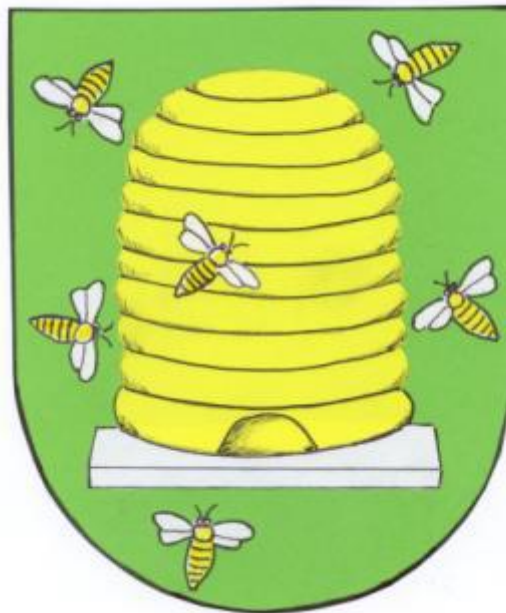


Konzept für das Projekt „Internet-ABC-Schule“

(Schuljahr 2014/2015)

Nikolaischule

Staatliche Grundschule
„Internet-ABC-Schule Thüringen 2013/14“



Altenburgstr. 51
99974 Mühlhausen
Tel.:03601/813106
Fax:03601/428063

Konzept für die Planung des Projektes „Internet-ABC“



Inhalt

1. Die Bedeutung des Projektes „Internet-ABC“ für unsere Schule	3
2. Ziele und Aufgaben des Projektes	4
3. Kompetenzanforderungen und Grundwissen der beteiligten Personen	6
4. Zeitrahmen	7
5. Ablauf des Projektes.....	7
6. Materielle Ressourcen unserer Schule.....	26
7. Verantwortliche Personen.....	26
8. Reflektion	27
9. Quellen	35
10. Anhang.....	36

1. Die Bedeutung des Projektes „Internet-ABC“ für unsere Schule

In der heutigen Zeit schreitet die Entwicklung digitaler Medien rasant voran. Computer, Tablet, Laptop, Smartphone, auch der Fernseher, ermöglichen uns leichten Zugang zum Internet. Diese Geräte sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken und die Fähigkeit, mit ihnen umgehen zu können, ist oft Voraussetzung in der Schule und im Beruf.

Die Fortentwicklung dieser modernen Medien bringt ständige Erneuerungen mit sich, auf welche sich die mediale Gesellschaft einstellt.

Kinder werden schon vor dem Schuleintritt durch das Medienverhalten der Eltern, Geschwister und Freunde geprägt.

Auf der Internetseite: „SCHAU HIN, was dein Kind mit Medien macht“ zeigen uns verschiedene Studien die Veränderungen im Nutzungsverhalten der Kinder und Jugendlichen in den letzten Jahren.

Zum Beispiel wurden in der BITKOM-Studie vom April 2014 962 Kinder und Jugendliche im Alter von 6 bis 18 Jahren zur Nutzung von digitalen Medien befragt. Prof. Dieter Kempf, Präsident des BITKOM, legte bei seinem Vortrag im Rahmen der Pressekonferenz „Kinder und Jugend 3.0“ wichtige Ergebnisse dar, unter anderem, dass das Internet für die meisten Kinder ab 8 Jahren zum Alltag gehört und mit 10 Jahren (fast) alle Kinder online sind. Während von den 8-9 jährigen Kindern 76 % durchschnittlich 16 Minuten pro Tag das Internet nutzen, sind bereits 94 % der 10-11 Jährigen 22 Minuten durchschnittlich pro Tag im Internet.

Jüngere Kinder nutzen hauptsächlich das Notebook, den Laptop oder einen stationären Computer, um ins Internet zu gehen. Ein Smartphone verwenden 44 % der 10-11 Jährigen.

Die Kinder im Grundschulalter schauen sich vorwiegend im Internet Videos und Filme an oder suchen Informationen für die Schule. Sozialer Netzwerke sind etwa mit 12 Jahren wichtig, Einkaufen in Online-Shops findet in diesem Alter kaum statt.

Bereits 20 % von den 10-11 jährigen Kindern teilen sich selbstgemachte Fotos, 11 % selbstgemachte Videos im Internet.

Dass ein bewusster Umgang mit persönlichen Daten wichtig ist, wissen nur wenige. 32 % der 10-11 Jährigen achten darauf, was sie von sich persönlich im Internet preisgeben, 25 % was von ihnen selber im Netz sichtbar ist.

In der Studie wurde auch festgestellt, dass die meisten Eltern ihre Kinder beim Umgang mit dem Internet unterstützen, aber ein großer Teil dabei überfordert ist.

Das Internet ist nicht nur Unterhaltung. In erster Linie ermöglicht es den Menschen an jedem Ort, eine Fülle von Informationen zu bekommen und Informationen selber weiterzugeben. Die Menge der Informationen, die zur Verfügung steht, ist unvorstellbar groß, oft unüberschaubar und kommt aus allen Teilen der Erde. Häufig ist es schwierig, sich im Informationsdschungel zurechtzufinden.

