



Medienkonzept

1. Zum Einsatz digitaler Medien in der Primarstufe

Bildungspolitisch ist es z.Z. unumstritten, dass die Fähigkeiten mit dem Computer umzugehen oder das Internet richtig zu nutzen unverzichtbare Voraussetzungen zur Entwicklung von Medienkompetenz sind. Die neuen Medien werden immer wichtiger, um sich im Privat - und Berufsleben zurechtzufinden. Diese Veränderungen erfordern eine Anpassung der schulischen Bildung und des Unterrichts bereits in der Grundschule. Je öfter und früher eingesetzt, desto selbstverständlicher lernen die Kinder den Computer und das Internet für den Wissenserwerb zu nutzen.

Auch die Kultusministerkonferenz hat das Problem erkannt. So heißt es in dem Beschluss „Bildung in der digitalen Welt“:

„Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche führt zu einem stetigen Wandel des Alltags der Menschen. Der Prozess betrifft nicht nur die sich zum Teil in hoher Dynamik verändernden beruflichen Anforderungen, sondern prägt in zunehmendem Maße auch den privaten Lebensbereich. Smartphones und Tablets sind mit ihrer jederzeitigen Verfügbarkeit des Internets und mobiler Anwendungssoftware zum allgegenwärtigen Begleiter geworden. Sie ermöglichen nahezu allorts und jederzeit den Zugriff auf unerschöpfliche Informationen und eröffnen immer neue Kommunikationsmöglichkeiten in unterschiedlichen Kontexten.“¹

Ziel auch der Grundschule ist es, den Schülerinnen und Schülern nicht nur eine Lernmöglichkeit mittels modernster Medien zu Unterrichts- und Bildungszwecken zu bieten, sondern auch frühzeitig den verantwortungsvollen Umgang mit hochwertigen Arbeitsgeräten und die kritische Nutzung des Internets zu vermitteln. Ein zeitgemäßer Unterricht sollte sich u.a. durch den Einsatz von aktuellen digitalen Medien abwechslungsreich und interessant gestalten, die Schülerinnen und Schüler besser zum Lernen motivieren und den gegenseitigen Austausch im Sinne gemeinsamen Lernens fördern.

Auch spielen digitale Medien außerschulisch bereits eine große Rolle im Leben zahlreicher Kinder. In vielen Kinderzimmern gehören Computer/Notebook/Tablet/Handy bereits während der Grundschulzeit zum Inventar und werden von den Kindern selbstverständlich genutzt. Unsere Schule hat die Aufgabe auf diese bildungsrelevanten Umweltveränderungen lenkend und anregend zu reagieren.

Bereits Grundschul Kinder sind gemäß des Grundsatz erlasses des Niedersächsischen Kultusministeriums im Umgang mit „Medien, Informations- und Kommunikationstechniken“ zu qualifizieren (Grundsatz erlass des Niedersächsischen Kultusministeriums „Die Arbeit in der Grundschule“ Pkt. 2.2 u.a.). Deshalb ist es notwendig, den Schülerinnen und Schülern der Grundschule Leeste zunehmend Umgang mit neuen Medien in Unterricht zu ermöglichen. Aufgrund fehlender Hardware ist dies zur Zeit nur bedingt möglich.

2. Chancen und Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien in der Primarstufe

2.1 Interaktive Displays im Unterricht

Allgemein bietet das Smartboard für Schüler und Lehrer eine transparente und unkomplizierte Verschriftlichungs- und Visualisierungsmöglichkeit von Unterrichtsinhalten und verleiht dem Unterrichtsgeschehen im Primarbereich Dynamik und Flexibilität.

Konkret ergeben sich vielfältige Einsatzmöglichkeiten, z.B.

