

Grundlagen der Medienerziehung

Warum Medienarbeit ? - Allgemeine pädagogische Überlegungen

Kinder kommen jeden Tag mit Medien in Berührung, sie sehen fern, spielen Computer- oder Konsolenspiele, beschäftigen sich mit Mobilgeräten und surfen im Internet. Das bewegte Bild ist aus dem Schüleralltag nicht mehr wegzudenken. Dabei spielen die Kinder nur vermeintlich eine aktive Rolle. Sie bestimmen zwar das Programm, kämpfen sich durch Spiele oder klicken sich selbstständig durch Internetseiten. Dennoch sind sie letztendlich Konsumenten, die ein vorgegebenes Format nutzen. Die unerschöpflichen Möglichkeiten, Medien zu nutzen, können leicht durch falschen Gebrauch oder übermäßigen Konsum zu einem Problem werden. Der „verantwortungsbewusste und sichere Umgang mit den verschiedenen Medien“ wie der Bildungs- und Erziehungsauftrag fordert, muss also erlernt werden. Die Schülerinnen und Schüler sollen zur eigenständigen, kritischen Reflexion befähigt werden, sich also Medienkompetenz aneignen.

Unsere Schüler/innen kommen mit sehr unterschiedlichen Vorkenntnissen über den Umgang mit den neuen Medien in die Schule. Wichtig ist, ihnen zu zeigen, welche Möglichkeiten diese für das tägliche Lernen bieten (Computer als Werkzeug) und welche Gefahren sie in sich bergen. Ein sozialer Ausgleich wird auch geschaffen indem man in der Schule allen Schüler/innen die Möglichkeit zur Nutzung der neuen Medien bietet.

Äußere Rahmenbedingungen zur Medienerziehung

- In fast jedem Klassen- bzw. dem dazu gehörigen Gruppenraum wurden Medienecken eingerichtet, die mit Computern ausgestattet sind. Diese haben im Altbau unserer Schule bereits einen Internetzugang.
- Der Computerraum, ist mit 15 internetfähigen Computern, Beamer und Leinwand ausgestattet. So ist es möglich, mit einer größeren Gruppe oder sogar mit der ganzen Klasse (Partnerarbeit) am Computer zu arbeiten. Filmvorführungen und diverse Präsentationen (Foto, Lerngeschichten...) können hier stattfinden.
- In der Bücherei stehen den Schüler/innen für die Arbeit mit dem interaktiven Leseprogramm Antolin 4 internetfähige Rechner zur Verfügung. Die Außenstelle Waffensen verfügt ebenfalls über einen Computerraum mit 10 internetfähigen Rechnern.
- Die Schule verfügt über 4 mobile Lernstationen bestehend aus Beamer und Laptop sowie 1 interaktive Schultafel.

Neue Medien im Schulalltag

Neue Medien sind ein Teil unseres Schullebens. In fast allen Unterrichtsfächern ist der Einsatz neuer Medien möglich.

- **Sachunterricht:** Internetrecherchen, Sachfilme, Lerngeschichten (Hamsterkiste), Lernprogramme (Budenberg) und eigene Präsentationen
- **Deutsch:** Lernprogramme, Lesen mit Antolin, Textverarbeitung, Hörgeschichten
- **Mathematik:** Lernprogramme
- **Englisch:** Max-Club, Videos zum Lehrwerk Playway, Lernprogramme
- **Kunst:** Bildbetrachtungen, Informationen zu Künstlern, Zeichenprogramme (Paint)
- **Musik:** Informationen zu Komponisten, Hören und Sehen von musikalischen Werken, Lernprogramme
- **Förderunterricht:** individuelle Förderung mit dem Lernprogramm Budenberg
- **Aulastunde:** Foto- und Videopräsentationen (z.B.: Klassenfahrten)
- **Computer-AG:** Computerunterricht (Grundkurs Hardware, Textgestaltung, Programme und Internet)
- **Antolin:** Interaktive Lesemotivation und -förderung
- **Kino in der KHS:** Filmvorführungen im PC-Raum (große Leinwand, „Kino-Effekt“)

Medienpädagogische Ziele

- Unsere Schüler/innen sollen grundlegende Medien-, Informations- und Kommunikationskompetenzen vermittelt bekommen und kritisch mit neuen Medien umgehen.
- Unsere Schüler/innen sollen Möglichkeiten erhalten und Fähigkeiten erwerben, um eigene Beiträge mit den ihnen zur Verfügung stehenden Medien zu gestalten und zu verbreiten (z. B. Homepage, Referate, Lesewand).
- Unsere Schüler/innen sollen die Möglichkeit erhalten, aus den vielfältigen Medienangeboten („Alte und Neue Medien“) unserer Schule auszuwählen und für ihr Arbeiten und Lernen zu nutzen.

- Unsere Schüler/innen sollen Fähigkeiten entwickeln, (negative) Medieneinflüsse zu erkennen und mit diesen dann entsprechend umgehen können.
- Unsere Schüler/innen sollen bis zum Ende der Klasse 2 Grundkenntnisse im Umgang mit dem PC erwerben.
- Unsere Schüler/innen sollen bis zum Ende der Klasse 4 weiterführende Kenntnisse im Umgang mit dem PC und sachgerechte Nutzung des Internets erwerben.
- Unsere Schüler/innen sollen die von uns genutzte Soft- und Hardware in den jeweiligen Fächern kennen und nutzen können.