

# Medienkonzept der Erwin-von-Witzleben-Grundschule



# Medienkonzept der Erwin-von-Witzleben-Grundschule

## Inhalt

### 1. Grundlegende Informationen aus dem Rahmenlehrplan Teil B

#### 1.1 Allgemeines

##### 1.1 Grundschulrelevante Standards für die Medienbildung (nur Niveau D)

##### 1.2 Wichtige Begriffe zum Thema Medien

### 2 Medienerziehung an unsere Schule

#### 2.1 Bestandsaufnahme

##### 2.1.1 Hardware

##### 2.1.2 Software

##### 2.1.3 Kooperation mit der Stadtteilbibliothek Halemweg

##### 2.1.4 Schul- und Schülerwebsite

#### 2.2 fachbezogene Festlegungen (vgl. Übersicht: Tabelle 1 / S. 7)

#### 2.3 Vorhaben für das Schuljahr 2018/2019

04 G 09

Halemweg 34, 13627 Berlin

Telefon: 9029-25380

Fax: 9029-25336

E-Mail: [erwin-von-witzleben-gs@t-online.de](mailto:erwin-von-witzleben-gs@t-online.de)

Stand: 14. Januar 2018

# 1. Grundlegende Informationen aus dem Rahmenlehrplan Teil B

## 1.1 Allgemeines

- Ein sicherer Umgang mit Medien befähigt Schülerinnen und Schüler dazu, sich selbstständig Informationen zu beschaffen, diese mit anderen auszutauschen und sie kriteriengeleitet zu bewerten. Kinder und Jugendliche erwerben dabei auch die Voraussetzungen für eine sichere Nutzung von Medien.
- Der Teil B des Rahmenlehrplans beschreibt Standards für die Medienbildung auf den Stufen D und G (nähere Erläuterungen zu den Niveaustufen siehe Teil C, Kapitel 2). Diese Standards dienen als Grundlage für die fachliche Arbeit, aber auch für die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler über den Fachunterricht hinaus. Fachspezifische und fachübergreifende Maßnahmen Medienbildung werden im schulinternen Curriculum festgehalten.
- Die Entwicklung unserer Gesellschaft zu einer Mediengesellschaft macht Medienbildung zu einem wichtigen Bestandteil der allgemeinen Bildung. Ziel von Medienbildung ist es, Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den steigenden Anforderungen dieser Mediengesellschaft selbstbewusst und mit den dafür erforderlichen Fähigkeiten begegnen können. Um diese Kompetenzen zu vermitteln, wird Medienbildung in allen Fächern unterrichtet.

## 1.2 Grundschulrelevante Standards für die Medienbildung (nur Niveau D)

**Medienkompetenz** beinhaltet folgende Kompetenzbereiche: Informieren, Kommunizieren, Präsentieren, Produzieren, Analysieren und Reflektieren.

In den folgenden Standards wird beschrieben, was die Schülerinnen und Schüler am Ende der 6. Klasse (Niveau D) in diesen sechs Kompetenzbereichen gelernt haben sollen:

### **Standards (nur Niveaustufe D):**

#### 1. Informieren

Die Schülerinnen und Schüler können Unterschiede von Informationsquellen beschreiben, mediale Informationsquellen auswählen und nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler können Suchstrategien zur Gewinnung von Informationen aus unterschiedlichen Quellen anwenden, Suchmaschinen sachgerecht als Recherchewerkzeuge nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung zwischen sachlichen Informationen und interessengeleiteter Darstellung beschreiben und anwenden, ausgewählte Kriterien bezüglich der Glaubwürdigkeit von Informationen und Informationsquellen beschreiben und anwenden.

Die Schülerinnen und Schüler können Informationen unter Angabe der Quellen auswählen und für die Bearbeitung von Aufgaben ordnen.

Die Schülerinnen und Schüler können Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese sachgerecht anwenden. Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden.

## 2. Kommunizieren

Die Schülerinnen und Schüler können Kommunikationsmedien aus ihrer Lebenswelt auswählen und diese sachgerecht anwenden, Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien aus ihrer Lebenswelt heraus benennen und diese anwenden.

Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Begriffe der Kommunikation benennen, mediale Werkzeuge altersgemäß für die Zusammenarbeit und den Austausch von Informationen in Lernprozessen nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler können die Medienlandschaft aus ihrer Lebenswelt heraus in Grundzügen beschreiben ihnen bekannte Kommunikationsdienstleister beschreiben ausgewählte Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der medialen Kommunikation beschreiben und beachten.

## 3. Präsentieren

Die Schülerinnen und Schüler können Präsentationsarten unterscheiden und in Grundzügen die Vor- und Nachteile benennen.

Die Schülerinnen und Schüler können die Gestaltung von Präsentationen an ihren Zielen ausrichten, den grundlegenden Aufbau einer Präsentation beschreiben, Gestaltungselemente für eine Präsentation (Text, Audio, Bildmaterial und Video) nach vorgegebenen Kriterien auswählen eine Präsentation von Lern- und Arbeitsergebnissen sach- und situationsgerecht gestalten.

Die Schülerinnen und Schüler können die für die Präsentation notwendige Medientechnik nach Vorgaben einsetzen, Einzel- und Gruppenarbeitsergebnisse vor einem Publikum präsentieren, Regeln und Methoden für das Geben und Annehmen von Feedback erproben und das Feedback zur Selbsteinschätzung nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler können altersgemäß die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes bei der Erstellung von Präsentationen berücksichtigen.

## 4. Produzieren

Die Schülerinnen und Schüler können Medientechnik einschließlich Hard- und Software nach Vorgaben einsetzen grundlegende Funktionen von Textverarbeitungs- sowie Grafik-, Bild-, Audio- und Videobearbeitungsprogrammen nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler können eine Medienart für ihre Medienproduktion auswählen, eine Medienproduktion in Einzel- oder Gruppenarbeit nach Vorgaben planen.

Die Schülerinnen und Schüler können mediale Gestaltungselemente (z. B. Bild-, Video-, Audiomaterial) unterscheiden, grundlegende Elemente der (Bewegt-)Bild-, Ton- und Textgestaltung nach Vorgaben einsetzen, eigene Gestaltungsprozesse mit unterschiedlichen Medien umsetzen, die Gestaltung und Wirkung von eigenen Medienproduktionen nach vorgegebenen Kriterien einschätzen, eigene und lizenzierte Gestaltungselemente unterscheiden.

Schülerinnen und Schüler können mit Hilfestellung eigene Medienprodukte einzeln und in der Gruppe herstellen und bei der Herstellung die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen Rückmeldungen zur Optimierung ihrer Medienproduktion nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler können vorhandene Möglichkeiten zur Veröffentlichung eigener Medienproduktionen prüfen und sie nutzen.

#### 5. Analysieren

Die Schülerinnen und Schüler können das von ihnen genutzte Medienangebot beschreiben, Merkmale, Gemeinsamkeiten und Unterschiede verschiedener Medienarten benennen.

Die Schülerinnen und Schüler können Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung exemplarisch beschreiben, mediale Symbole und Zeichensysteme aus ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug beschreiben, gestalterische Grundlagen der Bild- und Filmsprache bei der Medienanalyse exemplarisch anwenden, Werbung und deren Botschaft in ihrer Lebenswelt beschreiben.

Die Schülerinnen und Schüler können ausgewählte Kriterien zur Unterscheidung fiktionaler und nicht-fiktionaler Medienformate und -angebote benennen, die interessenbezogene Gestaltung medialer Angebote und deren Botschaften anhand ihrer persönlichen Empfindungen beschreiben.

#### 6. Reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Medienangeboten (wie z. B. soziale Netzwerke, Computerspiele) für ihren Alltag beschreiben Chancen (z. B. zeit- und ortsunabhängige Kommunikation) und Risiken (z. B. Cybermobbing) des eigenen und fremden Mediengebrauchs diskutieren.

Sie können sich über Medienerlebnisse austauschen und diese auf der Grundlage gegenseitiger Toleranz und Achtung bewerten, alters- und situationsangemessene Handlungsmöglichkeiten in Bezug auf einen sozial, ethisch und ökonomisch verantwortlichen Mediengebrauch entwickeln, Privatheit und Öffentlichkeit des eigenen Mediengebrauchs unterscheiden, altersgemäß die Grundlagen des Urheber und Persönlichkeitsrechts sowie des Datenschutzes berücksichtigen.