Die weltweite Verbreitung von Wissen durch das Internet bringt der Menschheit zwar großen Nutzen, doch drohen auch Gefahren in Form von Betrügereien, Falschmeldungen und Mobbing. Die Herausbildung und Förderung der Informations- bzw. Internetkompetenz bei jungen, aber auch bei erwachsenen Menschen ist deshalb zur gesellschaftlichen Aufgabe geworden.

Die Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) und das Thüringer Institut für Lernplanentwicklung und Medien (Thillm) unterstützen mit dem Projekt „Internet-ABC-Schule Thüringen“ alle Pädagogen und Eltern, die sich dieser Herausforderung stellen und eine verantwortungsvolle Medienerziehung gewährleisten wollen.

Die Pädagogen der Grundschule Nikolai in Mühlhausen waren begeistert von diesem Projekt, als es erstmals im Februar 2013 vorgestellt wurde. Nach Beschluss der Schulkonferenz bewarb sich

unsere Schule erfolgreich um die Teilnahme. Eine ausgebildete Medienpädagogin der Landesmedienanstalt Thüringen führte die erste Projektwoche durch. Im Ergebnis erhielt unsere Grundschule Nikolai das Siegel „Internet-ABC-Schule Thüringen 2013/14“ als Auszeichnung.

Unser Bestreben ist es, das Projekt „Internet-ABC“ regelmäßig durchzuführen sowie die Lehrplanziele entsprechend umzusetzen. Dazu ist es unabdingbar, dass wir Lehrer auf dem aktuellen Stand bleiben. Es sollte unser aller Ziel sein, im Umgang mit der neuen Technik kompetent zu sein, die digitalen Medien selbst zu erschließen und entsprechende Fortbildungen zu besuchen.

Eltern sind in die Medienbildungsarbeit eingebunden. In einem Elternabend, der jährlich angeboten wird, erhalten sie Informationen über das Projekt. Brisante Probleme werden besprochen. Dabei sollte allen Eltern die Bedeutung einer verantwortungsvollen Medienerziehung bewusst werden.

2. Ziele und Aufgaben des Projektes

Entsprechend den Leitlinien für die erneute Vergabe des Siegels „Internet-ABC-Schule Thüringen“ (Schuljahr 2014/15) lauten die Ziele:

Die Schüler lernen das Internet als Lern-, Erfahrungs- und Kommunikationsraum kennen. Sie erhalten Struktur- und Handlungswissen im Umgang mit dem Internet. Dabei werden ihnen die vielfältigen Chancen und Möglichkeiten aufgezeigt sowie bestehende Risiken thematisiert.

Die Kinder sollen befähigt werden sich selbstbestimmt, zielbewusst, kritisch, reflektiert und kreativ mit dem Internet auseinanderzusetzen.

Daraus ergeben sich folgende vier Dimensionen für die medienpädagogische und medienpraktische Arbeit mit den Schülern:

Medienkunde

Die Schüler erarbeiten sich erste grundlegende Kenntnisse zur Funktionsweise und Struktur des Internets.

Mediennutzung

Die Schüler probieren verschiedene kindgerechte Internetangebote aus und lernen, sich sicher im Netz zu bewegen. Dazu gehört auch die Erarbeitung von Strategien zur Informationssuche im Netz (Suchmaschinen für Kinder).

Medienkritik

Die Schüler diskutieren positive und negative Aspekte des Internets. Dabei werden erste, für die Altersgruppe verständliche Aspekte des Urheber- und Persönlichkeitsrechts sowie des Daten- und Jugendmedienschutzes bearbeitet und reflektiert.

Mediengestaltung

Die Schüler nutzen kreative, kindgerechte Mitmachangebote im Netz und erstellen erste eigene Medienproduktionen (Schulhomepages, Blogs, Fotoalben usw.) fürs Internet

Ausgewählte Lehrplanziele unseres Bundeslandes Thüringen für das Unterrichtsfach Heimat- und Sachkunde:

Sachkompetenz:

Der Schüler kann

- Medien kritisch beschreiben und vergleichen in Bezug auf
 - Gestaltung,
 - Wirkung,
 - Nutzung,
- Möglichkeiten eines vielfältigen Medienangebotes für das Lernen und die Freizeitgestaltung beschreiben,
- die unterschiedlichen Absichten von Medien beurteilen in Bezug auf
 - Information,
 - Unterhaltung,
 - Manipulation.

Methodenkompetenz:

Der Schüler kann

- Ausmaß und Absicht historischer und aktueller Massenmedien untersuchen und darstellen,
- verschiedene mediale Darstellungsformen mit Hilfestellung produzieren (z. B. Schautafel, Comic, Klassenzeitung, Fotoausstellung, Interview, Hörspiel, Video),
- medientechnische Geräte unter Anleitung nutzen,
- Medien zur Kommunikation, zur Information und zur Unterhaltung auswählen und nutzen.

Selbst- und Sozialkompetenz:

Der Schüler kann

- den eigenen Medienkonsum überdenken in Bezug auf
 - Nutzen und Gefahren,
 - zeitlichen Rahmen,

- Medienbotschaften verstehen.

