



MEDIENKONZEPT  
MIRA-LOBE-SCHULE  
STAND JUNI 2013

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. EINLEITUNG</b>	<b>3</b>
<b>2. ZIELE DES MEDIENKONZEPTS</b>	<b>3</b>
<b>3. BESTANDSAUFNAHME</b>	<b>5</b>
3.1. AUSSTATTUNG DER SCHULE	5
3.2. QUALIFIKATION DER LEHRKRÄFTE	6
3.3. VORERFAHRUNGEN DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER	6
<b>4. EINBINDUNG DES COMPUTERS IN DEN UNTERRICHT</b>	<b>9</b>
4.1. PC-Führerschein	9
4.2. Einsatz der interaktiven Tafeln	9
4.3. Einsatz der Notebooks im Unterricht	10
4.4. Einsatz von Computern in den Vorklassen	11
4.5. Einsatz von Förder- und Therapieprogrammen	11
4.6. Homepage der Mira-Lobe-Schule	12
<b>5. PÄDAGOGISCHE ZUSAMMENARBEIT MIT ELTERN</b>	<b>12</b>
5.1. Altersgerechter Umgang mit Neuen Medien im Elternhaus	12
5.2. Empfehlenswerte PC-Programme und Internetadressen	13
<b>6. EVALUATION</b>	<b>15</b>
<b>ANHANG</b>	<b>15</b>

## 1. Einleitung

„Von der Kreidezeit ins 21. Jahrhundert“ – diesen Quantensprung galt es zu bewältigen, als die Sprachheilschule (damals Schule am Amorbach) von ihrem alten Domizil in Klein-Umstadt an den neuen Standort in Eppertshausen umzog.

In Klein-Umstadt befand man sich in der „Kreidezeit“. Dies betraf nicht nur die Ausstattung mit den uns allen vertrauten herkömmlichen Kreidetafeln. Auch die Ausstattung des PC-Raums, der Präsenz von PCs in den Klassen oder der Verfügbarkeit des Internets entsprach nicht modernen Standards.

Mit dem Umzug in die neu ausgestattete Mira-Lobe-Schule würden sich neue Möglichkeiten ergeben, aber zugleich auch neue Herausforderungen.

Aus diesem Grund beschloss die Gesamtkonferenz der Sprachheilschule am 21.03.2011 die Entwicklung eines Konzepts „Umgang mit und Einsatz von neuen Unterrichtsmedien“ als Zielvereinbarung auf der Grundlage der externen Evaluation mit dem Staatlichen Schulamt zu schließen.

Dieses Konzept umfasst drei Schwerpunkte:

- Auf- und Ausbau der Medienkompetenz der Lehrerinnen im Hinblick auf den Einsatz interaktiver Tafeln im Unterricht
- Auf- und Ausbau von Fähig- und Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Notebooks und PCs im Unterricht
- Sensibilisierung der Eltern hinsichtlich der Chancen und Gefahren im Umgang mit dem PC für ihre Kinder

Jetzt im 2. Jahr an der Mira-Lobe-Schule sind die technischen Voraussetzungen soweit gediehen, dass die vielfältigen Ideen der vergangenen Jahre nun in einem Konzept zusammengeführt werden können.

## 2. Ziele des Medienkonzepts

### Medienkompetenz- Ziele & Verankerung in den Bildungsstandards

Ziele des Medienkonzepts der Mira- Lobe Schule sind allgemein formuliert und nicht fächergebunden. Dies ermöglicht eine flexible Umsetzung im Unterricht, um dementsprechend an aktuelle Themen und Bedürfnisse anknüpfen zu können. Medienkompetenz erlangen die Schüler durch einen „selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Umgang mit Medien“, um diese so zur „Gestaltung der eigenen Lebenswelt, zur Teilhabe an, sowie zur Mitgestaltung der Gesellschaft zu nutzen.“<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> [www.medienkompetenz-hessen.de](http://www.medienkompetenz-hessen.de)

Für die Mira- Lobe Schule gelten sich folgende Standards, aus denen die Schüler ihre Kompetenzen im Umgang mit Computer und Co. ausbauen sollen.<sup>2</sup>

Kompetenz	Standards	Beispiele aus der Unterrichtspraxis (Vorklasse bis 6. Klasse)
Medien Kompetenz	Informieren und Recherchieren	Die Schüler nutzen Bild oder Textdateien auf dem Klassenlaptop, der Interaktiven Tafel oder dem Internet zur Bearbeitung von Fragestellungen.
	Kommunizieren	Die Schüler gestalten die Schulhomepage mit, indem sie Aktivitäten aus dem Schulleben verschriftlichen und einreichen.
	Gestalten und Präsentieren	Die Schüler erlangen technisches Wissen, indem sie selbst Tafelseiten gestalten und Dokumente erstellen, um diese zu präsentieren.
	Lernen und Üben	Die Schüler nutzen Lernprogramme, um ihr Wissen zu festigen.
	Reflektieren	Die Schüler können über die eigene Mediennutzung und Medienwirkung, sowie Begriffe wie Wirklichkeit, Wahrheit, Fantasie und Spiel nachdenken und dieses verbalisieren.

Auch innerhalb der Vorgaben des Kultusministeriums, wird das Erlangen von „Medienkompetenz“ als Teil der schulischen Aufgabe genannt und rückt im Zuge einer gesellschaftlichen Orientierung an neuen Medien vermehrt in den Fokus von Schule. Ein wichtiger Bestandteil der Neuerungen im hessischen Bildungssystem sind die **Bildungsstandards für Grund- und weiterführende Schulen**.

In den Bildungsstandards sind neben den fachspezifischen Kompetenzen auch **überfachliche Kompetenzen** enthalten, die Schüler und Schülerinnen in ihrer Schullaufbahn erwerben sollen.

Diese beschreiben u.a. den Erwerb bestimmter Fähig- und Fertigkeiten, sowie die Entwicklung von persönlichen Einstellungen und Haltungen. Sie sind in die Personale-, Soziale-, Lern- und Sprachkompetenz eingeteilt.

Eine dieser Überfachlichen Kompetenzen ist die **Lernkompetenz**, innerhalb welcher die **Medienkompetenz** explizit angeführt und wie folgt beschrieben wird:

„Der Einsatz unterschiedlicher Medien und elementarer technischer Anwendungen, der Einsatz von Medien zur Information und Präsentation sowie eine kritische Mediennutzung schaffen die Voraussetzung, um in der heutigen Informations- und Mediengesellschaft kompetent und verantwortungsvoll zu handeln.“<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Genaue Vorgaben und Ziele finden sich unter Punkt 4.

