internet-Recherche mit Suchmaschinen

**... kennen unterschiedliche Suchmaschinen und sind in der Lage sie entsprechend zu vergleichen.**

Suchmaschinen:

- [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)
- [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)
- [www.google.de](http://www.google.de)

Kinderseiten:

- [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)
- [www.tivi.de](http://www.tivi.de)

### Bereich: Regeln im Internet

**... beachten die Sicherheitsregeln (Urheberrecht, Datenschutz, Viren) für das Internet.**

Funktionen:

- Favoriten/Lesezeichen/Bookmarks verwalten
- Bilder und Texte kopieren
- Drucken
- Schaltflächen:
  - Vorwärts / Rückwärts
  - Abbrechen

**... kennen Regeln und Vorgehensweisen einer sicheren Kommunikation im Internet.**

- Schutz vor Viren
- Datenschutz
- Beachten von Urheberrechten

**... sind sich der gängigen Netiquetten bewusst und halten diese ein.**

- Erzähle in deinen Emails keine Geheimnisse. Sie können von anderen gelesen werden, wie Postkarten.
- Nie solltest du deinen vollständigen Namen, deine Anschrift und Telefonnummer preisgeben.
- Wenn eine Email bei dir ein unangenehmes Gefühl verursacht, wende dich an einen Erwachsenen, dem du vertraust.
- Verabrede dich nie mit fremden Personen, ohne deine Eltern zu informieren.

## 2. Auflistung von Apps (zusammengestellt von der Steuergruppe „Neue Medien“ unserer Schule)

### Mathematik:

- Fingerzahlen  
<https://itunes.apple.com/de/app/fingerzahlen-fingermengen/id455497654?mt=8>
- Geoboard  
<https://itunes.apple.com/us/app/geoboard-by-the-math-learning-center/id519896952?mt=8>
- König der Mathematik Junior  
<https://itunes.apple.com/de/app/könig-der-mathematik-junior-kostenlos/id718099583?mt=8>
- Flex und Flo Plusminus  
<https://itunes.apple.com/de/app/flex-und-flo-plus-und-minus-trainieren/id1140877376?mt=8>
- Flex und Flo Einmaleins  
<https://itunes.apple.com/de/app/flex-und-flo-einmaleins-trainieren/id1234984252?mt=8>
- Rechendreieck  
<https://itunes.apple.com/de/app/rechendreieck/id575736731?mt=8>
- Stellenwerttafel  
<https://itunes.apple.com/de/app/stellenwerttafel/id568750442?mt=8>
- Erste Zählen, erstes Rechnen  
<https://itunes.apple.com/de/app/erstes-zählen-erstes-rechnen/id444476330?mt=8>
- Conni 1-10  
<https://itunes.apple.com/de/app/conni-zahlen-1-10/id406491323?mt=8>
- Conni 1-100  
<https://itunes.apple.com/de/app/conni-rechnen-1-100/id454688089?mt=8>
- Conni Mathe 1  
<https://itunes.apple.com/de/app/conni-mathe-lernspiel-1-klasse/id681871766?mt=8>
- Conni Mathe 2  
<https://itunes.apple.com/de/app/conni-mathe-2-klasse/id920348593?mt=8>
- Conni Uhrzeit  
<https://itunes.apple.com/de/app/conni-uhrzeit/id1116692318?mt=8>
- Blitzrechnen 1-4  
<https://itunes.apple.com/de/app/blitzrechnen-1-mathe-üben/id1027799669?mt=8>  
<https://itunes.apple.com/de/app/blitzrechnen-2-klasse-mathe-lernen-in-der-grundschule/id1078934052?mt=8>  
<https://itunes.apple.com/de/app/blitzrechnen-3-klasse-mathe-lernen-in-der-grundschule/id1112860730?mt=8>  
<https://itunes.apple.com/de/app/blitzrechnen-4-klasse-mathe-lernen-in-der-grundschule/id1132007590?mt=8>

## Deutsch:

- Conni Lesen  
<https://itunes.apple.com/de/app/conni-lesen/id524317031?mt=8>
- Conni ABC  
<https://itunes.apple.com/de/app/conni-abc/id416067890?mt=8>
- Einführung in die Buchstaben  
<https://itunes.apple.com/de/app/einführung-in-die-buchstaben-von-montessorium/id387232375?mt=8>
- Lesedose  
<https://itunes.apple.com/de/app-bundle/lesedosen-1-4-im-paket/id940619456?mt=8>
- Erstes Lesen, erstes schreiben  
<https://itunes.apple.com/de/app/erstes-schreiben-erstes-lesen/id422263702?mt=8>
- Lesenlernen für Kinder 1 & 2 (Zebra)  
<https://itunes.apple.com/de/app/lesen-lernen-für-kinder-klasse-1-der-grundschule-mit/id1076254761?mt=8>  
<https://itunes.apple.com/de/app/lesen-lernen-für-kinder-klasse-2-der-grundschule-mit/id1144553367?mt=8>
- Deutsch Klasse 2 (Zebra)  
<https://itunes.apple.com/de/app/deutsch-klasse-2-mit-zebra/id1200323311?mt=8>
- Meine Grundschul-App Schreiben  
<https://itunes.apple.com/de/app/meine-grundschul-app-schreiben-teil-1/id1032354996?mt=8>
- Antolin Lesespiele  
<https://itunes.apple.com/de/app/antolin-lesespiele-1-2/id1059749112?mt=8>  
<https://itunes.apple.com/de/app/antolin-lesespiele-3-4/id1128384405?mt=8>
- Bausteine 1 - 4  
<https://itunes.apple.com/de/app/bausteine-deutsch-klasse-1/id946995781?mt=8>  
<https://itunes.apple.com/de/app/bausteine-deutsch-klasse-2/id952327065?mt=8>  
<https://itunes.apple.com/de/app/bausteine-deutsch-klasse-3/id1031617837?mt=8>  
<https://itunes.apple.com/de/app/bausteine-deutsch-klasse-4/id1108043185?mt=8>

## Weitere:

- Lernerfolg Grundschule  
<https://itunes.apple.com/de/app/lernerfolg-grundschule-schulversion-die-lernapp-für/id743561895?mt=8>
- Pushy  
<https://itunes.apple.com/de/app/pushy/id322110989?mt=8>