Ausgewählte Lehrplanziele unseres Bundeslandes Thüringen für das Unterrichtsfach

Deutsch:

➤ Schreiben

Methodenkompetenz:

- Sachinformationen aufnehmen und gegliedert aufschreiben
- Texte mit Hilfe des Computers schreiben und gestalten

➤ Lesen

Methodenkompetenz:

- sich für verschiedene Medien zur Präsentation ausgewählter Texte entscheiden

3. Kompetenzanforderungen und Grundwissen der beteiligten Personen

Schüler:

- **können mit ausgewählten Lernprogrammen vorwiegend selbstständig arbeiten**
- **wissen, was man mit einem Computer alles machen kann** (surfen, anklicken, kopieren, herunterladen, einscannen, brennen, speichern), **beherrschen elementare Bedienhandlungen am PC** (Gerät einschalten, Programm anklicken, Datei suchen, ...)
 ▶ *Lehrbuch „Sprachfreunde 3“ S. 98, 99*
- **wissen, wie die Tastatur und Maus funktionieren**
- **können mit dem Schreibprogramm schreiben** (Satz umstellen, markieren, verschieben, kopieren, löschen, Absatz einfügen) ▶ *Lehrbuch „Sprachfreunde 3“ S. 100, 101*
- **kennen wichtige Fachbegriffe des Schreibprogrammes** (Schriftgröße, Schriftart, Schriftfarbe, Absätze, anordnen, formatieren, in die Mitte des Blattes setzen, zentrieren, Schmuckzeile, Symbole) ▶ *Lehrbuch „Sprachfreunde 3“ S. 100, 101*
- **können kleine Texte erstellen** (z.B. Einladung zur Gartenparty oder zum Kinderfest)
 ▶ *Lehrbuch „Sprachfreunde 3“ S. 100, 101*
- **sind in der Lage, ein Portfolio/einen Hefter anzulegen und zu führen**

Lehrer:

- **eignen sich autodidaktisch Medienkompetenz an und beschäftigen sich kontinuierlich mit digitalen Medien**
- **nehmen an Fortbildungen teil**

- **erfassen die Relevanz von Medien und Informationstechnologien** als Voraussetzung für das Lernen
- **nutzen Medien und Informationstechnologien als Unterrichtsmittel**
- **zeigen die Bereitschaft, Unterrichtseinheiten und Projekte mit Hilfe digitaler Medien durchzuführen, setzen sich insbesondere mit dem Thema „Internet-ABC“ auseinander**
- **sind sich den Erziehungs- und Beratungsaufgaben zu Medienfragen** im Sinne von Medienerziehung **bewusst**
- **nutzen Medien und Informationstechnologien** für Organisationsaufgaben des Lehrberufes
- **erfassen und gestalten gegebenenfalls die personellen, materiellen sowie organisatorischen Bedingungen für medienpädagogische Aufgaben** in der Schule
- **beteiligen sich an der Erarbeitung eines medienpädagogischen Konzepts** im Sinne von Schulentwicklung
- **rechtzeitige Auseinandersetzung mit dem Thema**

4. Zeitrahmen

Das Projekt „Internet-ABC-Schule Thüringen“ wird in Form einer Projektwoche vom 10.11.2014 bis zum 14.11.2014 zuerst in der Klasse 4a, danach vom 17.11.2014 bis 21.11.2014 in der Klasse 4b durchgeführt.

Die Deutschstunden, ebenso Heimat- und Sachkundestunden sowie Fachstunden werden für die Projektarbeit genutzt. Mathematik- und Sportunterricht findet planmäßig statt.

Bereits im 1. Elternabend des Schuljahres 2014/2015 erhalten die Eltern Informationen über das Vorhaben. Am Mittwoch, dem 19.11.2014 wird ein Elternabend zum Thema „Internet - Segen und Gefahr“ mit Unterstützung der TLM durchgeführt.

5. Ablauf des Projektes

Zu Beginn des neuen Schuljahres wird in Absprache mit der TLM (Thüringer Landesmedienanstalt) ein Termin für den Elternabend festgesetzt. Die Projektwochen der einzelnen Klassen sollte dann so eingeplant werden, dass sie zeitnah des Elternabends stattfinden.

Alle Eltern der Viertklässler werden rechtzeitig durch einen Elternbrief über den Inhalt und Ablauf der Projektwoche informiert und zu dem gemeinsamen Elternabend eingeladen.

Auch die Schüler erhalten Informationen zum Ablauf bzw. zu den Unterrichtsstunden, die für das Projekt genutzt werden.

In Vorbereitung auf die Projektwoche bekommen die Kinder den Auftrag, einen Hefter anzulegen, den sie in der Projektwoche als Portfolio führen.

Die Schüler bekommen Hausaufgaben. Dazu dienen entsprechende Kopiervorlagen aus dem Lehrerhandbuch.

Buchstaben für das Lösungswort, welches die Schüler am Ende des Projektes legen, müssen zur Verfügung stehen.

Der Schatz, bestehend aus kleinen Preisen und der Urkunde (Kopie: Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 10), soll am letzten Tag als Anerkennung überreicht werden.

Der Ablauf orientiert sich am Curriculum des Projektes „Internet-ABC-Schule Thüringen 2013/14“, welches die Medienpädagogin Anne Reichenbach von der TLM im November 2013 an unserer Schule durchgeführt hat.