<sup>3</sup> Hessisches Kultusministerium 2004, S. 8

Es werden drei Teilkompetenzen formuliert, die im medienpädagogischen Unterricht erreicht werden sollen:

- Die Lernenden nutzen anforderungsbezogen unterschiedliche Medien gestalterisch und technisch.
- Sie dokumentieren ihre Lern- und Arbeitsergebnisse auch prozessbezogen und präsentieren Lern- und Arbeitsergebnisse mithilfe geeigneter Medien.
- Sie nutzen Neue Medien verantwortungsvoll und kritisch.<sup>4</sup>

Die dargestellten Kompetenzen sind fächerunabhängig und werden neben spezifischem Unterricht im Umgang mit neuen Medien wie dem Computer in allen Schulfächern angebahnt und erweitert (siehe Punkt 4).

### 3. Bestandsaufnahme

#### 3.1. Ausstattung der Schule

Die Mira-Lobe-Schule wurde mit ihrem Umzug nach Eppertshausen im Jahr 2011 im EDV-Bereich weitgehend neu ausgestattet.

Alle 10 Klassenräume im Neubau, sowie 3 Klassenräume im Altbau und der NAWI-Raum sind mit **interaktiven Tafeln** der Fa. Interwrite ausgestattet. Weiterhin verfügen die Klassenräume über einen zusätzlichen **Monitor**, der an die Tafel angeschlossen ist und eine Vorbereitung der Lehrerinnen unabhängig von der Tafel ermöglicht. Jede Klasse verfügt außerdem über ein **Notebook**.

Alle diese Komponenten sind vernetzt und verfügen über 2 **Netzwerkdrucker** (1 im Altbau und 1 im Neubau), über die Arbeiten ausgedruckt werden können.

Im Altbau steht außerdem ein **PC-Raum** zur Verfügung, der mit **14 älteren PCs** ausgestattet ist.

Für den Therapie- und Förderunterricht stehen weiterhin **4 zusätzliche Notebooks** zur Verfügung.

Alle PCs sind mit bewährten Lernprogrammen für Deutsch, Mathematik, Englisch und Sachkunde ausgestattet. Weiterhin stehen verschiedene Therapieprogramme zur Förderung der auditiven Wahrnehmung, zur Sprach- und zur Leseförderung zur Verfügung. Da alle Computer einen Internetzugang haben, kann auch überall auf Lernprogramme im Netz zugegriffen werden.

---

<sup>4</sup> vgl. ebd. S. 10

### 3.2. Qualifikation der Lehrkräfte

Alle Lehrerinnen der Mira-Lobe-Schule arbeiten mit PC und Internet, kennen sich aus in Textverarbeitungsprogrammen und Internet-Recherche. Sie benutzen Lernprogramme, Test- und Therapieprogramme in ihrer Unterrichtsarbeit.

Auf den Einsatz der Interaktiven Tafel bereitete sich das Kollegium schon vor dem Umzug nach Eppertshausen in einer Schulung vor. Diese Kenntnisse wurden im Mai 2012 an einem Pädagogischen Tag erweitert.

Nach Einschätzung der Kolleginnen ist der Stand zum Einsatz der Interaktiven Tafeln noch sehr unterschiedlich. Benutzen die einen sie „nur“ als Tafel und gelegentlich im Internet, so nutzen andere schon die weite Spanne der u.a. Möglichkeiten (s.Punkt 4.2).

In einem kollegialen Erfahrungsaustausch werden viele Informationen und Tipps weiter gegeben (beispielsweise auf der Fachkonferenz Mathematik). Zur Intensivierung dieses Erfahrungsaustausches wird ein fester Termin im 2-monatigen Rhythmus eingeplant.

Durch die IT-Beauftragte werden aktuelle Informationen hinsichtlich der PC-Ausstattung, Lernprogrammen, neuer Software, Vernetzungen, etc. an das Kollegium weiter gegeben.

### 3.3. Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler

#### Vorerfahrungen der Kinder mit neuen Medien

Schulkinder wachsen heutzutage in einer durch Medien geprägten Welt auf. Sie kennen den Umgang mit Mobiltelefonen, Smartphones, Laptops, Computern, Fernsehgeräten und Spielkonsolen. Sie können sich oftmals schon ohne Hilfe ins Internet einloggen und auf spezifischen Websites surfen. Trotzdem sind diese Erfahrungen sehr differenziert, was sich in einer Befragung der Schüler- und Elternschaft der Mira-Lobe-Schule herausstellte<sup>5</sup>.

An der Befragung zum Thema „COMPUTER – INTERNET – FERNSEHEN“ im Dezember 2012 nahmen insgesamt 63 Schüler und Schülerinnen der Klassen 2-6 teil.

Für den Unterricht an unserer Schule und hier besonders den Bereich „Medienerziehung“ und die damit verbundene Elternarbeit sind kurz zusammengefasst folgende Ergebnisse besonders wichtig:

