



# Medienarbeit an der Rosensteinschule Stuttgart

## **Vorwort**

Die zunehmende Verbreitung digitaler Medien und deren Einfluss in die Lebens – und Arbeitswelt bedeutet auch für die Rosensteinschule ihr Curriculum entsprechend zu gestalten. Schülerinnen und Schüler müssen Medienkompetenz entwickeln, um in der Arbeitswelt die Anforderungen bewältigen zu können.

Digitale Medien spielen jedoch auch eine zentrale Rolle im privaten Leben von Kindern und Jugendlichen. In diesem Fall müssen sie insbesondere auf Probleme und Gefahren aufmerksam gemacht werden. Unsere Schüler/innen müssen lernen, die für sie auf den ersten Blick in erster Linie positiven Vorteile digitaler Medien kritisch zu reflektieren und sich mit den Nachteilen auseinander zu setzen. Dazu ist es notwendig sich mit den Jugendmedienschutzgesetzen zu beschäftigen und sie zu erläutern.

Dieses Mediencurriculum dient als Grundlage für die Arbeit im Unterricht, in der Medienprojektwoche sowie für externe Zusatzangebote und soll auf die Gefahren und Möglichkeiten der neuen multimedialen Herausforderungen hinweisen.

Als Grundlage für dieses Mediencurriculum dienen die Mediencurricula (Quelle: <http://matrix.lmz-bw.de/?type=content&id=1479>) des LMZ Baden Württemberg.

Wir haben diese im Rahmen eines pädagogischen Tages an die Gegebenheiten unserer Schule/ Fächer angepasst und viele Inhalte direkt übernommen.

Rosensteinschule Stuttgart  
Nordbahnhofstr. 120  
70191 Stuttgart



# Mediencurriculum der Grundschule

Das Mediencurriculum der Grundschule wird mit Beginn der Klasse 2 durchgeführt.

Hier werden die Schüler/innen behutsam an den Umgang und die Arbeit mit neuen Medien herangeführt.

Jede Klasse muss verpflichtend mindestens einmal alle 4-6 Wochen im PC Raum arbeiten. Dies wird schriftlich dokumentiert und festgehalten. So wird gewährleistet, dass alle Klassen ein Mindestmaß an Medienbildung bekommen.

Für die Arbeit dient als Grundlage das Arbeitsbuch „PC-Führerschein Klasse 1/2 und 3/ 4“, Mildenerger Verlag.

Zusätzliche Angebote:

- Computertelier Klassen 2-4 (Schüler/innen der Klassen 2-4 arbeiten in Kleingruppen zusammen; 2 Stunden/ Woche)
- Medienprojektwoche der Klassen 2-10 (u.a. Internetführerschein mit 101 Schulen)
- Angebote von Studenten der PH Ludwigsburg (Studiengang Kultur- und Medienbildung; Kooperation/ Zusammenarbeit mit der Abteilung Medienpädagogik ist im Aufbau)

Abgerundet wird die Medienarbeit an der Rosensteinschule durch einen gemeinsamen „Methodenpool“, der jedes Jahr aktualisiert und weitergeführt wird. Dort werden gelungene Lernprogramme, Materialien und Links aufgeführt.

# Informationstechnische Grundlagen – ab Kl. 2

Die Schülerinnen und Schüler werden auf altersgerechte Weise an den Umgang mit dem Computer herangeführt, indem erste informationstechnische Grundlagen thematisiert und bearbeitet werden.

**Themenbereiche:**

**Kompetenzen und Inhalte:**

## Erste Schritte am Computer

**Die wesentlichen Bestandteile eines Computers**

- Sch. betrachten PC und ordnen die Begriffe den jeweiligen Bestandteilen zu, z.B.: *Tastatur, Maus, Bildschirm, Computergehäuse und seine Anschlüsse (USB, Kopfhörer usw.)*

**s. PC-AH<sup>1</sup> S. 4-8**

**Sachgerechter Umgang mit dem Computer**

- Sch. lernen Verhaltensregeln im Umgang mit dem Computer kennen, z.B.: *Verhalten im PC-Raum, kein Essen am PC, Starten und Herunterfahren*

**s. PC-AH S. 10**

**Die Bildschirmoberfläche und seine Struktur:**

Anmelden im Schulnetz

- Sch. üben formale Anmeldeprozedur ein: *Name, Passwort eingeben (hier: einfache Lösung für Klasse 1/2 umsetzen)*

Bedeutung der Desktop-Symbole (Verknüpfungen)

- Sch. erfahren die Bedeutung der wichtigsten Desktop-Symbole (z.B. Internetbrowser, Textverarbeitung, Mal- und Zeichenprogramm, Papierkorb, Uhrzeit usw.)