Die Schülerinnen und Schüler können anhand eigener Medienerfahrungen zwischen medial vermittelter und realer Welt unterscheiden, exemplarisch mediale Manipulationen aus ihrer Lebenswelt erkennen und beschreiben, Vorbilder, Heldinnen und Helden sowie Idole aus den Medien beschreiben.

Die Schülerinnen und Schüler können aus ihrer Lebenswelt heraus Medien als Mittel zur Herstellung von Öffentlichkeit benennen, mediale Gewalt aus ihrer Lebenswelt und ihre Wirkungen beschreiben, mediale Darstellung von Motiven der Werbung (Gesundheit, Sexualität, Mobilität u. a.) beschreiben, an aktuellen regionalen Beispielen den Einfluss von Medien auf die öffentliche Meinungsbildung beschreiben.

### 1.3 Wichtige Begriffe zum Thema Medien

#### **Jugendmedienschutz**

Der Jugendmedienschutz umfasst den gesetzlich verankerten Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Medienangeboten, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden. Zudem regelt er den Schutz vor solchen Angeboten, welche die Menschenwürde oder sonstige durch das Strafgesetzbuch geschützte

Rechtsgüter verletzen. Rechtsgrundlage bilden das Jugendschutzgesetz und der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag.

### **Kommunikation**

Kommunikation bezeichnet den Austausch oder die Übertragung von Informationen (Wissen, Erkenntnisse, Erfahrungen, Botschaften) und Daten. Dabei wird Kommunikation in erster Linie als soziale Handlung mit dem Ziel der Verständigung zwischen verschiedenen Kommunikationspartnern (Sender, Empfänger) verstanden. Vor allem Online-Kommunikationsprozesse ermöglichen einen flexiblen Wechsel der ursprünglichen Rollen der Kommunikationspartner. Empfänger werden zu Sendern und umgekehrt.

### **Kommunikationsdienstleister**

Als Kommunikationsdienstleister werden die Anbieter verschiedener Online-Kommunikationsdienste sowie -plattformen in Form von z. B. sozialen Netzwerken, Messengern, Blogging-Plattformen verstanden, die durch die aktive Beteiligung ihrer Nutzerinnen und Nutzer gekennzeichnet sind. Hierzu gehören aktuell z. B. Facebook, WhatsApp, Skype, Instagram, Twitter etc.

### **Kommunikationsmedien**

Der Begriff Kommunikationsmedien schließt die verschiedenen digitalen Möglichkeiten der Kommunikation ein, z. B. E-Mail, Chat, Messenger, webbasierte Plattformen etc.

### **Medien**

Der Medienbegriff schließt alle analogen und digitalen Medienarten vom gedruckten Buch über Zeitung, Radio, Film/- Fernsehen bis hin zu Internet, Smartphones und Computerspielen etc. ein.

### **Medienbildung**

Medienbildung vereint sowohl die klassische Mediendidaktik als auch Medienerziehung. Die systematische Einbeziehung von Medien in Schule und Unterricht unterstützt eine Lernkultur, in deren Mittelpunkt problemorientiertes, selbstgesteuertes, kooperatives, kreatives und individuelles Lernen steht.

### **Medienkompetenz**

Medienkompetenz bezeichnet die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und verantwortliches Handeln in einer von Medien wesentlich mitbestimmten Welt notwendig sind. Medienkonvergenz beschreibt das durch die Digitalisierung bedingte zunehmende Zusammenwachsen verschiedener Medienbereiche, die ehemals getrennt (analog) waren. Inhaltlich wachsen die Medieninhalte und deren Verbreitungswege zusammen. Medienkonvergenz bedeutet auch die ergänzende Nutzung und Produktion konvergenter Medienangebote durch die Nutzerinnen und Nutzer selbst. Beispiel: Tagesschau (ARD) – tagesschau.de