---

<sup>5</sup>Siehe Fragebogen und ausführliche Auswertung im Anhang

<b>Freizeitbeschäftigung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fernsehen sowie Computer und Internet sind für Jungen deutlich wichtiger als für Mädchen, werden aber eher nur als „wichtig“ oder sogar „nicht so wichtig“ eingeschätzt.</li> <li>• Fast doppelt so viele Kinder geben Fernsehen als tägliche Freizeitbeschäftigung an gegenüber „ein Buch lesen“.</li> <li>• 10% der Kinder geben an „nie“ ein Buch zu lesen, Buch lesen nimmt mit dem Alter deutlich ab.</li> <li>• Nur 10 % der Kinder bekommen regelmäßig Bücher vorgelesen, fast die Hälfte dagegen nie.</li> </ul>
<b>Ausstattung und Nutzung von Computer in den Familien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In nahezu allen Haushalten sind Internetzugang sowie mindestens 1 Computer oder Laptop vorhanden.</li> <li>• Vorrangig geben die SchülerInnen an, dass sie den Computer zu Hause ein paarmal in der Woche oder nicht so oft nutzen.</li> <li>• Die Nutzung von Spielekonsolen übersteigt mittlerweile das Spielen am Computer, auch hier sind die Jungen häufiger vertreten als die Mädchen.</li> <li>• Die wenigsten Kinder können Angaben zur Dauer des Spielens machen (keine Vorgaben oder Absprachen mit den Eltern?).</li> <li>• Die Nutzung des Computers in der Schule wird nur teilweise von den Schüler/innen angegeben. Ursache hierfür könnte sein, dass die Handhabung der Computernutzung in den Klassen noch sehr unterschiedlich ist und von der Lehrkraft abhängt.</li> </ul>
<b>Erfahrungen mit Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Internet surfen fast die Hälfte der SchülerInnen ab Klasse 3 auch alleine, sodass eine Kontrolle der besuchten Internetseiten durch Erwachsene wegfällt. Dies erhöht sich mit steigender Jahrgangsstufe.</li> <li>• Nur 10% der SchülerInnen nutzen das Internet täglich, auch hier mehr Jungen als Mädchen.</li> <li>• Die Hälfte der Befragten nutzt es alleine und 30% wissen nicht, wie lange (keine Begrenzung?).</li> <li>• Viele SchülerInnen haben schon negative Erfahrungen im Internet gemacht: <ul style="list-style-type: none"> <li>- unangenehme Inhalte: 20%</li> <li>- für Kinder nicht geeignet: 30%</li> <li>- sind auf Sachen gestoßen, die ihnen Angst machen: 10%</li> </ul> </li> <li>• Lieblingseite der meisten ist YouTube</li> <li>• beliebteste Beschäftigung im Internet ist „Filme schauen“</li> <li>• Internetsuche: 30% alleine, beliebteste Suchmaschine: Google 40%</li> <li>• Am meisten werden im Internet Seiten zur Unterhaltung gesucht (Spieleseiten/Internetspiele), weniger gefragt zur Information.</li> </ul>

## Konsequenzen aus der Schülerbefragung für Unterricht und Elternarbeit

### a) Leseförderung

Die Antworten der SchülerInnen lassen erkennen, das Lesen insbesondere für die Jungen nur einen geringen Stellenwert als Freizeitbeschäftigung hat. Dies macht deutlich, wie wichtig eine intensive Leseförderung im Unterricht und im Elternhaus ist. Eine Intensivierung der Fördermaßnahmen, wie sie im *Lesekonzept der MLS* beschrieben sind, scheint deshalb notwendig.

### b) PC als Arbeitsmittel

Der PC scheint für die Kinder zu Hause hauptsächlich zum Spielen und zur Unterhaltung eingesetzt zu werden. Aufgabe der Schule ist daher, den SchülerInnen den Computer als Arbeitsmittel zum Schreiben, Lernen, Präsentieren und zur Informationsbeschaffung nahezubringen. Ein wichtiges Instrument hierzu ist der *PC-Führerschein*.

### c) Internet

Auch wenn nur wenige SchülerInnen das Internet täglich nutzen, gewinnt es doch auch zum Spielen und zur Unterhaltung immer an größerer Bedeutung. Dabei wird es im Unterricht vor allem darum gehen, die Kinder mit altersgerechten Suchmaschinen und Lernplattformen vertraut zu machen. Weiterhin muss auf Gefahren und Risiken im Netz ausführlich eingegangen werden.

### d) Elternarbeit

Die Befragung hat gezeigt, dass bei einigen Kindern ein unangemessener und nicht altersgerechter Umgang mit Medien vorliegt. Dies hat sicherlich auch Auswirkungen auf das Lernen in der Schule und kann die Gesamtentwicklung negativ beeinflussen. Deshalb erscheint eine intensive *Elternarbeit* zum Thema Mediennutzung zu Hause erforderlich (s. auch 5.)



## 4. Einbindung des Computers in den Unterricht

### 4.1. PC-Führerschein<sup>6</sup>

Eine wichtige Grundlage / Ein wichtiger Baustein zur Entwicklung und Förderung der Medienkompetenz unserer Schüler und Schülerinnen ist der PC-Führerschein. Diesen sollen alle Schülerinnen und Schüler der Mira-Lobe-Schule im Laufe ihrer Schulzeit erwerben.

Der PC-Führerschein beinhaltet Zielvereinbarungen für die Klassen 1 bis 6. Die Ziele der Stufe 1 sollen nach der 2. Klasse, die Ziele der Stufe 2 nach der 4. Klasse und die Ziele der Stufe 3 nach der 6. Klasse erworben sein. Dabei sind die Ziele als Mindestanforderung zu verstehen und können auch vorzeitig erworben werden.

Die PC-Kenntnisse sollen in Anbindung an den Sachunterricht, den Arbeitslehre-Unterricht und fächerübergreifend und/oder im Projektunterricht erworben werden.

### 4.2. Einsatz der interaktiven Tafeln

Die Tafel ist ein zentraler Punkt jeden Unterrichtes. Das Unterrichtsmedium kommt in annähernd allen Unterrichtsformen zum Einsatz.

„Interaktive Tafeln (Interaktive Whiteboards) sind Whiteboards, die mittels Beamer, PC und Sensorik/Stift zu einem großen Touchscreen gemacht wird. Eine "Tafelsoftware" ist notwendig, um die Tafel möglichst einfach bedienen zu können.“<sup>7</sup>

Unsere Interaktiven Tafeln wurden zur einfacheren Bedienung und zur Erweiterung der Einsatzmöglichkeiten durch eine Funktastatur und einen zusätzlichen Bildschirm ergänzt.

Durch die Tafelsoftware kann die interaktive Tafel, wie die bisher gängige Kreidetafel zum Anschreiben und Präsentieren von Inhalten verwendet werden. Eine zusätzliche Einsatzmöglichkeit, die die Kreidetafel nicht bietet, ist, dass von der Tafel aus auch sämtliche andere Computer-Anwendungen bedient werden können.

Als Vorteile Interaktiver Tafeln nennt Pro. Dr. Ludwig J. Issing (FU Berlin) folgende<sup>8</sup>:

- „Dynamische Tafelbilder unter Einbezug multimedialer Elemente wie z.B. Bilder, Videos, Simulationen.
- Verbesserte Vorbereitungsmöglichkeiten einer Lehrveranstaltung unter Beibehaltung spontaner Änderungen / Improvisation vorbereiteter Präsentationen.
- Speicherung und Weiterbearbeitung erstellter Tafelbilder.
- Bereitstellung / Veröffentlichung der Tafelbilder für Studierende [*Schüler und Schülerinnen*] – beispielsweise über Intranet oder über Internet; [...].

---

<sup>6</sup> Siehe PC-Führerschein im Anhang

<sup>7</sup> vgl.: [wiki.zum.de](http://wiki.zum.de) (Stand 10.01.2013)

<sup>8</sup> vgl.: Issing, L.J. & Eule, S. (2005): Interaktive Whiteboards. [http://www.e-teaching.org/lehrerszenarien/vorlesung/präsentation/elektronische\\_tafeln/](http://www.e-teaching.org/lehrerszenarien/vorlesung/präsentation/elektronische_tafeln/).