Durchführung:

Montag			
<u>1. So funktioniert das Internet</u>			
<u>1.1 Meine Erfahrungen mit dem Internet</u>			
Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien, Unterrichtsmittel
Einstieg	Was ist das Internet? Gespräche über eigene Erfahrungen zum Thema	Plenum	
Erarbeitung	Bilder zum Thema Vorstellen der entstandenen Bilder, Vorstellen des Posters	Einzelarbeit Plenum	Zeichenblätter Poster: „10 Internet-Tipps für dich“ von der Bundeszentrale für politische Bildung
Wiederholung/Festigung	Nutzungsmöglichkeiten des Internets	Plenum	Koffer mit verschiedenen Gegenständen

- **Kreisgespräch**
Schüler berichten von bisherigen Interneterfahrungen.
„Nutzt du das Internet?“, „Was machst du am liebsten im Internet“, ...
- Kinder stellen in Zeichnungen ihre Lieblingsseite oder ihre Vorstellungen vom Internet dar.
Aufgabe: **Male das Internet!**
- **Vorstellen der Bilder im Kreis**
Schüler sprechen über ihre Bilder, Lehrer fragt nach oder erklärt eventuell.
Bilder werden aufgehängt oder abgeheftet.
- **Koffer voll mit Computersachen**
Koffer steht in der Mitte des Sitzkreises, wird nur wenig geöffnet, Schüler dürfen nacheinander einen Gegenstand aus dem Koffer herausholen und versuchen anschließend selbst, die Frage zu beantworten:

„Was hat dieser Gegenstand mit dem Computer zu tun?“

Kann das Kind es nicht erklären, helfen die anderen Schüler bzw. der Lehrer.

Beispiele:

- Mit der **Videokamera** bearbeitest du Filme am Computer.
- Für einen **Discman** benötigst du eine CD. Diese kannst du mit dem Computer brennen.
- Mit der **Tastatur** gibst du dem Computer Befehle. Du nutzt sie auch zum Schreiben.
- **Kopfhörer** schließt du an Stelle von Lautsprechern an den Computer an, um den Ton zu hören. Diese benötigt man für viele Lernprogramme oder Spiele.
- Einen **Telefonhörer** siehst du am Computer nicht. Zum Anrufen über das Internet (Skypen) benötigt man Kopfhörer mit **Mikrofon (Headset)**.
- Der Wandkalender hängt im Zimmer, auf dem Computer gibt es auch einen **Kalender**. Du kannst das Datum und den Wochentag ablesen sowie Eintragungen machen. Dann erhältst du eine Erinnerung, wenn du den Computer benutzt.
- **Radio** hören kann man über das Internet am Computer. Normale Radios empfangen nur wenige Sender, aber mit Internetradio kannst du alle Sender auf der Erde empfangen.
- **CD** ist ein Datenträger. Auch Filme und Musik können darauf gespeichert sein. Am Computer kannst du eine CD brennen (Daten speichern). Doch häufig kosten Musik und Filme aus dem Internet Geld. Es wird bestraft, wenn man illegal (unerlaubt) Musik oder Filme herunterlädt.
- **Zeitungen**, z.B. die „TA“ gibt es auch im Internet. Diese ist schneller und aktueller.
- Eine **DVD** kannst du, genauso wie auch eine CD, auf dem Computer abspielen und brennen.
- Auch einen **Stadtplan** oder andere Karten kannst du auf dem Computer sehen, beliebig vergrößern oder verkleinern und auch ausdrucken.
- Adressen, Telefonnummern, Geburtstage und andere Angaben zu Personen kannst du im **Adressbuch** speichern. Auf dem Computer können Adressen Gruppen zugeordnet werden. Du findest sie schnell und kannst sie durch Anklicken in E-Mails verwenden.
- Der **Fotoapparat** ist nun häufig eine Digitalkamera. Diese Fotos kannst du am Computer bearbeiten, speichern und über Internet versenden.
- Ein **Wörterbuch** auf dem Computer spart Platz. Du findest es in vielen Sprachen.
- Der **Taschenrechner** ist ein Programm auf dem Computer.
- Ein elektronischer **Brief** heißt E-Mail und kann schnell über das Internet in der ganzen Welt verschickt werden.
- Die **Maus** ist, wie auch die Tastatur, ein Eingabegerät. Mit ihr kannst du schnell bestimmte Tätigkeiten am Computer erledigen.
- Zum Schreiben am Computer nutzt dir kein **Stift**, sondern die Tastatur.
- Telefonnummern von der ganzen Welt findest du im **Telefonbuch** im Internet.
- **Spiele** kannst du allein oder zu zweit oder mit mehreren Personen am Computer spielen.
- Ein **Stempel** dient zum Drucken, doch am Computer werden mit einem Tintenstrahl oder Laserdrucker Texte oder Bilder ausgedruckt.
- Durch die **WLAN-Antenne** empfängt der Computer Internet. WLAN ist ein drahtloses Netzwerk (Funknetzwerk). Ein Router hat einen festen Internetzugang und sendet Signale an verschiedene Computer. Eine Antenne wird dazu benötigt.

Montag			
1.2 Das World Wide Web			
Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien, Unterrichtsmittel
Erarbeitung	Was ist ein Netz (WWW)? Wie funktioniert das Prinzip Internet?	Plenum	Wollknäul
Zielorientierung	Vorstellen des Kapitäns Eddie und weiterer Figuren der Startseite Vorstellen des Projektes (Stationen/Inhalte)	Frontalunterricht	Abl. oder Computer mit Internetzugang und Beamer Reiseroute
Motivation	Schatzsuche mit Lösungswort am Ende der Woche		Buchstaben für Schatzsuche
Übung	Einführungstext und gemeinsame Bearbeitung des Lückentextes als Übung zum Thema WWW	Frontalunterricht	Abl. oder Computer mit Internetzugang und Beamer

- **Netz aus Wolle**

Kinder bilden im Sitzkreis ein Netz aus Wolle. Ein Wollknäul wird kreuz und quer an Schüler weitergereicht.