- Nutzung vorgefertigter Tafelbilder
- dynamische Tafelbilder
- Speicherung von Tafelbildern
- Fixierung von Ergebnissen
- Zugriff und Anknüpfung auf vorangegangene Tafelbilder, Ergebnisse...
- Zugriff auf das Internet
- Präsentationen von Videos
- Vernetzung mit schuleigenen Medien (PC, I-Pad, Digitalkamera etc.)
- Ortsunabhängige Vorbereitung von Tafelbildern u.v.m.

Die Lehrkraft übernimmt im Umgang mit dem Medium eine moderierende Rolle und greift nur gezielt ins Unterrichtsgeschehen ein. Der Vorteil der Nutzung von dynamischer Tafelbilder besteht darin, dass die Erarbeitung von Lösungsstrategien gemeinsam von Schülern und Lehrern vollzogen werden kann. Komplexere Zusammenhänge werden oft erst auf diesem Weg verständlich verständlich.

Bei Tafelpräsentationen im Unterricht können besonders SUS berücksichtigt werden, die die Informationen primär über den visuellen Lernkanal aufnehmen und verarbeiten. An diesem Punkt setzt auch die aktuelle Software für dieses neue Unterrichtsmedium an.

Der aktive Umgang mit einer Tafelsoftware kann bereits in der Grundschule angebahnt werden. Dabei ist es sinnvoll, die hohe Motivationslage der Kinder durch die positive Besetzung neuer Medien zu nutzen.

Aktuell gibt es kein Unterrichtsmedium, das über derart vielfältige Funktionen verfügt, wie ein interaktives Whiteboard. Das Medium bedient die entscheidenden Wahrnehmungsebenen, die der Vermittlung von Lerninhalten zuträglich sind und ermöglicht darüber hinaus die Vernetzung mit weiteren Medien.

Eine schrittweise Auseinandersetzung mit den Komponenten dieses neuen Mediums bietet die Chance, dass sich die Lehrerkollegien mit der aktuellen Technik intensiv auseinandersetzen und diese erfolgreich beherrschen lernen, denn letztendlich spielt die persönliche Einstellung und Motivation gegenüber der neuen Technik eine zentrale Rolle. So bietet das interaktive Whiteboard bereits in der Grundschule zahlreiche Möglichkeiten, das pädagogisch-didaktische Handeln zu unterstützen, wenn es zweckmäßig-motivierend eingesetzt wird.

Dabei ist abschließend darauf hinzuweisen, dass das Whiteboard Primärerfahrungen nicht ersetzen kann, vielmehr bietet es die Möglichkeit grundlegende Erkenntnisse schnell zu systematisieren bzw. zu strukturieren und zu dokumentieren.

2.2 Einsatz von Tablets im Unterricht

Durch den Einsatz von I-Pads ist eine sachgerechte Differenzierung von Unterricht in allen Klassen im erheblichen Maß möglich, da auf die Veränderungen der Lernausgangslage der Kinder reagiert werden kann. Durch alltagserprobte Lernprogramme ist ein schneller, mobiler Einsatz im Vergleich zum stationären PC möglich. Dies wird den gestiegenen Ansprüchen an Individualisierung und Flexibilität gerecht.

Der Einsatz von I-Pads unterstützt darüber hinaus individuelles und differenziertes Lernen durch zahlreiche Apps aus dem Bildungsbereich. Dadurch lässt sich der Lernprozess individuell gestalten und Lernen wird interaktiv. Viele Angebote und Apps unterstützen das gemeinsame Arbeiten an Projekten oder Produkten. Ein weiterer Vorteil sind die erleichterte Dokumentation der Unterrichtsarbeit und des eigenen Lernprozesses, sowie die Möglichkeit der Selbstkontrolle. Durch neue Apps ist es möglich, immer auf dem neusten Stand zu bleiben. Ein iPad ermöglicht zudem mobiles Lernen auch außerhalb des Klassenzimmers.