S. 5f

- Nutzung traditioneller Lehr- und Präsentationsformen an der „Tafel“ bei zusätzlicher Integration sämtlicher Arbeits- und Gestaltungsmöglichkeiten durch den Computer.
- [...]“

Der Einsatz des interaktiven Whiteboards im Unterricht ermöglicht den Zugang zu einer großen Vielfalt an Materialien. Beginnend mit Software, Webseiten, CD-ROMs, DVDs, Videos bis hin zum Fernsehen kann alles flexibel und interaktiv in der Gruppe genutzt werden.

In der Arbeit mit dem Interaktiven Tafeln zeigt sich außerdem der schnelle Zugang zum Internet als sehr positive Erweiterung. Schnell können Schülerfragen aufgegriffen werden, im Internet recherchiert werden, Informationsfilme gezeigt oder nach Bildern gesucht werden. Die Schüler und Schülerinnen lernen so nebenbei den kindgerechten Umgang mit dem Internet.

Natürlich darf bei der Aufzählung der Vorteile Interaktiver Tafeln nicht die große Motivation für die Schülerinnen und Schüler vergessen werden.

Da uns die Verbindung von der Arbeit mit neuen Medien und der Arbeit mit anderen bewährten Medien wichtig ist, legen wir bei der Auswahl neuer Lehrwerke auch Wert darauf, dass ergänzend zu dem Buch eine nutzbare und hilfreiche Tafelsoftware vorhanden ist.

### 4.3. Einsatz der Notebooks im Unterricht

Wie bereits in der Bestandsaufnahme beschrieben, befindet sich in jedem Klassenraum ein Notebook, welches im Klassenunterricht eingesetzt werden kann. Dies bietet sich vor allem im Offenen Unterricht oder in halboffenen Unterrichtssituationen an. Unterrichtsmethoden, die durch den Einsatz von Notebooks bereichert werden sind beispielsweise Stationenarbeit, Wochenplanunterricht oder Werkstattunterricht. Innerhalb dieser Methoden können die Schülerinnen und Schüler unter anderem an den vorhandenen Lernprogrammen (siehe unten) oder anhand von Internetseiten üben und wiederholen, im Internet nach neuen Informationen zum Unterrichtsgegenstand recherchieren, mit Textverarbeitungsprogrammen eigene Texte und Geschichten schreiben oder Referate vorbereiten.

Die Notebooks bieten eine gute Möglichkeit zur qualitativen und quantitativen Differenzierung durch den Lehrer, beispielsweise durch die Auswahl unterschiedlich schwerer Übungen für einzelne Schüler. Aber auch die Schüler und Schülerinnen selbst können ihrem Leistungsstand entsprechende Übungsaufgaben auswählen und so selbständig Schwerpunkte für ihren Lernweg setzen.

Durch verschiedene Förder- und Diagnostikprogramme stellen die Laptops auch eine Möglichkeit zur individuellen Diagnostik dar.

#### **Vorhandene Lernprogramme auf den Laptops:**

- Budenberg
- Der, die, das
- Loch und Koch

- Wohin damit?
- Lesen 2000
- Lernwerkstatt 8
- Gut
- Audiolog
- Tux Paint

#### **Lernen im Internet:**

- Recherche zu Unterrichtsthemen (kidsweb.de; mauswiesel.de; blindekuh.de)
- Antolin
- Mathe-im-Netz
- Primolo (eigene Webseite gestalten)

#### **4.4. Einsatz von Computern in den Vorklassen**

Auch die kleinsten unserer Schule, die Schülerinnen und Schüler der Vorklassen, sammeln schon zahlreiche Erfahrungen im Umgang mit Computern in ihrem Alltag. Der Einsatz dieser Medien ist daher auch in den Vorklassen ein wichtiger Aspekt. Dabei ist es uns wichtig die Medienerfahrungen unserer Vorklassenschülerinnen und –schüler aufzugreifen und zu begleiten.

Die Vorklassen sind ebenfalls mit Interaktiven Tafeln ausgestattet. Hier können die Kinder den Computer als multifunktionales Werkzeug, zum Malen, Schreiben und Gestalten kennenlernen. Aber auch zur Informationsrecherche im Internet, beispielsweise auf der Suche nach Abbildungen oder kurzen Vorlesetexten zu den aktuellen Unterrichtsthemen kann die Tafel in den Vorklassen sinnvoll eingesetzt werden. Zusätzlich sind der Computer (die Tafel) und die darauf vorhandenen Förder- und Lernprogramme ein sehr ansprechendes Medium zur Sprach- und Lernförderung. Die Kinder entwickeln ein erstes Symbolverständnis durch den Umgang mit Sprechzeichen, Buchstaben, Zahlen oder Zeichnungen, was eine Grundlage für den Schriftspracherwerb darstellt.

Durch den alltäglichen Umgang mit dem Computer im Unterricht in Form der Interaktiven Tafel wird den Kindern automatisch ein technisches Grundwissen vermittelt. Hierzu zählen das Ein- und Ausschalten eines Computers, der Umgang mit der Tastatur und der Maus bzw. dem Tafelstift und das Manövrieren in den Lernprogrammen.

#### **4.5. Einsatz von Förder- und Therapieprogrammen**

Die Schule und der Landkreis Darmstadt-Dieburg besitzen verschiedene Lizenzen für Förder- und Therapieprogramme. Die Programme können sowohl im Klassenunterricht, als auch in der Einzelförderung oder Kleingruppenförderung genutzt werden.

Als Förderschule im Förderschwerpunkt Sprachheilverfahren wurden in den vergangenen Jahren einige Therapieprogramme speziell für den Einsatz Sprachförderunterricht angeschafft: So besitzt die Mira-Lobe-Schule eine Schullizenz

des Audiologs-Programms zur Förderung der auditiven Wahrnehmungsleistungen. Programme zur Förderung der grammatikalischen Fähigkeiten sind „Der, die, das“ und „Wohin damit?“.

Der Zugriff auf die Förder- und Therapieprogramme ist von allen PCs der Schule aus möglich. So kann der Umgang und die Navigation in einem Förderprogramm mit der gesamten Klasse an der Klassentafel eingeführt und geübt werden.

Im PC-Raum kann dann jeder Schüler und jede Schülerin an einem eigenen PC selbstständig in bekannten Programmen üben.