Das kann mit einer kleinen Übung verbunden werden, indem sie gemeinsam Sätze zu Nutzungsmöglichkeiten des Internets bilden. Jedes Kind nennt ein Wort des Satzes und hält ein Teil des Fadens in seiner Hand fest. Es entsteht ein Wollnetz.

Die Klasse betrachtet das entstandene Netz und erkennt die Besonderheiten (Verbindung, gemeinsame Bildung der Sätze).

Lehrer erklärt: „Jeder von euch ist jetzt ein großer Rechner auf der ganzen Welt. Man nennt diese großen Computer **Server**. An ihnen hängen viele kleine Computer. Das Internet (World Wide Web = WWW) funktioniert nur, wenn Server funktionieren. Sonst kommt es zum Absturz.“

Einzelne Kinder lassen nach Aufforderung den Faden gehen.

- Netz wird vorsichtig wieder aufgelöst und Wolle aufgewickelt.

- **Zielorientierung:** „Heute lade ich euch zu einer Reise auf dem WWW-Weltmeer ein. Damit wir uns nicht verirren, wird uns Eddie, der Pinguin, begleiten.“
- **Vorstellen des Kapitäns Eddie**
z.B. durch Internetseite „Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer“
<http://internet-abc.de/kinder/grundlagen-internet.php?SID=g5jdNdEMludAnfXhYeyPmXHbkTYE2Obi> oder
Kopie Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 14
- Die Kinder erhalten eine Übersicht („Reiseroute“) mit den einzelnen Stationen/Inhalten der gesamten Projektwoche.
- **Motivation:** „Habt ihr die Aufgaben täglich gut bearbeitet, erhaltet ihr Buchstaben. Vielleicht könnt ihr mit ihnen am Ende unserer Reise das Lösungswort legen und so den verborgenen Schatz finden.“
- **Einführungstext und Lückentext zur Übung zum Thema WWW**
<http://www.internet-abc.de/kinder/wwwg-www.php?SID=rEuXAqmJiqPGTgMVYgy92CbIPMhZByt3>
oder Kopie „Die ganze Welt in drei Buchstaben“ Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 17 und 28
- **Buchstaben für Schatzsuche als Belohnung** für gute Arbeit der Klasse vergeben

Dienstag			
1.3 „Von Tasten und Mäusen“ (Teil 1 und 2)			
Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien, Unterrichtsmittel
Zielorientierung, Motivierung	Begriffe im Internet (Fachchinesisch)	Frontalunterricht im Klassenraum	Eddies Einführungstext vom Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 15
Übung/Festigung	Tasten auf der Tastatur Schneide- und Klebearbeit Dominospiel	Einzelarbeit Gemeinsame Kontrolle der Arbeitsblätter in der Klasse und gegebenenfalls Veranschaulichung der Befehle und Funktionen	Abl. „Von Tasten und Mäusen - Teil 1“ Abl. „Von Tasten und Mäusen - Teil 2“ Kopien Arbeitsblätter des Lehrerhandbuchs, Scheren, Kleber, Computertastaturen Computer und Beamer zur Veranschaulichung

- **Zielorientierung/Motivierung:** Eddies Einführungstext vom Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 15
„Unser Kapitän Eddie, der mit uns das WWW-Weltmeer erkundet, sagt, dass es im WWW-Weltmeer von Wörtern auf Fachchinesisch nur so wimmelt, weil dort die Sprache

Englisch ist. Er als erfahrener Seemann möchte uns heute wichtige Begriffe kurz vorstellen. Dann kannst du selbst ein wenig „Fachchinesisch sprechen“.
Doch zuerst wollen wir lernen, wie wir auch ohne viele Worte ans Ziel kommen. Nämlich mit zwei Geräten, die wir zum Steuern brauchen: die Tastatur und die Maus. Die Tastatur schauen wir uns genauer an.“

- **Tasten auf der Tastatur:** Abl. „Von Tasten und Mäusen - Teil 1“ Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 21 und 22 **Schneide- und Klebearbeit** Lehrer bespricht die Funktionen der Tasten. (**Frontalunterricht**, aber auch durch Schulbuch „Computer-Abc“ S. 7, 8 möglich),
- Schüler vergleichen ihre Arbeitsblätter
- Übungen durch „Von Tasten und Mäusen - Teil 2“ S. 23 **Dominospiel** als Partnerarbeit

Dienstag			
1.4 „In Meister Eddies Internetwerkstatt“			
Erarbeitung	Internetadresse, Eingabe der Internetadresse, Internetverbindung	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	Computer und Beamer zur Veranschaulichung