Darüber hinaus ergeben sich folgende Vorteile:

- kindgerechte Bedienbarkeit auch schon für Primarschüler
- schneller Einsatz des Mediums im Prozess des mobilen Lernens
- individuelles – flexibles – selbständiges Lernen
- Einsatz von Apps für fast alle Fächer
- hoher Aufforderungscharakter und Motivation
- ressourcenschonend (weniger Papier etc.)
- Präsentationsmöglichkeiten
- einfache Verknüpfung von Fotodokumentation und Text
- freie Wahl des Lernortes
- Zukunftsorientierung

Das I-Pad eignet sich außerdem für eigenständige und kreative Arbeiten.

Neben Medienproduktion (Foto- und Filmdokumentation) und Informationsmanagement (Dokumentation und Präsentation) ist ein Veranschaulichen von Inhalten (Videos drehen, schneiden, vertonen und publizieren) möglich.

Kollaboratives Arbeiten (Aufteilung und Zusammenführung von Arbeiten) und das Üben und Festigen (Lernspiele, Übungen mit Selbstkontrolle) von Lerninhalten stellen weitere Vorteile dar.

I-Pads werden darüber hinaus bereits in allen Schulformen zur Unterstützung von Migration, Integration und Inklusion erfolgreich eingesetzt. Aktuell unverzichtbar sind die mobil nutzbaren Übersetzungsprogramme. Da sich die Sprache durch Hören, Sprechen und Leseverständnis erschließt, unterstützt das I-Pad durch systemintegrierte Bedienungshilfen diesen Prozess. Die Vorlesefunktion (Hören von geschriebenem Text) und Diktierfunktion (Gesprochenes wird in Text umgewandelt) erleichtern besonders bei Flüchtlingskindern den Spracherwerb, da diese meist nur über geringe Sprachkenntnisse verfügen und eine Unterstützung im familiären Umfeld oftmals nicht erfolgen kann.

Auch Schülerinnen und Schüler mit speziellem Förderbedarf können mithilfe von I-Pads im Unterricht problemlos Hilfestellungen erhalten bzw. Lernerfolge erleben. Auf der anderen Seite bedürfen auch Kinder mit einer Hochbegabung einer gezielten Förderung, die über den Einsatz von I-Pads möglich ist.

3. Situation an unserer Schule

Ein qualifizierter Umgang mit digitalen Medien zielt auf die Verbesserung des fachlichen Lernens und unterstützt die Selbstständigkeit der Schülerinnen und Schülern, indem Medien zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten, zur aktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Aussagen bzw. zur Recherche und Informationsbeschaffung (z.B. im Internet) genutzt werden. Gerade im Hinblick dieses Anspruches an den Umgang mit neuen digitalen Medien stellt sich die Situation an unserer Schule nicht zufriedenstellend dar.

Die wenigen vorhandenen Geräte – von Eltern und Kollegen kostenlos zur Verfügung gestellt - entsprechen nicht den heutigen Standards und sind nur teilweise in der Lage, aktuelle Lernsoftware zu verarbeiten. In der Vergangenheit bereits durchgeführte Arbeitsgemeinschaften im Vor- sowie Nachmittagsbereich unserer Ganztagschule, wie eine Computer-AG oder der obligatorische Kurs zum „Computerführerschein“ sind aufgrund dieser Ausgangsbedingungen aktuell nicht umsetzbar. Selbst grundlegende Kompetenzen im angesprochenen Bereich sind daher nur ansatzweise zu vermitteln. Mittelfristig ist angedacht diese Arbeitsgemeinschaften wiederzubeleben und auszubauen. Ausnahme bilden zwei Klassenräume, die mit einem Smartboard ausgestattet sind.

Ziel des Einsatzes von digitalen Medien im Unterricht sollte ein sinnvoller, für die Lernziele der Grundschule ergiebiger und unserer technisierten Welt berücksichtigender Umgang mit diesem sein. Damit verbunden ist der Anspruch an die Lehrpersonen, ihren Unterricht weiterzuentwickeln, durch neue digitale Medien zu ergänzen und diese zu integrieren – ohne bewährte Inhalte aufzugeben. Die Erprobung offener Lernformen, die in der Regel den Einsatz vielfältiger Medien fordern, spielt dabei eine wesentliche Rolle.