Auch an den Laptops, von denen sich in jedem Klassenraum einer befindet, kann man die Förder- und Therapieprogramme aufrufen, so kann man diese in den Unterricht integrieren (z.B. in Stationen- oder Gruppenarbeiten) oder für den Förderunterricht nutzen.

Im Stundenplan ausgewiesene Förderstunden geben Gelegenheit zur individuellen Arbeit mit den PC-Programmen.

#### 4.6. Homepage der Mira-Lobe-Schule

Die schuleigene Homepage [www.miralobeschule.de](http://www.miralobeschule.de) gehört seit einigen Jahren zur Außendarstellung unserer Schule. Sie vermittelt Informationen zur Organisation und Konzeption der Mira-Lobe-Schule.

Gleichzeitig wird auf der Homepage der Mira-Lobe-Schule regelmäßig über interessante Neuigkeiten aus dem Schulleben informiert.

Eine Fachkraft unserer Schule (Frau Scheer) ist für die Gestaltung der Homepage zuständig. Sie erstellt Beiträge, veröffentlicht diese auf der Homepage, aktualisiert die Homepage, koordiniert Beiträge und berät Klassen und Kolleginnen beim Verfassen und Veröffentlichen von Schülerbeiträgen.

Die Beiträge für die Homepage werden entweder von den KollegInnen alleine verfasst (meist in den Vorklassen, 1. und 2. Klassen) oder mit der Klasse im Unterricht erarbeitet. So können die Schülerinnen und Schüler ihr Klassenunternehmungen, Unterrichtsprojekte oder Arbeitsergebnisse auch auf der Homepage präsentieren. Die Beiträge bestehen in der Regel aus Fotografien und passenden Informationstexten.

### 5. Pädagogische Zusammenarbeit mit Eltern

#### 5.1. Altersgerechter Umgang mit Neuen Medien im Elternhaus

Medienerziehung kann nicht alleine Aufgabe der Schule sein, sondern muss ebenso im Bereich des Elternhauses stattfinden. Gerade bei Kindern ist das häusliche Umfeld der wichtigste Einflussfaktor. „Die Art und Weise wie Eltern, Geschwister oder Großeltern das Medienbukett nutzen, schlägt sich direkt oder indirekt auch auf die Medienpräferenzen der jüngeren Kinder nieder“.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> KIM-Studie 2010; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Stuttgart 2011

Nach einer Studie der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen beginnt die Nutzung von Computerspielen vorrangig im familiären Rahmen, und dies immer früher. Impulsgeber sind fast ausschließlich männliche Familienmitglieder, während medienerziehend tätig häufig die Mütter sind. In den meisten Familien gibt es Regeln, die aber vor allem zeitlicher, aber nicht inhaltlicher Natur sind. Kontrolle fehlt vor allem dann, wenn der PC im Kinderzimmer steht. Familienmitglieder sind wichtige Reflexionspartner.<sup>10</sup>

Bei 62 % der 8-9-jährigen Kindern und 84 % der 10 –11 jährigen erlauben Eltern mit Einschränkungen das Surfen im Internet.<sup>11</sup>

Nach der KIM-Studie 2010 sind 49 % der Erzieher an dem Thema Kinder und Medien interessiert, wobei ein knappes Viertel sich weniger oder gar nicht informiert fühlt.<sup>12</sup>

Da Eltern die wichtigsten Einflusspersonen von Kindern im Grundschulalter sind, möchten wir ihnen auf themenbezogenen, jahrgangsübergreifenden und Klassenelternabenden Informationen zu Fragen der Nutzung neuer Medien geben oder ein Forum für den Austausch geben. Hierzu gehören die unter 5.2. aufgeführten Programme und Adressen.

Des Weiteren stellt die Mira-Lobe-Schule Informationsbroschüren oder Flyer zur Verfügung (z.B. der Landeszentrale für Medien und Kommunikation, Landesanstalt für Medien, BZgA, des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware, des Vereins Programmberatung für Eltern e.V, von Surf-sitter, Blickwechsel, Klick-Safe)

## 5.2. Empfehlenswerte PC-Programme und Internetadressen

Nützliche Seiten für Eltern

- [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)  
Das Internet-ABC ist sowohl eine Seite für Kinder, auf der der richtige Umgang mit dem Internet gelernt und geübt werden kann, als auch ein Informationsseite für Eltern und Pädagogen. Auf dem Eltern-Portal werden unter anderem Informationen zur Internetsicherheit sowie Spiel- und Lernsoftware für Kinder gegeben. Diese Internetseite ist auch auf Türkisch vorhanden.
- [www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de)  
Auf der Internetseite „Tommi-Deutscher Kindersoftwarepreis“ findet man Informationen über empfohlene Spielsoftware für Kinder
- [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)  
Spielbar.de ist eine Seite der Bundeszentrale für politische Bildung. Hier werden ebenfalls Hintergrundinformationen zu PC-Spielen aber auch zu Spiele-Portalen im Internet sowie zur Internetsicherheit gegeben.
- [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

---

<sup>10</sup> „Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung geschlechtsspezifischer Aspekte“ LfM Nordrhein-Westfalen 2013

<sup>11</sup> Jugendmedienschutz aus Sicht der Eltern, ZDF 2012

<sup>12</sup> s.o., S. 62

„Wissen was gespielt wird!“ ist der Slogan dieser Internetseite, auf der sich Eltern über die PC-Spiele ihrer Kinder informieren können.

Internetseiten für Kinder:

- Suchmaschinen für Kinder
  - [www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de)
  - [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)
  - [www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de)
  - [www.milkmoon.de](http://www.milkmoon.de)
  - [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)
  - [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)
  
- Wissen und Lernen
  - [www.mauswiesel.bildung.hessen.de](http://www.mauswiesel.bildung.hessen.de)
  - [www.ampelini.de](http://www.ampelini.de)
  - [www.geolino.de](http://www.geolino.de)
  - [www.grundschulwiki.de](http://www.grundschulwiki.de)
  - [www.hamsterkiste.de](http://www.hamsterkiste.de)
  - [www.physikforkids.de](http://www.physikforkids.de)
  - [www.wasistwas.de](http://www.wasistwas.de)
  - [www.bmu-kids.de](http://www.bmu-kids.de)
  - [www.naturdetektive.de](http://www.naturdetektive.de)
  - [www.antolin.de](http://www.antolin.de)
  