- **Arbeit am Computer** im Computerkabinett
Schüler nutzen paarweise die bereits gestarteten Computer im Computerkabinett. Lehrer zeigt einzelne Schritte für alle mit dem Beamer. Schüler arbeiten nach Vorgabe.
 1. Internetadresse: www.internet-abc.de/kinder oben eingeben!
 2. Eddie anklicken!
 3. Wissen wie’s geht anklicken!
 4. In Meister Eddies Internetwerkstatt anklicken!
 - Film mit Lautsprecher und Beamer für alle abspielen
 5. Der Meisterplan im Überblick anklicken!
 6. 1. Im Gerätelager anklicken!
 - Film mit Lautsprecher und Beamer für alle abspielen
 7. Aufgabe: 1. Im Gerätelager anklicken!
 - Übersichtstafeln (3Teile) anschauen, danach Lückentext „So funktioniert eine Internetverbindung“ lösen!
 - **Abl.** „Im Gerätelager - eine Bildergeschichte: Teil 1“ Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 61 als Hilfe zur Bearbeitung der Aufgabe nutzen!
 8. Vergleich mit Erläuterungen des Lehrers

9. Weiterarbeit mit dem Computer:

2. Geschwindigkeitslehre

3. Abstecher auf der Datenautobahn

(Weitere Aufgaben können je nach dem Wissensstand der Kinder gelöst werden.)

4. Der Trick mit den Zahlen

5. Diener und Wegweiser

6. Eilzustellung und Schneckenpost

7. Das WWW-Weltwunder

(Wenn alle Aufgaben der Internetwerkstatt bearbeitet sind, erhalten die Schüler eine Urkunde als Meisterlehrlinge.)

Dienstag			
<u>1.5 „Wer blickt durch beim Internet-Kauderwelsch?“</u>			
Erarbeitung	Bedeutung der Begriffe: - Surfen - World wide web - Browser - E-Mail - Download	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	Fragekärtchen, Hefter, Computer mit Internetzugang
Übung und Wiederholung, Spiel und Spaß	Erkunden der „Internet-ABC-Seite“	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	Computer mit Internetzugang
Abschluss	Buchstaben für Schatzsuche	Selbsteinschätzung und Feedback der Lehrkraft	Buchstaben

- „Wir werden uns gemeinsam ein Video (einen kurzen Beitrag von Clixmix) zwei Mal ansehen. Danach solltet ihr versuchen, in der Gruppe die Frage des Aufgabekärtchens zu beantworten.“
Der Lehrer teilt die Klasse in Dreier- oder Vierergruppen und gibt ihnen eine Aufgabekarte. Dabei werden die Schüler, die nebeneinander sitzen, eine Gruppe bilden.

Aufgaben:

- Was passiert beim Download? Worauf muss man achten?
- Was ist ein Browser?
- Woher kommt der Begriff „Surfen“?
- Was bedeutet die Abkürzung „WWW“?
- Wie schreibt man eine E-Mail?

- Video: <https://www.clixmix.de/#/Internet/12/180/2/1> mit Lautsprecher und Beamer für alle abspielen, jeder Schüler macht sich danach seine eigenen Notizen auf ein Blatt
- Gleiche Video mit Lautsprecher und Beamer erneut für alle abspielen, Schüler tragen danach die Antworten zur Frage gemeinsam in der Gruppe zusammen

Schüler beantworten die Fragen. Der Lehrer stellt gleichzeitig auf einem Word-Dokument Übersicht zusammen, das durch den Beamer ersichtlich für die Kinder wird. Alle Schüler schreiben den Merktext auf ein Schreibblatt in den Hefter.

Internetkauerwelsch (Heftereintrag)

Browser: (to) browse = umsehen, Computerprogramm mit dem man sich Internetseiten ansehen kann

Bsp.: Firefox, Safari oder Internet Explorer

Download: herunterladen = Speichern von Daten
Vorsicht vor Kosten oder Viren!

E-Mail: elektronische Post

1. E-Mailprogramm öffnen
2. E-Mailadresse des Empfängers eingeben
3. Betreff – worum geht es
4. Text
5. Senden

Surfen: verschiedene Seiten im Internet ansehen.

Der Begriff wurde von Jean Polly erfunden, weil auf ihrem Mousepad ein Surfer war.

WWW: world wide web = weltweites Netz

- **Erkunden der „Internet-ABC-Seite“** Kinder schauen sich auf dieser Seite um und lernen sie kennen.
 1. „Flizzy-Spiel und Spaß“ anklicken!
 2. „Zu den Spielen“ anklicken!
 3. „SOS im WWW-Weltmeer“ oder andere Spiele, die funktionieren, anklicken!
- **Buchstaben für Schatzsuche als Belohnung** für gute Arbeit der Klasse vergeben.

Mittwoch

2. Suchen und Finden im Netz

Wiederholung/Festigung	Übungen zur Tastatur Wiederholen und Zusammentragen der Nutzungsmöglichkeiten des Internets	Spiel mit der gesamten Klasse Plenum oder Frontalunterricht	Aufgestellte Stühle als Tasten der Tastatur
Zielorientierung/Motivierung	Detektiv Eddie		
Einführung	Lillipuz-Podcast „Suchmaschine“ Erklärung des Begriffes und Funktion	Podcast „Suchmaschine“ (Radio Lillipuz)	Computer mit Lautsprecher
Erarbeitung	Unterrichtsgespräch über Suchmaschinen	Frontalunterricht	Tafel, Hefter
Anwendung	Suchmaschinen „Blinde Kuh“, „Frag Finn“ und „Helles Köpfchen“	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	Computer mit Internetzugang
Anwendung	Recherchewettstreit	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	Kärtchen mit Rechercheaufträgen, Computer mit Internetzugang, verschiedene Wissensbücher, Lexika, Hefter
Auswertung, Reflektion	Vorstellen der Ergebnisse	Plenum	Aufzeichnungen der Schüler
Erarbeitung	Vor- und Nachteile, Besprechen von Problemen, Recherchetipps		Kopie vom Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie's geht“ S. 40, Hefter, Computer, Beamer
Übung, Festigung	Suchmaschinen-Quiz	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	Computer mit Internetzugang
Spiel und Spaß	Würfelspiel	Sitzkreis im Klassenraum	Stuhlkreis, Spiel mit Frage und Aktionskarten
Abschluss	Buchstaben für Schatzsuche	Selbsteinschätzung und Feedback der Lehrkraft	Buchstaben