**s. PC-AH S. 11**

Umgang mit der Computermaus

- Sch. werden angeleitet, mit der Maus zu manövrieren und die Maustasten zu bedienen, z.B.: *Fenster minimieren, verkleinern, verschieben usw. Doppelklick auf Programm-Ikons üben*

**s. PC-AH S. 9**

Aufrufen eines Programms über unterschiedliche Zugänge

- Sch. üben das Öffnen der Programme auf unterschiedliche Weise (z.B. *über START-Button, über Verknüpfungen usw.*)

Einen Ordner anlegen

- Sch. können einen eigenen Ordner anlegen und umbenennen

**s. PC-AH S. 40-42**

**Themenbereiche:**

**Kompetenzen und Inhalte:**

## Mit dem Computer malen

<sup>1</sup> PC-Führerschein Klasse 1/2, Mildenerger Verlag

Das Programm Paint kennen lernen	<input type="checkbox"/> Sch. sollen die verschiedenen Funktionen kennen lernen <input type="checkbox"/> Sch. sollen ein eigenes Bild malen und ausdrucken <b>s. PC-AH S. 16-24</b>
----------------------------------	---

<b>Themenbereiche:</b>	<b>Kompetenzen und Inhalte:</b>
<b>Mit dem Computer schreiben</b>	
Das Programm Microsoft Word kennen lernen (1)	<input type="checkbox"/> Sch. sollen das Schreiben mit der Tastatur kennen lernen <input type="checkbox"/> Sch. lernen verschiedene Tasten und ihre Funktionen kennen <input type="checkbox"/> Sch. sollen ein Gedicht abschreiben <input type="checkbox"/> Sch. sollen Fehler korrigieren <b>s. PC-AH S. 26-32</b>
Weitere Funktionen des Schreibprogramms Word kennen lernen (2)	<input type="checkbox"/> Sch. schreiben mit verschiedenen Schriftarten und -größen <input type="checkbox"/> Sch. schreiben ihre eigene Geschichte auf <input type="checkbox"/> Sch. lernen eigene Dateien zu speichern und zu öffnen <input type="checkbox"/> Sch. sollen das Schreiben mit der Tastatur kennen lernen <b>s. PC-AH S. 44-50</b>
Bilder/Grafiken in das Schreibprogramm Word einfügen (3)	<input type="checkbox"/> Sch. können Bilder aussuchen, in den Text einfügen und die geänderte Geschichte speichern <b>s. PC-AH S. 52-53+56</b>

<b>Themenbereiche:</b>	<b>Kompetenzen und Inhalte:</b>
<b>Mit dem Computer spielen</b>	
Computerspiele kennen lernen (Puzzle und Memo-Spiel)	<input type="checkbox"/> Sch. sollen das Computerspiel aufrufen, spielen und beenden können <b>s. PC-AH S. 34-38</b>
Zuordnungsspiel und PC-Quiz kennen lernen	<input type="checkbox"/> Sch. sollen mit Hilfe von Drag und Drop ein Zuordnungsspiel lösen <b>s. PC-AH S. 58-60</b>

<b>Arbeiten mit Lernprogrammen - Mitte/Ende Klasse 2</b>	
<b>Einsatz von (onlinebasierten) Lernprogrammen und Lernsoftware in unterschiedlichen Schulfächern</b>	<input type="checkbox"/> Sch. lernen den Umgang mit einem Online-Leseportal (z.B. <a href="http://www.antolin.de">www.antolin.de</a> ) kennen und setzen diese Kenntnisse um

Kopiervorlage „PC-Führerschein Urkunde“ für die Kinder, die das Arbeitsheft Kl. 1/2 erfolgreich bearbeitet haben ( S. 10 im PC-Führerschein Lehrerheft).

## Mit dem Computer ins Internet **Kl. 3/4**

Die Schülerinnen und Schüler greifen gezielt auf Informationsquellen zu, wählen aus und verwerten sie sachgerecht.

