

# Medienbildung: Computer in der Grundschule Basis/Minimalkonsens



Medien leisten einen Beitrag, um Schülerinnen und Schüler stärker Gelegenheit zu geben, in Lernprozessen selbst aktiv zu werden und intendierte Selbststeuerungsphasen zu unterstützen. Lernen ist ein Prozess, in dem Schülerinnen und Schüler sich Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten aktiv aneignen. Sie brauchen dazu eine anregungsreiche Lernumgebung, die ihnen vielfältige Möglichkeiten und Werkzeuge bietet, sich zu informieren, sich auszudrücken und ihre Ergebnisse zu besprechen und zu reflektieren. Dazu müssen Schülerinnen und Schüler angeleitet, gefördert und gefordert werden.

In einer solchen Lernkultur spielen Medien – unabhängig davon ob „alt“ oder „neu“ - eine zentrale Rolle - nicht als repräsentative Highlights schulischer Aktivitäten, sondern als selbstverständliche Werkzeuge im alltäglichen Unterricht.

Die Förderung der Medienbildung zum Zweck einer erweiterten Lernkompetenz ist die Grundlage für die Festlegung eines Standards in der Primarstufe.

Die Thematik ist bekanntlich sehr komplex und inhaltlich umfangreich. Der ausgearbeitete Minimalkonsens bietet den Bielefelder Grundschulen eine Orientierung. Er soll nicht das individuelle Medienkonzept der einzelnen Schulen ersetzen. Er kann die Konzepte bereichern und ergänzen. Medienkompetenz-Vermittlung geschieht nicht isoliert, sondern vor allem integriert in dem Fachunterricht. Es wird aber immer wieder Elemente geben, die gelernt und trainiert werden müssen.

Entscheidend für die Vermittlung von Medienkompetenz ist die verbindliche Festlegung von zu erwerbenden Lernkompetenzen (siehe S. 2) und zu erreichenden Zielen. Damit soll zum einen ein verlässlicher Bildungsstandard an allen Bielefelder Grundschulen gewährleistet werden und der Übergang zur Sekundarstufe nahtlos geschehen.

### **Der Einsatz von Medien ist in den Lehrplänen und Richtlinien eindeutig geregelt. (Ausgabe 2006)**

Beispiele:

#### **Kernlehrplan: Deutsch**

Verbindliche Anforderung:

Die Schülerinnen und Schüler verfassen und gestalten Texte handschriftlich sowie mit Hilfe herkömmlicher und neuer Medien (S. 44).

#### **Kernlehrplan: Mathematik**

Prinzip der Unterrichtsgestaltung:

Im Mathematikunterricht lernen die Schülerinnen und Schüler auch Lernmöglichkeiten mit elektronischen Medien kennen. Informationsplattformen und Software für Grundschülerinnen und Grundschüler, die die didaktischen Leitvorstellungen eines entdeckenden Mathematikunterrichts berücksichtigen, können in einem differenzierenden Unterricht mit offenen Lernformen eine sinnvolle Unterstützung darstellen (S. 75).

## **Kernlehrplan: Sachunterricht**

Verbindliche Anforderungen:

Medienangebote kritisch untersuchen und bewerten, eigene Medienangebote erstellen und verbreiten (S. 64)

Kenntnisse über die gängigen Nutzungsmöglichkeiten von Kommunikations- und Informationsmedien erlangen (S. 65)

Prinzip der Unterrichtsgestaltung:

Der Unterricht im Fach Sachunterricht nutzt die Möglichkeiten der Informationsbeschaffung, die die Medien bieten. Zugleich lernen sie wichtige Gestaltungsmöglichkeiten kennen, die die neuen Medien für die Verarbeitung und Präsentation von Informationen und für die Gestaltung von eigenen Produkten bieten. Besonders für Schülerinnen und Schüler entwickelte Informationsplattformen und Lernwerkzeuge können eine sinnvolle Funktion übernehmen (S. 58).