- **Übung zur Verwendung der Tastatur**

Stühle werden so aufgestellt, dass sie die Tastatur darstellen. Es werden hauptsächlich die Buchstaben, aber auch Leer- und Umschalttaste belegt. Je nach Anzahl sind auch Doppelbesetzungen möglich.

Kinder nehmen Platz und bekommen Buchstabe genannt.

Lehrer diktiert Wörter, später Sätze und Schüler „schreiben“. Sind sie dran, stehen sie auf und nennen den Buchstaben bzw. Funktion.

- Die Klasse wiederholt die Nutzungsmöglichkeiten des Internets und trägt die Ergebnisse an der Tafel oder auf Kärtchen zusammen. Das Internet als wichtige Informationsquelle wird hervorgehoben.

- **Zielorientierung/Motivierung:**

Unser Eddie ist nicht nur ein guter Kapitän, er ist auch ein Spezialist im Suchen und Finden, also ein richtiger Detektiv.

Einführungstext aus Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 36 als Lesetext für jeden Schüler (Kopie) oder auf Folie oder Beamer wird angeboten.

- **Podcast: Datenbank** (auf Schul-PC gespeichert) wird abgespielt, Schüler hören zu.

- Gespräch dazu
- Tafelbild entsteht mit Kindersuchmaschinen Schüler notieren sie in ihren Hefter

www.blinde-kuh.de www.fragfinn.de www.helles-koepfchen.de

- **Arbeit am Computer** im Computerkabinett

- Schüler geben die beiden ersten Suchmaschinen in den Computer ein und öffnen dabei eine neue Registerkarte. (Die 3. Suchmaschine ist für die alten Computer oft zu viel.)
- Kinder dürfen selbst Wörter in die Suchmaschine eingeben.



- **Recherchewettstreit, Arbeit am Computer** im Computerkabinett

- Erklärung des Wortes: Recherche
- Lehrer verteilt Rechercheaufträge an Schülergruppen (je 4 Schüler). Auf den Kärtchen steht jeweils eine Frage.

Fragen:

- Wie sehen Fledermäuse mit den Ohren?
- Warum läuft im Fernsehen Werbung?
- Wie sind die Indianer zu ihren Namen gekommen?
- Wie gehen Astronauten auf Toilette?
- Wieso gehen Katzen meist nachts auf die Jagd?

Jede Vierergruppe teilt sich erneut.

⇒ 2 Schüler Bücherrecherche

⇒ 2 Schüler Internetrecherche

Frage an Schüler: „Was vermutet ihr, auf welche Weise kommt man schneller zur Antwort?“

Recherche beginnt. Zweiergruppen nutzen entweder bereitgelegte Bücher (Kinderlexika) oder den Computer.

Haben die Schüler die Antwort, geben sie dem Lehrer Bescheid.

- **Auswertung:**

Die Zweiergruppe, die schneller war, beantwortet die Frage vor der Klasse.

Frage an Schüler „Wie seid ihr beim Suchen im Buch vorgegangen?“

bzw. „Wie seid ihr beim Suchen im Internet vorgegangen?“

Probleme werden aufgezeigt, vor allem bei der Internetrecherche.

- **Suchtipps:** Der Lehrer stellt auf einem Word-Dokument Übersicht zusammen, das durch den Beamer ersichtlich für die Kinder wird. Alle Schüler schreiben den Merktext auf ein Schreibblatt in den Hefter.

Suchtipps (Heftereintrag)

1. Wähle die richtigen Suchbegriffe!

Bsp.: Welche Tiere jagt ein Löwe? → Löwe, Beute

2. Achte auf die Schreibweise der Suchbegriffe

Bsp.: die Wahl / der Wal

die Bären / die Beeren

3. Teste Einzahl und Mehrzahl der Suchbegriffe!

Bsp.: Maus / Mäuse

4. Setze zusammenhängende Begriffe in Anführungszeichen!

Bsp.: „Albert Einstein“

- **Bedienungsanleitung für Suchmaschinen** als Kopie verteilen und lesen. Schüler heften sich die Kopie in den Hefter
- **Suchmaschinen-Quiz:** <http://www.internet-abc.de/kinder/uebung-suchmaschinen-bedienen.php?SID=aGgmGdmzioYxxPQoagTlkAo9DUERJ01U>

- **Brettspiel für die ganze Klasse** mit Frage und Aktionskarten zu den bereits besprochenen Themen des Projektes soll zur Festigung des Wissens dienen. Die Schüler sollen auf freudvolle Art und Weise ihre Kenntnisse einbringen.
Es wäre noch möglich, dass sie Kinder Punkte sammeln. Vielleicht um damit **Buchstaben, die als Belohnung** am Ende ausgegeben werden sollten, einzulösen.



