

2.3.5. Mediencurriculum (Nutzung der Computer)

Ausstattung:

Hardware:

Anzahl	Bezeichnung
28	PC
1	Notebook
2	Laserdrucker sw
1	Laserdrucker farbig
1	Beamer (fest installiert)

Software

Anzahl	Bezeichnung
1	Windows Server 2003 (Downgraderecht für NT4 und Windows 2000 Server)
20	Zugriffslizenzen auf den Server für Schülerrechner
20	Windows XP
4	Office 2003
19	McAfee Virus Scan
Schullizenz	Budenberg
Schullizenz	Klex 11
Schullizenz	Hexenklex
Schullizenz	Lernwerkstatt
20	Dr. Kaiser Drive Software-Schutz
Webzugang	Antolin
4	Goldfinger Junior 1
1	Goldfinger Junior 2
1	Goldfinger Junior 3
7	GUT das Rechtschreibprogramm
34	Hessen 2000 DATA Street
3	Lilli Pilze
3	Lilli Bäume
1	Die Alpen
1	Viele Kulturen – Eine Welt
1	Jugendliche Lebenswelten
1	Diercke digitale Wandkarten EUROPA
1	Diercke digitale Wandkarten DEUTSCHLAND

Didaktisches Konzept

Der Computer ist in der heutigen Zeit ein Medium, das als Informationsquelle und zum selbstgesteuerten selbstbestimmten Lernen und Arbeiten genutzt wird. An der Berkersheimer Schule sollen die Schüler lernen, dieses Medium zur Verbesserung der Qualität des Lernens einzusetzen.

Ziele

- Die Schüler lernen mit Lernprogrammen selbstständig umzugehen.
- Die Schüler lernen Texte zu gestalten.
- Die Schüler lernen, sich im Internet zu bewegen. (Internet Explorer).
- Die Schüler lernen, sich mit einer Suchmaschine Informationen zu erschließen (Siehe Punkt 6. Links)
- In jedem Schuljahr findet eine Unterrichtseinheit im Fach Sachunterricht zum Thema Computerarbeit und -nutzung statt.
- Nutzung der Unterrichtsbegleitenden Angebote der fraLine.
- Die Schüler lernen die Regeln am Computerarbeitsplatz kennen.
- Die Schüler können die Teile des Computers benennen.
- Die Schüler lernen den Umgang mit der Maus.
- Die Schüler lernen die Textverarbeitung „WORD“, vertiefen diese Kenntnisse und sind in der Lage einen Text auszudrucken.
- Die Schüler lernen eine Zeichnung zu erstellen mit „Paint“.

Mediennutzung

1. und 2. Schuljahr:

Programme	Inhalte
Budenberg Lernwerkstatt Antolin Tintenlex Hexenlex	<ul style="list-style-type: none">• Lautieren, schreiben, analysieren,• zusammensetzen• Sinnerfassendes Lesen trainieren• Eigene Texte verfassen• Festigung von Addition und Subtraktion, 1x1 im Zahlenraum bis 100
LEO (Webzugang)	<ul style="list-style-type: none">• Grundwortschatz in Englisch

3. und 4. Schuljahr

Programme	Inhalte
Word Lernwerkstatt Internetzugang Universelles Worttraining (ET-Verlag) Tintenklecks Antolin	<ul style="list-style-type: none">• Texte formatieren• Tastenfunktionen wissen• Funktion der PC-Teile• Funktion des Internets• Verschiedene Schreibanlässe und Methoden, z.B. Elfchen

Budenberg Hexenklex Paint	<ul style="list-style-type: none"> • Texte schreiben, gestalten, drucken und speichern • Bilder erstellen und in Texte einfügen • Klassenzeitung • Rechtschreibung und Grammatik üben • Lesemotivation fördern • Festigung von Grundrechenarten bis 1.000 • Geometrische Formen erkennen und zuordnen • Themenbezogene Recherche im Internet
LEO (Webzugang)	<ul style="list-style-type: none"> • Grundwortschatz in Englisch
Internet-abc (Webzugang)	<ul style="list-style-type: none"> • Computerfunktion • Internetfunktion
Goldfinger	<ul style="list-style-type: none"> • Frei mit 10 Fingern schreiben

Evaluation

Jährliche Abfragen, ob die Klassenziele erreicht wurden; Schülerleistungen sind die Indikatoren für den Erfolg des Medienkonzeptes.

Elternarbeit

Es findet regelmäßig ein Elternabend pro Schuljahr zum Thema Mediennutzung statt.

Links für den Schulgebrauch (für die Schülerinnen u. Schüler)

www.blinde-kuh.de

www.die-maus.de

www.seitenstark.de

www.milkmoon.de

www.kinder-tierlexikon

www.kindernetz.de

www.kidstation.de

www.bauernhof.net

www.hamsterkiste.de

www.internet-abc.de

www.wasistwas.de