Der als verbindlich formulierte Einsatz der Medien wird wesentlich vom Unterrichtsziel und der jeweiligen Lernphase bestimmt. Die Medienberatung NRW hat mit ihrem Konzept der fünf Lernkompetenzen eine Integration der Medien in selbständige Lernprozesse beschrieben. [\[LITERATURVERWEIS\]](#)

Der Aufbau von Lernkompetenz und Medienkompetenz geht dabei an vielen Stellen Hand in Hand. Medien, als Werkzeuge in Schülerhand verstanden, unterstützen den Lernprozess, indem sie den aktiven und kreativen Umgang mit Unterrichtsinhalten und eine strukturierte Dokumentation der Ergebnisse ermöglichen. Weitere Basiskompetenzen wie Methoden-, Team-

und Kommunikationskompetenz werden durch diese Lerntätigkeiten ebenso entwickelt.

Wenn Medienkompetenz gezielt gefördert werden soll, dann muss klar sein, was unter diesem Begriff im Kontext schulischen Lernens konkret zu verstehen ist.

Wir definieren Medienkompetenz entlang der fünf Lernkompetenzen:

### **1. strukturieren – "Was wollen wir wie bearbeiten?"**

> von der Tafel über die Kartenabfrage bis zur digitalen Mindmap

Medien für Strukturierungsphasen dem jeweiligen Vorhaben entsprechend auswählen und nutzen können.

Damit wird die methodische und handwerkliche Grundlage für selbstorganisiertes Lernen gelegt. Ob die Lernenden alleine, zu zweit oder in Gruppen arbeiten - in jedem Fall müssen sie in der Lage sein, ein Themenfeld zu strukturieren, Fragestellungen zu entwickeln und angemessene Arbeitsschritte zu planen. Ohne Medien geht das kaum - im Kopf lässt sich das nicht realisieren.

### **2. recherchieren – "Ich mache mich schlau"**

> vom Schulbuch über die Bibliothek bis zum Internet

Passende Recherchestrategien für unterschiedliche Informationsangebote kennen und beherrschen.

Zum Beispiel: Angebote der Stadtbibliothek nutzen (Spiralcurriculum Lese- und Informationskompetenz)

Klassen 1/2: Erstkontakt mit der Bibliothek, Kennenlernen einer Bibliothek

Klassen 3/4: Bibliothekswissen auffrischen, vertiefen und erweitern

Sich selbst schlau machen, Informationen aus analogen und digitalen Quellen gewinnen, auswerten und für die weitere Bearbeitung vorbereiten zu können, das sind Kompetenzen, die weit über schulisches Lernen hinaus weisen. Die Fähigkeit, Kataloge und Suchmaschinen gezielt zu nutzen und die Kenntnis von Kriterien für die Bewertung von Quellen und Strategien zur kritischen Aufarbeitung der gefundenen Informationen für die Lerngruppe sind entscheidend für die weiteren Lernprozesse.

### **3. kooperieren – "Wir arbeiten gemeinsam"**

> vom Lernplakat in Präsenzphasen bis zur Lernplattform im Netz

Methoden und Werkzeuge der Kooperation im Klassenraum und darüber hinaus kennen und anwenden können.

Geeignete Medien zur Gestaltung von Zusammenarbeit sind Katalysatoren für Kooperation - gerade in der Möglichkeit der Kooperation untereinander liegt die Stärke von schulischem Lernen. Teamwork ist gefragt, wenn mehrere Personen ein Produkt herstellen sollen. Die Dokumentation von

Zwischenergebnissen und deren Austausch zur weiteren Bearbeitung wird durch Medien möglich und durch digitale Medien ganz besonders gefördert.

### **4. produzieren – "Ich stelle was her"**

> vom Heft über Office-Anwendungen bis zur Video- oder Audiodatei

Gedanken, Meinungen, Erkenntnisse, Zusammenhänge etc. in ein dem Anlass bzw. den Adressaten gerecht werdendes mediales Produkt fassen können.

Produzieren können heißt in unserem Kontext zunächst schreiben können, "schreiben" von Aufsätzen im Heft, "rechnen" in Kästchen und in Tabellen. Produzieren heißt aber auch gestalten auf Papier oder als Hypertext auf CD-ROM oder im Internet. Eine Geschichte durch Bild oder Ton lebendig machen, Datensätze grafisch darstellen, das sind einige Möglichkeiten, die digitale Medien bieten. Nur wer sich "ausdrücken" kann, kann sich mit seinen Meinungen und Interessen auch einbringen - nicht nur in der Schule, sondern auch im späteren Leben.