Hierbei sollen die Schüler Tablets/Computer/Notebooks als Bausteine der Medienvielfalt unserer Schule erfahren. Gleichwohl soll festgehalten werden, dass der Einsatz bewährter Medien (wie Film, Overheadprojektor, Sachbücher, Lexika, etc.) nicht vernachlässigt werden sollte.

3.1 Tabellarische Auflistung der vorhandenen Medien an unserer Schule

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, sind sowohl die entsprechende Ausstattung mit Multimediageräten, die Vernetzung der Computerarbeitsplätze, ein schneller und ausreichender Internetzugang als auch die Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien notwendige Voraussetzungen. Mit der Bestandsaufnahme werden die technischen Gegebenheiten vor Ort ermittelt. Sie bietet einen Überblick und bildet Ausgangspunkt für den Ausstattungsbedarf.

Analoge Unterrichtsmedien

- Lexika und Wörterbücher in allen Klassen
- Sachbücher zur Ausleihe in der Schülerbibliothek
- Ganzschriften zum Einsatz im Unterricht
- vier Overheadprojektoren
- Wandkarten für den Einsatz im Sachunterricht
- diverse CVK-Kästen
- Musikinstrumente

Digitale Unterrichtsmedien

- zwei Laptops für Präsentationszwecke (veraltet)
- zwei PCs im Lehrerzimmer als Arbeitsplatz
- ein PC im Sekretariat
- ein PC im Hausmeisterbüro
- zwei PCs im Büro der Schulleitung (veraltet)
- fünf PCs (nicht eingerichtet) in den Differenzierungsräumen - Spende von Kollegen
- zwei Smartboards mit Dokumentenkamera
- zwei große Kopiergeräte
- zwei Beamerwagen (vom Förderverein finanziert)
- ein mobiler Fernseher
- CD-Player in jeder Klasse

Folgende Softwarelizenzen besitzt die Schule

- Antolin
- Zaubereinmaleins
- TLH to Go
- Microsoft Office

W-LAN ist vorhanden – eine ausreichende Geschwindigkeit jedch nicht gegeben – ein Arbeiten in Klassenstärke ist nur bedingt möglich.

4. Konkrete Vorteile für die Arbeit in der Primarstufe

4.1 Soziales Lernen

Im Umgang mit neuen Medien erweitern die Kinder ihre Kenntnissen oft ohne spezielle Hilfe der Lehrkraft. So werden z.B. elementares Wissen der Textverarbeitung von Kind zu Kind weitergegeben oder Rechercheprobleme kooperativ miteinander gelöst.

Darüber hinaus ergibt sich bei uns an der Schule die Situation, dass Schülerinnen und Schülern auf Grund der sozialen Herkunft oder religiösen Orientierung der Umgang mit dem Computer völlig fremd ist. Die Grundschule hat in diesem Zusammenhang die Aufgabe, diese Kinder zu motivieren und bestehende Defizite im Sinne der Chancengleichheit zu verringern.

Die Arbeit mit den neuen Medien wird von uns auch als Chance gesehen, einigen Kindern eine größere Motivation bei Übungsaufgaben zu vermitteln. Auch bei der Selbstkorrektur und Überarbeitung von eigenen Texten ist ein größerer Anreiz für die Schüler gegeben.

Trotz unvorteilhafter Ausgangsbedingungen zur Umsetzung von Inklusion (Räumlichkeiten, viele Stolpersteine etc.) ist unsere Schule an der Umsetzung des regionalen Integrationskonzeptes aktiv beteiligt.

4.2 Differenzierungsmöglichkeiten

Der Unterricht ist durch den Einsatz moderner Lernsoftware leicht auf die unterschiedlichen Leistungsfähigkeiten einzelner Schüler und Schülerinnen abstimmbaar. Zum einen können Lerninhalte für leistungsschwächere Kinder mit vielen Anschauungshilfen aufbereitet und dann in individueller Geschwindigkeit bearbeitet werden. Zum anderen steht allein mit den Möglichkeiten des Internets immer auch zusätzlicher Lernstoff für leistungsstarke Kinder zur Verfügung.