- Internetseiten zu Fernsehen, Stars und Co.
  - [www.tivi.de/fernsehen/loewenzahn/start/](http://www.tivi.de/fernsehen/loewenzahn/start/)
  - [www.wdrmaus.de/](http://www.wdrmaus.de/)
  - [www.br-kinderinsel.de](http://www.br-kinderinsel.de)
  - [www.tivi.de](http://www.tivi.de)
  - [www.toggo.de](http://www.toggo.de)
  
- Seiten zum Spielen und Mitmachen
  - [www.kidsundco.de](http://www.kidsundco.de)
  - [www.kidsweb.de](http://www.kidsweb.de)
  - [www.kindercampus.de](http://www.kindercampus.de)
  - [www.spielzimmer-online.de](http://www.spielzimmer-online.de)
  - [www.zzebra.de](http://www.zzebra.de)

Unter folgender Internetadresse finden Eltern und Pädagogen eine umfangreiche Auflistung empfohlener Internetseiten für Kinder:

[www.schule-neuhausen.ch/fileupload/Klick\\_Tipps\\_Top100.pdf](http://www.schule-neuhausen.ch/fileupload/Klick_Tipps_Top100.pdf)

## 6. Evaluation

Die rasante Entwicklung im Bereich der Neuen Medien bringt es mit sich, dass ein Konzept, sobald es durch alle Gremien gegangen ist, schon wieder ein wenig veraltet ist. Smartphones, Tablets, neue Spiele, neue Therapieprogramme... neue Chancen und Herausforderungen.

Unser Konzept wird in einem Zeitraum von zwei Schuljahren erprobt. Im 1. Halbjahr des Schuljahres 2015/16 wird eine Evaluation durchgeführt werden.

Für die Evaluation unseres Konzepts sehen wir folgende Ansatzpunkte:

- Auswertung des Computerführerscheins:
  - Wie viele Schüler haben den Computerführerschein erworben?
  - Welche Teilziele wurden in den einzelnen Klassenstufen erreicht?  
Welche nicht?
- Erhebung des Einsatzes der Notebooks im Unterricht (Befragung)
- Überarbeitung des Fragebogens
- Wiederholung der Schülerbefragung Qualifikationen des Kollegiums:  
Erreichtes, Erhebung des neuen Fortbildungsbedarfs
- Aktualisierung neuer Lern-, Therapie- und Diagnostikprogramme
- Aktualisierung empfehlenswerter PC-Programme und Internet-Adressen für Eltern

Im Schuljahr 2015/16 erfolgt auf der Grundlage der erhobenen Daten die Fortschreibung des Medienkonzepts.

## Anhang

- I. Schülerfragebogen
- II. Ausführliche Auswertung der Schülerbefragung im Dezember 2012
- III. PC-Führerschein

I. Schülerfragebogen:  
**COMPUTER – INTERNET – FERNSEHEN**



Ich bin  ein Mädchen  ein Junge

Ich bin ..... Jahre alt

Ich bin in der ..... Klasse

**Wie wichtig sind diese Bereiche in deinem Leben?**

	Sehr wichtig	wichtig	nicht so wichtig	gar nicht wichtig
Freunde/Freundschaft				
Familie				
Musik				
Sport				
Konsolen/Onlinespiele				
Fernsehen				
Computer/Internet				
Tiere				
Handy				
Kleidung/Mode				
Bücher/Lesen				
Natur/Umwelt				

**Was machst du in deiner Freizeit und wie oft?**

	Mache ich jeden Tag	ein paarmal in der Woche	nicht so oft	nie
Hausaufgaben/Lernen				
Fernsehen				
Freunde treffen				
draußen spielen				
drinnen spielen				
Musik hören				
etwas mit den Eltern unternehmen				
Sport treiben				
Spiele mit der Konsole spielen				
Computer nutzen				
Radio hören				
Handy nutzen				
Buch lesen				
Malen/Zeichnen/Basteln				
mit Tier beschäftigen				
Telefonieren				
Ins Internet gehen				
Bücher vorgelesen bekommen				
Computerspiele spielen				
DVDs/Videos ansehen				



**Welche Geräte habt ihr zu Hause?**

	Habe ich für mich alleine	Haben wir in der Familie	Haben wir nicht
CD-Player			
Kassettenrekorder			
Handy			
Spielekonsole			
MP3 Player/iPod			
Radio			
Computer/Laptop			
Fernseher			
Internetzugang			
Videorecorder/DVD-Player			

**Mit wem machst du diese Dinge?**

	alleine	mit Eltern	mit Geschwistern/ Freunden	mache ich nicht
Radio hören				
Fernsehen				
im Internet surfen				
Musik hören				
CDs/Kassetten hören				
Spiele mit der Konsole spielen				
Computerspiele spielen				
DVDs/Videos ansehen				
E-Mails verschicken				
SMS verschicken				

**Computer**

Ich/Wir habe/n ..... Computer in der Familie

Ich habe einen eigenen Computer

Ich benutze einen Computer  zu Hause  in der Schule  bei Freunden

Ich benutze einen Computer

jeden Tag  ein paarmal in der Woche  nicht so oft  nie

### **Das mache ich zu Hause am Computer**

- Computerspiele (alleine)
- Arbeiten für die Schule
- Computerspiele (mit anderen)
- etwas schreiben
- Lernprogramme nutzen
- mit dem PC malen/zeichnen
- etwas im Internet nachlesen/suchen
- ein Lernprogramm nutzen
- etwas schreiben
- rechnen
- ein Programm lernen (z.B. Word, Power-point ...)
- eine Präsentation erstellen
- Bilder/Videos bearbeiten
- .....

### **Das mache ich in der Schule am Computer**

- etwas schreiben
- ein Lernprogramm nutzen
- etwas im Internet nachlesen/suchen
- ein Programm lernen
- rechnen
- eine Präsentation erstellen

### **Internet**

#### **Ich nutze das Internet zu Hause**

- jeden Tag     ein paarmal in der Woche     nicht so oft     nie

#### **Wenn du ins Internet gehst, machst du das dann eher**

- alleine     mit Eltern     mit Geschwistern     mit Freunden

#### **Wenn du an einem normalen Tag das Internet nutzt, wie lange ist das in etwa?**

- Bis zu 30 Min.     30-60 Minuten     mehr als 60 Min.     weiß ich nicht

#### **Bist du im Internet schon einmal auf Sachen gestoßen, die dir unangenehm waren, die für Kinder ungeeignet waren oder die dir Angst gemacht haben?**

- war mir unangenehm
- war für Kinder nicht geeignet
- hat mir Angst gemacht

### **Hast Du eine Lieblingsseite im Netz?**

- schüler VZ
- You Tube
- TOGGO
- Blinde Kuh
- Mauswiesel
- KIKA
- Facebook
- .....