### **5. präsentieren – "Ich erkläre euch das"**

> von der OHP-Folie über digitale Folien bis zur multimedialen Präsentation

Vor einer Gruppe die eigene Sicht der Dinge konzentriert, anschaulich und adressatengerecht darstellen können.

Schulisches Lernen heißt gemeinsam lernen - Zusammenarbeit mit anderen Menschen in einem Team erfordert, dass die anderen vom eigenen Erkenntnis-Fortschritt mit profitieren können. Dafür muss die Fähigkeit

gefördert werden, das eigene Wissen so aufzubereiten, dass die Gruppe in angemessener Zeit anschaulich, konzentriert und interessant "unterrichtet" wird. So werden die Vorteile von kooperativem Lernen genutzt und das Selbstbewusstsein der Schülerinnen und Schüler gestärkt.

Literatur:

Richtlinien und Lehrpläne zur Erprobung für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf, Frechen, 1. Auflage 2003

Medienberatung NRW

Die folgenden Tabellen enthalten Anregungen, wie Sie als Lehrkraft die Vermittlung von Medienkompetenz sinnvoll in Ihren Unterricht integrieren können.

Deutsch

Richtlinien	U.-beispiel	Lernkompetenzen	Fertigkeiten*
<p>Gestalten mit Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Einfache Möglichkeiten zur Gestaltung und Präsentation anwenden</li> <li>Texte am Computer gestalten</li> </ul> <p>Nutzen von Medien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>sich zu einem Thema nach eigenem Interesse und nach vorgegebenen Aufträgen in verschiedenen Medien orientieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestalten eines persönlichen Steckbriefes</li> <li>Gestalten eines „Klassenbuches“ mit den Steckbriefen aller Kinder zum Abschluss der Grundschulzeit</li> <li>Gestalten eines Gedichtes</li> </ul>	strukturieren, produzieren, präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm</li> <li>Formatieren eines Textes</li> <li>Einfügen von Bildern, ClipArts</li> <li>Dokumente speichern und ausdrucken</li> </ul>
	Das Internet als Informationsquelle für ein Referat nutzen. Themen könnten sein: <ul style="list-style-type: none"> <li>„Mein Lieblingstier“,</li> <li>„Meine Lieblingspflanze“,</li> <li>„Mein Lieblingsautor“</li> <li>„Mein Lieblingsschauspieler“</li> <li>„Mein Lieblingssänger“</li> </ul>	strukturieren, recherchieren, produzieren, präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>das Internet als Informationsquelle nutzen</li> <li>Formatieren eines Textes</li> <li>Einfügen von Bildern, ClipArts</li> <li>Dokumente speichern und ausdrucken</li> </ul>
	Mitarbeit an der Schulhomepage: <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schulhomepage mit eigenen Texten und Bildern ergänzen</li> </ul>	strukturieren, kooperieren, produzieren, präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formatieren eines Textes</li> <li>Einfügen und Bearbeiten von Bildern</li> </ul>

\* die angestrebten Fertigkeiten werden auf den letzten Seiten genauer ausdifferenziert.

## Sachunterricht

Richtlinien	U.-beispiel	Lernkompetenzen	Fertigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> <li>Medienangebote kritisch untersuchen und bewerten, eigene Medienangebote erstellen und verbreiten</li> <li>Kenntnisse über die gängigen Nutzungsmöglichkeiten von Kommunikations- und Informationsmedien erlangen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Thema Foto/ Bild: Fotoreportagen, Fotografiekurs mit Kindern, Arbeit im Fotolabor</li> <li>Thema Hörfunk, Hörerziehung: Produzieren einer Radiosendung, Hörspiele und Podcasts selbst entwickeln</li> <li>Thema Zeitung: Gestalten einer Klassenzeitung, Vergleich: Zeitung früher und heute</li> </ul>	strukturieren, recherchieren, produzieren, kooperieren, präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umgang mit einem Textverarbeitungs-, Bildbearbeitungs- und Präsentationsprogramm</li> <li>Dokumente speichern und ausdrucken</li> <li>Das Internet als Informationsquelle nutzen.</li> </ul>