Durch die neuen Möglichkeiten soll das Schulprogramm erweitert und bestehende - im Jahresplan fest verankerte - Projekte wie „Methodentage“ ergänzt werden. Bisher wurden in diesem Zusammenhang vor allem die traditionellen Methoden (Schneiden, Kleben, Arbeitsplatzorganisation etc.) angeboten.

Beim Einholen von Informationen stehen bisher Printmedien als Hauptinformationsquelle zur Verfügung. Diese Möglichkeit soll durch die Anschaffung neuer digitaler Endgeräte ergänzt, also die Recherchemöglichkeiten erweitert und Informationsquellen wie das Internet nutzbar gemacht werden, um den aktuellen schulischen Herausforderungen zu entsprechen.

Konkret heißt dies Schülerinnen und Schüler in die Lage zu versetzen den eigenen Lernprozess mit zu organisieren bzw. mit zu gestalten (z.B. Informationsquellen selbstständig zu erschließen und die Bearbeitung der Schreibaufgaben selbstbestimmt einzuteilen). Hierbei sind der Lernweg und die Lerngeschwindigkeit selbst zu steuern. Neue Lernumgebungen und -methoden ermöglichen dabei die Zusammenschau und Verknüpfung bisher isolierter Kenntnisse und Wissensfragmente.

4.3 Übergänge gestalten

Unsere Grundschule hat den Anspruch Anschlussprozesse so reibungslos und unkompliziert wie nur möglich zu gestalten und unseren Möglichkeiten entsprechend einen optimalen Übergang an die weiterführende Schule zu gewährleisten. Neben der Vermittlung von Wissen, Methoden und einer angemessenen Organisationsstruktur bilden dabei Kenntnisse über neue digitale Medien einen grundlegenden Baustein, den es gilt, permanent – aktuell weiterzuentwickeln. Die sich anschließende Schule, die KGS Leeste, legt auch ein großes Augenmerk auf Medienkompetenz, wobei ab der 7. Klasse sogar „Laptopklassen“ angeboten werden. Somit ist es im Sinne von Lernkontinuität für unsere Schule bedeutsam, unseren Schülerinnen und Schülern ausreichende Kompetenzen im Umgang mit Laptop/Notebook/Tablet und dem Internet zu vermitteln.

5. Konkrete Nutzung an der Grundschule Leeste

Wir sehen folgende Verwendungsmöglichkeiten neuer digitaler Medien in unserem Unterricht (siehe auch: Konzepte zum Einsatz von Medien im Kunst- und Matheunterricht):

- im Wochenplanunterricht und in Freiarbeitsphasen,
- in Projekten bzw. bei projektorientierten Arbeitsformen,
- im Förderunterricht für Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwierigkeiten,
- zur Förderung von Schülern und Schülerinnen mit besonderen Sach- und Schreibinteressen,
- in spezifischen Arbeits- und Übungsphasen innerhalb eines binnendifferenzierten Unterrichts,
- zur Einübung der in den Kerncurricula verschiedener Fächer vorgeschriebenen fachspezifischen Arbeitsweisen (z.B. Durchführung von Schreibkonferenzen, Umgang mit Sachtexten, Schulung des Hörverstehens).

Unter Berücksichtigung dieser Verwendungsmöglichkeiten soll nicht nur das Schulprogramm erweitert werden, vielmehr ist beabsichtigt einen konkreten schuleigenen Arbeitsplan zum Umgang mit neuen Medien zu entwickeln.