### **Was tust du im Internet?**

- Suchmaschinen nutzen (Google, Blinde Kuh ...)
- Kinderseiten nutzen
- Filme/Videos anschauen
- einfach drauflos surfen
- Soziales Netzwerk (schülerVZ ...)
- E-Mails verschicken
- Chatten
- .....

### **Bist du Mitglied in einem sozialen Netzwerk?**

- schülerVZ
- Facebook
- wer-kennt-wen
- lokalisten
- .....

### **Nutzt du einen Chatroom?**

- jeden Tag     ein paarmal in der Woche     nicht so oft     nie

### **Wenn ja, welchen?**

- schüler VZ
- Knuddels
- ICQ
- Facebook
- lokalisten
- wer-kennt-wen
- Kindernetz
- .....

**Wenn du im Internet suchst, machst du das dann eher**

- alleine     mit Eltern     mit Geschwistern     mit Freunden

**Wie gut kannst du Informationen im Internet finden?**

- ich weiß sehr gut, wie das geht  
 ich kann das schon ganz gut, brauche aber ab und zu Hilfe  
 ich kann das nicht besonders gut, finde aber etwas  
 ich kann das nicht gut und finde selten etwas

**Nach welchen Themen suchst du im Internet?**

	Mache ich jeden Tag	ein paarmal in der Woche	nicht so oft	nie
Infos für Hausaufgaben/ Schule				
Infos über Prominente				
Spielseiten/Internetspiele				
Nachrichten				
Sachen, die ich kaufen will				
Infos über Haustiere				
Anleitungen zum Basteln/ Kochen				
Hilfe bei Problemen/Beratung				

**Welche Suchmaschine benutzt Du?**

- Google  
 Binde Kuh  
 Mauswiesel  
 fragFinn  
 Helles Köpfchen  
 Milkmoon  
 .....

**Computer-, Konsolen- und Onlinespiele**

**Ich spiele Computer-/Konsolen-/Onlinespiele**

- jeden Tag     ein paarmal in der Woche     nicht so oft     nie

**Wenn du an einem normalen Tag spielst, wie lange ist das in etwa?**

- Bis zu 30 Min.     30-60 Minuten     mehr als 60 Min.     weiß ich nicht

**Was spielst du?**

	Mache ich jeden Tag	ein paarmal in der Woche	nicht so oft	nie
Nintendo, PSP				
Wii, Playstation				
Computerspiele				
Spiele im Internet				

**Welche Spiele spielst du am liebsten? (bis zu 3 Nennungen möglich)**

- FIFA
- Super Mario
- Die Sims
- Singstar
- Mariokart
- Pokemon
- Harry Potter
- Wii Sports
- .....
- .....

**Was kannst du schon und wie gut?**

	Kann das gut	kann das nicht so gut	mache das eigentlich nie
eine DVD abspielen			
alleine ins Internet gehen			
etwas ausdrucken			
Lieder auf den MP3-Player laden			
im Computer Ordner anlegen			
Dateien aus dem Internet herunterladen			

**Wer kennt sich am besten aus mit ..**

	Mutter	Vater	Kinder
Fernseher			
Fernsehprogrammen/-sendungen			
Computer und anderen Geräten			
Computerprogrammen			
Internetseiten			
Computerspielen			
Handys			
Büchern			

## II. Ausführliche Auswertung der Schülerbefragung im Dezember 2012

An der Befragung zum Thema „COMPUTER – INTERNET – FERNSEHEN“ im Dezember 2012 nahmen insgesamt 63 Schüler und Schülerinnen der Klassen 2-6 teil.

Die Ergebnisse stellen sich im Einzelnen wie folgt dar:

### **Wie wichtig sind diese Bereiche in deinem Leben?**

- Familie und Freunde sind für fast alle Kinder die wichtigsten Bereiche ihres Lebens.
- Als sehr wichtig schätzen viele Kinder auch Natur/Umwelt und Tiere ein.
- Unterschiede zeigen sich bei Sport (wichtiger für Jungen) und Bücher lesen (wichtiger für Mädchen).
- Fernsehen sowie Computer und Internet sind für Jungen deutlich wichtiger als für Mädchen, werden aber eher nur als „wichtig“ oder sogar „nicht so wichtig“ eingeschätzt.

### **Was machst du in deiner Freizeit und wie oft?**

- Relativ wenige Schüler und Schülerinnen treffen täglich Freunde.
- Draußen Spielen nimmt mit dem Alter deutlich ab
- Fast doppelt so viele Kinder geben Fernsehen als tägliche Freizeitbeschäftigung an gegenüber „ein Buch lesen“.
- 10% der Kinder geben an „nie“ ein Buch zu lesen, Buch lesen nimmt mit dem Alter deutlich ab
- Nur 10 % der Kinder bekommen regelmäßig Bücher vorgelesen, fast die Hälfte dagegen nie.
- Jungen spielen häufiger Computerspiele als Mädchen, insgesamt wird Computer spielen überraschend wenig genannt (30% „nicht so oft“).
- Die Kinder spielen häufiger Konsolenspielen als Computerspiele, auch hier sind die Jungen häufiger vertreten als die Mädchen.
- Die Nutzung des Internets nimmt mit dem Alter zwar zu, 20% der Kinder geben aber auch an, das Internet „nie“ zu nutzen.

### **Welche Geräte habt ihr zu Hause?**

- Ein Internetzugang ist bei nahezu allen Haushalten vorhanden.
- In den Familien ist in den meisten Fällen mindestens 1 Computer oder Laptop vorhanden.
- Vereinzelt gaben SchülerInnen an, dass sie einen Computer für sich alleine haben.

## Mit wem machst du diese Dinge?

- Im Internet surfen fast die Hälfte der SchülerInnen ab Klasse 3 auch alleine, sodass eine Kontrolle der besuchten Internetseiten durch Erwachsene wegfällt. Dies erhöht sich mit steigender Jahrgangsstufe.
- Das Surfen im Internet findet bei fast ebenso vielen der SchülerInnen aber auch mit den Eltern statt, seltener mit Geschwistern oder Freunden.
- Fast die Hälfte aller Kinder gibt an, auch alleine Fernsehen zu schauen.