## Mathematik

Richtlinien	U.-beispiel	Lernkompetenzen	Fertigkeiten
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lernmöglichkeiten mit elektronischen Medien kennenlernen und differenziert nutzen</li> <li>Daten erheben und selbst in Tabellen und Diagrammen darstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>integrativer Einsatz von Lernsoftware zum Üben erlernter Unterrichtsinhalte</li> </ul>	strukturieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Navigieren durch hierarchische Menüstrukturen</li> </ul>
	Thema Maße und Gewichte: <ul style="list-style-type: none"> <li>Zum Beispiel zum Thema Dinosaurier Informationen aus dem Internet nutzen, darstellen und vergleichen</li> </ul>	strukturieren, recherchieren, produzieren, präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm (Tabellen) oder Präsentationsprogramm</li> </ul>

### Zuordnung von Fertigkeiten zu den einzelnen Klassenstufen

Klasse 1/2
Kennen der Grundbegriffe: Rechner/PC, Monitor, Bildschirm, Tastatur, Maus
Den Rechner hoch- und herunterfahren
Mausbedienung: linke Maustaste, Klick, Doppelklick
Programme auf dem Desktop starten und beenden
Kennen der Tastatur: Buchstaben, Ziffern, Satzzeichen, Leertaste, Entertaste, Löschtasten, Pfeiltasten
Funktion von Enter-Taste, Cursor, Maus-Pfeil, Escape-Taste, Lösch-Taste, Richtungstasten, Umschalt-Taste (Großschreibung)
Eigenständig mit einer Lernsoftware üben, einige der Symbole kennen und verstehen
In einer Textverarbeitung eigene Texte verfassen
Texte drucken
Nutzen einer elektronischen Kinder-Enzyklopädie

Klasse 3/4
Mausbedienung: rechte Maustaste (Kontextmenüs)
Funktion der Rechtschreibhilfe kennen
Wichtige Funktionen zur Formatierung kennen: Schriftart, Schriftgröße, Farbe
Wichtige Funktionen zur Formatierung kennen: fett, kursiv, unterstreichen
Texte bearbeiten: ausschneiden, kopieren, einfügen
Texte ausrichten (linksbündig, mittig, rechtsbündig, Blocksatz)
Rahmen um Texte setzen und formatieren
Bilder / Grafiken einfügen, vergrößern, verkleinern und positionieren
Sonderzeichen €
Die Funktionen eines Internetbrowsers kennen und in zielgerichteten Sinn- und Sachzusammenhängen nutzen können
Suchmaschinen für Kinder zur konkreten thematischen Recherche nutzen
Internetadressen in zielgerichteten Sinn- und Sachzusammenhängen aufrufen und auf ihnen navigieren
wichtige Sicherheitsregeln des Internets beachten (keine Passwörter abspeichern, keine Namen und Adressen angeben)
Kennen der Grundbegriffe: Escape-Taste, Lösch-Taste, Richtungstasten, Umschalt-Taste (Großschreibung)
Anlegen von und die Arbeit mit Ordnern (Klassenordner, Schülerordner,...)
Urheberrechte kennen und beachten



Zur Unterstützung bei der Umsetzung eines integrativen Computereinsatzes in der Grundschule stehen Ihnen auch die Mitglieder des Kompetenzteams Bielefeld zur Verfügung.

Softwareempfehlungen können beim Medienzentrum erfragt werden.

Weiterführende Informationen und Unterrichtsbeispiele zum Thema finden Sie unter:

[www.kteam-bielefeld.de](http://www.kteam-bielefeld.de)

[www.medienzentrum-bielefeld.de](http://www.medienzentrum-bielefeld.de)

[www.lehrer-online.de](http://www.lehrer-online.de).

#### **Autorenteam**

Michael Wenzel, Hans Peter Bergmann , Christian Tappeser, Mathias Haße, Antje Palewka, Katja Filitz, Ruth Wittmann. Tanja Hoppe