Auch wenn der gezielte Einsatz digitaler Medien von allen KollegInnen als wichtig erachtet wird, hängt deren Benutzung ganz von den individuellen Erfahrungen und Kenntnissen der einzelnen Lehrperson sowie des Hard- und Software-Bestandes der Schule ab. Zum Beispiel ein schuleigener PC-Raum würde die Arbeit mit den neuen Medien zusätzlich fördern und erleichtern. Programme wie die Lernwerksatt, aber auch lehrbuchbegleitende CDs würden ein individualisierendes Lernen noch besser ermöglichen. In einem separaten PC-Raum könnten viele Kinder gleichzeitig am Rechner arbeiten. Viele Lernprogramme bieten eine direkte Rückmeldung und Selbstkontrolle. Außerdem ermöglichen sie (die Lernprogramme) - ähnlich der Arbeit mit den I-Pads - verschiedene Möglichkeiten der Binnendifferenzierung.

Auch die Ganztagsangebote lassen sich mit einer entsprechenden medialen Ausstattung zielgerichteter und nachhaltiger gestalten.

6. Fort- und Weiterbildungsbedarf

Die Medienkompetenz der Lehrerinnen und Lehrer sowie der Pädagogischen MitarbeiterInnen muss weiterentwickelt werden. Das Lehrpersonal benötigt einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollte es fachliche Unterrichtskonzepte kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Qualifizierte Fortbildungen / Schulungen in dieser Richtung sollten regelmäßig angeboten werden.

Pro Schuljahr findet mindestens eine Fortbildung mit dem gesamten Kollegium statt. Im Fortbildungskonzept werden die Inhalte jährlich festgelegt. Notwendige Fachliteratur und Hardware ist anzuschaffen.

Zusammenfassend lässt sich jedoch sagen, dass alle KollegInnen die folgenden Ziele durch den Einsatz von digitalen Medien in unserer Schule erreichen wollen:

- Medienkompetenz erhöhen
- selbstbestimmtes Lernen ermöglichen
- Wissen erweitern

Ausstattungsbedarf

Aus den vorangegangenen Ausführungen ergibt sich folgender Ausstattungsbedarf:

- stabiles Internet in allen Klassenräumen
- Intranet einrichten (z.B. Isurf)
- 15 Notebooks mit Wagen
- ein Computer je Differenzierungsraum (sechs Computer)
- Klassensatz Tablets
- Ausstattung aller Klassenräume mit interaktiven Displays
- Prüfung und Erwerb von geeigneter Software für interaktive Boards
- Rechner im Computerraum
- Sechs PC-Arbeitsplätze für Lehrkräfte, W-Lan, Scanner und Drucker

Um die in diesem Konzept aufgeführten Vorteile und unterrichtlichen Anwendungsmöglichkeiten von digitalen Medien zu realisieren ist die o.a. Ausstattung elementar. Außerdem ist ein ortsnaher und medienkompetenter Berater bzw. IT-Techniker als Ansprechpartner zur nachhaltigen Umsetzung unseres Medienkonzeptes unerlässlich.

Evaluation

Gerade im Bereich der digitalen Medien gestaltet sich die Entwicklung rasant. Deshalb ist es elementar den Einsatz und Nutzen regelmäßig zu evaluieren.

Folgende Punkte sind dabei u.a. zu beachten:

Verankerung der Medienbildung in den schuleigenen Arbeitsplänen
Medienkurse und Elterninformation

Auswertung der Medientage (Erfolg? Anpassung der Inhalte?)

Anschaffungen (Alles da? Was fehlt noch?)

Qualifizierung der Lehrkräfte (Wie viele Fortbildungen wurden besucht?)

Nutzung von Medien im Unterricht (Neue AGs? Laptops im Einsatz?)