## Computerausstattung und Nutzung

- Täglich nutzen den Computer zu Hause nur Jungen (ab Kl. 2)
- Vorrangig geben die Schüler/innen an, dass sie den Computer ein paarmal in der Woche oder nicht so oft nutzen.
- Die Nutzung von Spielekonsolen übersteigt mittlerweile das Spielen am Computer.
- Viele SchülerInnen haben eine eigene Konsole und nutzen diese auch alleine, dies gilt aber hauptsächlich für die Jungen aller Klassenstufen.
- Die wenigsten Kinder können Angaben zur Dauer des Spielens machen (keine Vorgaben oder Absprachen mit den Eltern?).
- Die Nutzung des Computers in der Schule wird nur teilweise von den Schüler/innen angegeben. Ursache hierfür könnte sein, dass die Handhabung der Computernutzung in den Klassen noch sehr unterschiedlich ist und von der Lehrkraft abhängt.
- Ein Konzept mit Vorschlägen zur Computernutzung, Festlegung von Klassenstunden im Computerraum oder Projekte im Umgang mit neuen Medien könnten eine Chance sein, dieses Medium den Schüler/innen einheitlicher näher zu bringen und den Computer als Arbeits- und Produktionsmittel und nicht nur als Spielgerät in den Vordergrund zu rücken.

## Internet

- Nur 7 SchülerInnen nutzen das Internet täglich.
- Insgesamt nutzen es mehr Jungen als Mädchen.
- Die Hälfte der Befragten nutzt es alleine.
- 30% wissen nicht, wie lange (keine Begrenzung?)
- Viele SchülerInnen haben schon negative Erfahrungen im Internet gemacht:
  - unangenehme Inhalte: 20%
  - für Kinder nicht geeignet: 30%
  - sind auf Sachen gestoßen, die ihnen Angst machen: 10%
- Lieblingsseite: Favorit ist You Tube (26), gefolgt von TOGGO (Super RTL) und KIKA (je 15) und Facebook (13)
- Die beliebteste Beschäftigung im Internet ist „Filme schauen“ (27), gefolgt von Kinderseiten nutzen (21) und Suchmaschinen nutzen (17).
- 19 SUS sind nie in einem Chatroom
- Suche im Internet: 30% alleine (22), Über die Hälfte gemeinsam mit anderen : Mehrzahl mit Eltern (18), Geschwistern (12), wenige mit Freunden (2)

- Dabei gibt rund die Hälfte (28) an, dass sie dies schon gut/ ganz gut kann)
- Am meisten werden im Internet Seiten zur Unterhaltung gesucht. Spieleseiten/Internetspiele . Weniger gefragt zur Information
- Beliebteste Suchmaschine ist Google (27)

### **Was kannst du schon und wie gut?**

- Je älter die SchülerInnen werden, desto sicherer schätzen sie sich im Umgang mit Bereichen wie „etwas ausdrucken“, „Lieder auf einen MP3-Player laden“, „im Computer Ordner anlegen“ oder „Dateien aus dem Internet herunterladen“ ein.
- Für die meisten Kinder der Klasse 2 spielen diese Bereiche noch gar keine Rolle, erst ab Klasse 3 schätzen sich hier die Jungen als fähig ein.



### III. PC-Führerschein

## Cooler Internetadressen

[www.mauswiesel.de](http://www.mauswiesel.de)  
[www.miralobeschule.de](http://www.miralobeschule.de)  
[www.kidsweb.de](http://www.kidsweb.de)  
[www.diewdrmaus.de](http://www.diewdrmaus.de)  
[www.zzzebra.de](http://www.zzzebra.de)  
[www.antolin.de](http://www.antolin.de)

#### Suchmaschinen:

[www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)  
[www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de)  
[www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)

#### Sicherheit im Umgang mit dem Internet:

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

### Spielregeln für den PC-Raum

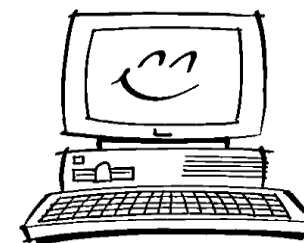
- 🖥 Ich esse und trinke nicht im PC-Raum.
- 🖥 Ich esse und trinke nicht im PC-Raum.
- 🖥 Meine Hände sind sauber.
- 🖥 Beachte Warnmeldungen und zeige sie deinem Lehrer.

### Spielregeln für das Internet

- 🔒 Gib nie deine persönlichen Daten (Name, Adresse, Telefonnummer, Fotos oder Passwörter) im Internet weiter.
- 🔒 Sei misstrauisch gegenüber Informationen und Behauptungen, die du im Internet findest.
- 🔒 Öffne keine E-Mails, die du nicht kennst.
- 🔒 Frage deine Eltern, wenn du ins Internet gehen möchtest. Sprich mit ihnen darüber, welche Seiten du besuchen möchtest.



## PC-Führerschein



für

---

**Stufe 1  
(Klasse 1/2)**

- Ich kenne die wichtigsten Teile eines Computers.
- Ich kann einen Computer selbstständig einschalten und herunterfahren.
- Ich kann ein Programm aufrufen.
- Ich kann Wörter in Word schreiben.
- Ich kenne die Returnntaste (=Eingabetaste=Entertaste)
- Ich kenne die Escapetaste (Esc)
- Ich kenne die Spielregeln für den PC-Raum.

**Stufe 2  
(Klasse 3/4)**

- Ich kann kurze Texte eingeben, speichern und aufrufen.
- Ich kann Groß- und Kleinbuchstaben schreiben.
- Ich kann Buchstaben löschen.
- Ich habe verschiedene PC-Programme kennengelernt und kann sie öffnen.
- Ich kenne die Spielregeln für das Internet.
- Ich weiß, wie man sich Informationen aus dem Internet besorgen kann.
- Ich weiß, wie man Bilder im Internet findet.

**Stufe 3  
(Klasse 5/6)**

- Ich kann ein Word-Dokument bearbeiten und gestalten (Schriftart, Schriftgröße, Zeilen ausrichten, Text hervorheben).
- Ich kann einen neuen Ordner anlegen.
- Ich kann eigene Texte in einem eigenen Ordner abspeichern und aufrufen.
- Ich kann eine Tabelle in Word erstellen (z. B. Stundenplan oder Adressliste).
- Ich weiß, wie man Dokumente aus dem Internet in eine Worddatei einfügt.
- Ich weiß, wie man eine Datei ausdruckt.
- Ich kenne die Begriffe: @, E-Mail, Link, Suchmaschine, surfen, www, Cursor

---

Unterschrift des Lehrers

---

Unterschrift des Lehrers

---

Unterschrift des Lehrers