## **2 Medienerziehung an unsere Schule**

### **2.1 Bestandsaufnahme (das haben wir)**

#### **2.1.1 Hardware**

- zwei Computerräume mit insgesamt 35 PCs (19 im Neubau und 16 im Altbau), letzterer ist für die SaPh möbliert, 35 Kopfhörer, SBE-Vernetzung (logodidact), Internet, 2 Drucker (Farb- und SW-Laser), personenbezogene Passwörter
- 3 fahrbare Activeboards
- 2 Notebooks
- einen großen Fernseher (an PC angeschlossen)
- mehrere mobile CD-Player
- Mischpult, 3 schnurlose Mikrofone, 2 große mobile Lautsprecher
- 2 fest installierte Lautsprecher in der Turnhalle, dazu ein fest installiertes Mischpult
- einen mobilen Beamer
- einen Decken-Beamer (Aula)
- ein Klassensatz caliope-mini (Programmierung)

#### **2.1.2 Software**

- Oriolus Mathematik und Deutsch Klasse 1-6
- Blitzrechnen 1-4
- Camden market 1 und 2
- Microsoft-Office

#### **2.1.3 Kooperation mit der Stadtbibliothek Halemweg**

- Klasse 1) a) Nur Vorlesen                      b) Vorlesen und eine Bücherkiste ausleihen  
Klasse 2) a) Vorlesen, Leseausweis        b) Vorlesen und die Bibliothek erkunden, Bücher Ausleihe  
Klasse 3) Vorlesen und gezielte Übungen, sich in der Bibliothek zu orientieren, Bücher ausleihen  
Klasse 4) Sich in der Bibliothek zurechtfinden, gezielte Übungen zur Recherche unterrichtsrelevanter Themen  
Klasse 5) Recherchemöglichkeiten in der Bibliothek einschließlich anderer Medien (z. B. DVD) und dem Internet  
Klasse 6) Recherchen zu ausgewählten unterrichtsbezogenen Themen (z.B. D / NaWi / G, Ek) mit allen Medien

**Pro Schuljahr werden in der Regel drei Termine pro Klasse vereinbart.**

#### **2.1.4 Schul- und Schülerwebsite**

Die Schulwebsite wird z.Zt. von einer Lehrerin gepflegt: informiert u.a. über Termine, Projekte, Sportangebote, Kooperationspartner, Schulinsel. Die Schülerwebsite wird Im WUF-Kurs von Schülern gestaltet: Online-Schülerzeitung, Texte über die Schule, Projekte, Bücher, Filme, Spiele u.a.

### **2.2 fachbezogene Festlegungen (vgl. Übersicht: Tabelle 1 / S. 7)**

Genaueres (z.B die Nutzung spezieller Lernplattformen ) steht in den jeweiligen Stoffverteilungsplänen.

**Tabelle 1) fachbezogene Festlegungen** - Genauerer (z.B die Nutzung spezieller themenbezogener Lernplattformen) ist in den jeweiligen Stoffverteilungsplänen aufgeführt

	Deutsch	Mathe	Englisch	SU/NaWi	GeWi	Kunst	Musik
1. Klasse	Umgang mit dem PC, Antolin	Lernprogramm Oriolus 1 Blitzrechnen 1					Verschiedene Tonträger
2. Klasse	Lernprogramm PC, 1. Wörter schreiben Antolin	Lernprogramm Oriolus 2 Blitzrechnen 2				Paint	
3. Klasse	Antolin	Lernprogramm Oriolus 3 Blitzrechnen 3		Internet-Recherche		Paint	
4. Klasse	Antolin	Lernprogramm Oriolus 4 Blitzrechnen 4		Internet-Recherche			
5. Klasse	Antolin Schülerzeitung >Schülerwebsite Buchvorstellung	Lernprogramm	Lernprogramm, Engl.-Hilfen online	Internet-Recherche	Interaktive Karten, power point, Sachbücher		Filmmusik, Werbung
6. Klasse	Antolin, Projekt „Tageszeitung“ Schülerwebsite	Lernprogramm	Power point „London“ Lernprogramm	Internet-Recherche	Interaktive Karten, power point, Sachbücher		Filmmusik, Werbung



### **2.3 Vorhaben für das Schuljahr 2018/2019**

- drei fest installierte Activeboards (NaWi-Raum, Klassenräume R29 und R30) mit Internetanschluss (Haushaltsjahr 2018)
- weitere fest installierte Activeboards in R03 und R114 (Haushaltsjahr 2019)
- Internetzugang in allen Klassenräumen
- Caliope-AG fortsetzen - Nachfrage besteht, aber z.Zt. keine freie Lehrkraft