Anhang

I. Beabsichtigte Kompetenzerweiterung

- Teile der Hardware benennen können (PC/Computer, Monitor/Bildschirm, Tastatur, Maus, Lautsprecher, Drucker)
- PC starten und herunterfahren (moderne PCs fahren auch beim Drücken des Powerbuttons normal herunter bzw. gehen auf Standby – trotzdem mit Start/Beenden herunterfahren)
- Bildschirmhintergrund, Bildschirmschoner, Bedeutung der Icons/Shortcuts, Fenster öffnen, minimieren, maximieren, auf dem Desktop verschieben (Begriff Desktop benennen, ohne Abfragbarkeit zu verlangen)
- sich am Server oder am Gerät mit Benutzernamen und Kennwort anmelden können (im 1. und 2. Schuljahr haben die Kinder keinen eigenen Account, sondern melden sich über zwei verschiedene einfache Benutzernamen an)

II. Kompetenzerweiterung im Bereich Software

Paint

- Malen mit Paint
- kurze Übungen zu den einzelnen Malwerkzeugen

Word

- schreiben einfacher Texte mit Ein-Finger-Suchsystem
- Dokument formatieren: Schriftart, -größe und -farbe verändern
- Fehler korrigieren, Rechtschreibprüfung
- Überschriften gestalten
- Kinder dazu anhalten, Texte erst zu schreiben und dann zu gestalten
- Wordart als Überschrift einsetzen
- Bilder einfügen (aus Clipart, Bilddateien vom Scanner oder Internet)

III. Kompetenzerweiterung zur Nutzung des Internets

- Antolin-Leseförderung
- Nutzen der Wissenskarten der Lernwerkstatt
- fortsetzendes Bearbeiten eigener Dokumente zu Hause durch Nutzung von Iserv
- E-Mail-Schreiben über Iserv

- nutzen einer Internet-Suchmaschine
- Internet-Recherche zu ausgewählten Themen
- Erstellen und Ausdrucken einer Präsentation oder einer Ausarbeitung
- 3. Schuljahr: Verwenden von Internet, Büchern und anderen Materialien. Es ist freigestellt, ob von Hand oder mit PC geschrieben wird.
- Bilder werden kopiert, ausgeschnitten oder auch, wenn Zeit, eingescannt und ausgedruckt.
- 4. Schuljahr: Internet-Recherche zu einem ausgesuchten Thema
- Den Schülern soll klar sein, dass Informationen aus dem Internet kritisch gewürdigt werden müssen.
- Die Schüler sollen die wichtigsten Gefahren beim Surfen im Internet kennen.
- Iserv bietet einen geschützten Raum.

IV. Sinnvolle Apps für die Grundschule

Pages - zum Schreiben

Garageband - zur Aufnahme von Hörspielen und Musik

iMovie - zur Herstellung von Trailern und Filmen

Facetime - Kommunikation per Video-Chat

Explain everything - zur Erstellung von Lehrfilmen

Bookcreator und My Book - hier lassen sich Einzelergebnisse zusammenfassen und multimediale Bücher erstellen

StopMotion - hilft Trickfilme zu erstellen

Brushes - zum Zeichnen und Malen

Google Übersetzer - Kommunikation

Toon Camera – Fotoverarbeitung

Spracherwerb

ABC der Tiere 1 bis 4 / Mildenberger Verlag

Lesen lernen InterActPlus

Zebra 1 bis 4 / Klett Verlag

Lektüren / Mildenberger

Wortzauberer

Conny / Cornelsen Verlag

Pixibücher

Lernerfolg GS (Äquivalent zur Lernwerkstatt)

Sachunterricht

Pflanzen

Waldfibel

Europa

Wo liegt?

Hauptstädte

Logo Quiz

Border Brain

Mathematik

Uhrzeit lernen mit Conni

Blitzrechnen Klasse 1 bis 4 / Klettverlag

Lernerfolg Tivola

Stellenwerttafel

Montessori (alle)

DAZ

Vokabeltrainer/ Goethe Institut

Deutsch für Flüchtlinge / Herder Verlag

Lern Deutsch / Goethe Institut

Bildwörterbuch / Pons

Multidingsda- sprechendes Bilderbuch für alle Sprachen

Deutsch mit Kater Moritz

Phase 6 Hallo Deutsch

My Story / Flüchtlingsschicksal

Umfassende Angebote unter multimedialem Deutsch lernen der Uni