**Themenbereiche:**

**Kompetenzen und Inhalte:**

### Informationsquellen und ihre Merkmale

**Was ist das Internet?**

- Sch. lernen, was das Internet ist und wie man sich im Internet bewegt

**s. PC-AH<sup>2</sup> S. 20-26**

**Das Internet und seine Struktur**

- Sch. lernen kindgerecht und sehr vereinfacht die Struktur des WWW kennen
- Sch. erkennen die hauptsächlichen Nutzungsarten des WWW (Informationsbereitstellung und Kommunikation)
- Sch. wissen, wie eine Internetadresse aufgebaut ist und wie man sie im Browser eingeben kann

### Informationen gewinnen und selektieren

**Suchstrategien für analoge Medien Erste Schritte im Internet:**

Arbeiten mit einem Webbrowser

Elemente einer Webseite

Arbeiten mit kindgerechten Webseiten

- Sch. lernen den ersten Umgang mit einem Browser und erkennen, wie ein Browserfenster aufgebaut ist, z.B.: *Vor-Zurück-Schaltfläche, Startseite usw.*

- Sch. lernen Suchmaschinen für Kinder kennen und sie für erste unterrichtliche Arbeitsaufträge

**s. PC-AH S. 64-66**

## Informieren / Recherchieren / Selektieren- **Kl. 3/4**

Die Schülerinnen und Schüler erwerben erste Kenntnisse über die Regeln medialer Kommunikation und wenden sie in authentischen Situationen an.

**Themenbereiche:**

**Kompetenzen und Inhalte:**

### Möglichkeiten der elektronischen Kommunikation

**Elektronische Kommunikationstypen**

- Sch. kennen verschiedene Möglichkeiten der elektronischen Kontaktaufnahme und können sie

<p><b>E-Mail als Kommunikationsweg</b></p> <p><b>Mediennutzung / Mediengefahren</b></p> <p><b>Mediennutzung: Urheberrecht, Copyright</b></p>	<p>in ihren Grundzügen beschreiben, z.B.: <i>E-Mail SMS Blogs *Chatrooms und Social Communities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sch. Erkennen eine E-Mail-Adresse und können eine E-Mail schreiben <b>s. PC-AH S. 27-30</b></li> <li><input type="checkbox"/> Sch üben vertiefend das Kommunizieren im Netz mit einem Simulationsprogramm (z.B. <i>www.mailkids.de</i>)</li> <li><input type="checkbox"/> Sch. kennen versch. E-Mail-Anbieter (z.B. GMX, WEB)</li> <li><input type="checkbox"/> Sch können mit ihrer Lehrerin / ihrem Lehrer / anderen MitschülerInnen / anderen Klassen mittels E-Mail in Kontakt treten</li> <li><input type="checkbox"/> Sch. können eine E-Mail mit Anhang versenden</li> <li><input type="checkbox"/> Sch. setzen sich mit den Gefahren im Internet auseinander, erkennen Vor- und Nachteile <b>s. PC-AH S. 38-41</b></li> <li><input type="checkbox"/> *Initiierung einer Schulpartnerschaft, erste Kontaktaufnahme über E-Mail, z.B. über EU-Programm <i>eTwinning</i></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. werden auf kindgerechte Weise auf kritische Mediennutzung und die Gefahren im Netz hingewiesen, z.B.: <i>mit den Kindern über eigene Interneterlebnisse sprechen</i></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. erkennen die Möglichkeiten, aber auch die Gefahren der digitalen Kommunikationsformen</li> <li><input type="checkbox"/> Sch. erlernen einen verantwortungsvollen Umgang mit persönlichen Daten im Netz</li> <li><input type="checkbox"/> Sch. sollen das Urheberrecht kennenlernen und das Copyright vom Urheberrecht unterscheiden <b>s. PC-AH S. 67</b></li> </ul>
--	---

<h2>Digitale Präsentation - Kl. 3/4</h2>	
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler werden in die Lage versetzt, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse sachgerecht, anschaulich und adressatenbezogen zu präsentieren und zu beurteilen.</i></p>	
<b>Themenbereiche:</b>	<b>Kompetenzen und Inhalte:</b>
<b>Formen digitaler Präsentationen</b>	
<b>Wahrnehmung und Beschreibung unterschiedlicher Arten der (digitalen) Präsentation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sch. betrachten unterschiedliche Arten von altersgemäßen Präsentationen, z.B.: <i>digitale Diashow analoge Präsentationen (Plakate usw.) digitale Folienpräsentation Videopräsentation</i></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. können anhand einer Beispielpräsentation erste ästhetische Merkmale erkennen und äußern sich dazu, z.B.: <i>geeignete Schriftart und Schriftgröße Farbwahl</i></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. erkennen die grundlegenden Vor- und</li> </ul>

	Nachteile der digitalen Präsentationsformen und können sie mit anderen (z.B. Plakat, Ausstellung) vergleichen: <i>Aufwand bei der Herstellung WirkungPräsenz im Klassenzimmer Weiterleitung, Veröffentlichung</i>
--	---

**Die digitale Bildschirmpräsentation**

<p><b>Arbeiten mit einem Präsentationsprogramm:</b></p> <p>Gestaltungskriterien einer digitalen Präsentation</p> <p>Erstellung eigener digitalen Präsentationen</p> <p>Beurteilung einer digitalen Präsentation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sch. können anhand einer Beispielpräsentation ästhetische Merkmale erkennen und äußern sich dazu, z.B.:<i>geeignete Schriftart- und gröÙe, Farbwahl, Bildwechsel, Effekteinsatz usw.</i></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. erlernen vertiefende Kenntnisse zur Erstellung einer digitalen Präsentation, z.B.:<i>vertiefende Einarbeitung in die Funktionen des Programms (Text einfügen, Bild einfügen, Farbwahl, Layoutvorlagen, Effekteinsatz usw.) eigene Bildschirmpräsentation zu einem Unterrichtsthema oder zu einem frei wählbaren Thema erstellen und vor der Klasse präsentieren können</i> <b>s. PC-AH S. 52-56</b></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. können eine digitale Präsentation in ihren Grundzügen beurteilen und ihre Meinung innerhalb der Klasse verbalisieren, z.B.:<i>Beurteilungsbögen als Hilfsmittel</i></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. können Reaktionen der Klassenkameraden auf ihre Präsentation aufnehmen, verarbeiten und für zukünftige Gestaltungsvarianten berücksichtigen</li> </ul>
---	--

**Textverarbeitung und mediale Produktion - Kl. 3/4**

*Die Schülerinnen und Schüler planen, realisieren und sehen eigene Medienproduktionen veröffentlicht, bzw. veröffentlichen sie selbst.*

<b>Themenbereiche:</b>	<b>Kompetenzen und Inhalte:</b>
------------------------	---------------------------------

**Mit dem Computer schreiben**

<p><b>Gestalten und Abspeichern von Texten mit einem Textverarbeitungsprogramm</b></p> <p>Weitere Funktionen des Schreibprogramms Word kennen lernen</p> <p>Texte umstellen</p> <p>Rechtschreibung prüfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sch. lernen Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms kennen, z.B.:<i>Zeilen ausrichten (Blocksatz etc.) Wörter oder Texte markieren, farbig hervorheben, formatieren</i> <b>s. PC-AH S. 4-10</b></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. lernen eigene Texte in Word zu speichern <b>s. PC-AH S. 11</b></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. nutzen das Textverarbeitungsprogramm für unterschiedliche schulische Anlässe und können Texte in angemessener Form darstellen</li> <li><input type="checkbox"/> Sch. lernen Textstellen auszuschneiden und an einer anderen Stelle wieder einzufügen <b>s. PC-AH S. 44-45</b></li> <li><input type="checkbox"/> Sch. können die Rechtschreibhilfe aufrufen und Fehler berichtigen</li> </ul>
---	---

<p>Texte ausdrucken</p> <p>Bilder/Grafiken in das Schreibprogramm Word einfügen</p>	<p><b>s. PC-AH S. 46-48</b></p> <p><input type="checkbox"/> Sch. können ihr erstelltes Produkt ausdrucken <b>s. PC-AH S. 49</b></p> <p><input type="checkbox"/> Sch. können eine Grafik:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- einfügen und aktivieren</li><li>- verschieben</li><li>- in Word formatieren</li><li>- vergrößern/verkleinern</li></ul> <p><b>s. PC-AH S. 14+17-20</b></p>
---	--

Kopiervorlage „PC-Führerschein Urkunde“ für die Kinder, die das Arbeitsheft Kl. 3/4 erfolgreich bearbeitet haben ( S. 16 im PC-Führerschein Lehrerheft).