Donnerstag			
<u>3. „Wir erkunden die Internet-ABC-Seite“</u>			
Wiederholung/Festigung	Übungen zum Eingeben des Suchbegriffes „Internet ABC“ bei der Suchmaschine „Blinde Kuh“	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	Computer mit Internetzugang
Zielorientierung/Motivierung	Erkunden und Kennenlernen der anderen Internet-ABC-Seiten mit den Leitfiguren Percy, Flizzy, Jumpy		

- **Einstieg/Wiederholung:** Die Schüler suchen die „Internet-ABC“-Seite mit Hilfe der bekannten Suchmaschine. Sie sehen außer der Startseite weitere Seiten. Sie haben verschiedene Leitfiguren, die den Kindern bereits am Montag vorgestellt wurden.
- **Zielorientierung/Motivierung:**
„Ihr seht weitere Seiten außer der Startseite. Wir wollen heute sehen, was man dort machen kann.“
„Schule & Hobby“, „Spiel & Spaß“, „Mitreden & Mitmachen“

Donnerstag <u>3.1 „Schule und Hobby“</u>			
Erarbeitung	Vorstellen des „Schulfachnavigators“		Computer mit Internetzugang, Beamer zur Veranschaulichung
Anwendung	Erkunden und Ausprobieren der Angebote	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	
Auswertung, Reflektion	Vorstellen des besten Angebotes		Computer mit Internetzugang, Beamer zur Veranschaulichung

- Die Schüler machen mit Jumpy einen Ausflug zum „Schulfachnavigator“. <http://www.internet-abc.de/kinder/linktipps-hausaufgaben.php>
- Danach erproben sie selbstständig verschiedene Angebote und stellen anschließend das Angebot vor, welches ihnen am besten gefallen hat.

Donnerstag <u>3.2 „Spiel und Spaß“</u>			
Erarbeitung	Zusammentragen eigener Spielerfahrungen im Internet	Frontalunterricht	Computer mit Internetzugang, Beamer zur Veranschaulichung
Anwendung	Erkunden und Ausprobieren der Angebote	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	
Auswertung, Reflektion	Nennen des besten Angebotes		

- Kinder teilen ihre persönlichen Spielerfahrungen, die sie bisher im Internet gesammelt haben, mit. Ihre Lieblingsseiten können notiert und gegebenenfalls ausprobiert werden.
- Flizzy ist das Maskottchen der Spiel- und Spaßseite. Alle Schüler probieren selbstständig die dort angebotenen Spiele aus. Am Ende dürfen sie ihre Favoriten nennen.

Diese Spiele können vorgestellt werden:

http://www.internet-abc.de/kinder/118255.php?SID=gGkHPaM3uLgn8Man8ycD8qR6BhmQqs0G&flash=bin/91897-122123-1-reaktion_icq.swf&hs_lst=118521.php&titel=Freunde-Suchspiel&width=600&height=450

http://internet-abc.de/kinder/118255.php?SID=g5jdNdEMludAnfXhYeyPmXHbkTYE2Obi&flash=bin/91897-122145-1-waswaswas.swf&hs_lst=119215.php&titel=Was%3F%20Was%3F%20Was%3F&width=800&height=500

http://internet-abc.de/kinder/118255.php?SID=g5jdNdEMludAnfXhYeyPmXHbkTYE2Obi&flash=bin/91897-122121-1-virus_scanner.swf&hs_lst=118497.php&titel=Virus-Scanner&width=650&height=500



Donnerstag			
<u>3.3 „Mitreden und Mitmachen“</u>			
Erarbeitung, Zielorientierung/Motivierung	Betrachten der Seite Fotoalbum	Frontalunterricht	Computer mit Internetzugang, Beamer zur Veranschaulichung
Erarbeitung	Einführung, Anleitung, Bedeutung von Benutzernamen und Passwörtern	Frontalunterricht	Computer mit Internetzugang, Beamer, Kopien vom Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie's geht“ S. 195, Stifte
Anwendung	Bild- oder (Poster-) Gestaltung, Fotografieren, Formulieren eines Textes am PC, Erstellen einer eigenen (Klassen-)Internetseite gemeinsam mit der Lehrkraft	Gruppenarbeit	Materialien für Bildgestaltung, Digitalkamera, Software zur Bildbearbeitung, Computer mit Internetzugang
Auswertung, Reflektion	Präsentieren der Gruppenarbeiten!, Betrachten der neu entstandenen Internetseite	Frontalunterricht	Computer mit Internetzugang, Beamer
Abschluss	Buchstaben für Schatzsuche	Selbsteinschätzung und Feedback der Lehrkraft	Buchstaben

- **Zielorientierung/Motivierung:** Den Kindern wird auf der Seite „Mitreden und Mitmachen“ das Mitmach-Angebot „Fotoalbum“ vorgestellt. Das Video <http://internet-abc.de/kinder/video-fotoalbum.php?SID=KPOA7IxdDZuUX1pqwAnUEffdNxfiTPWD> soll ihnen die Bedeutung von Benutzernamen und Passwörtern verdeutlichen.
- Gruppenarbeit vom Dezember 2013 einbeziehen: internet-abc.de -> Jumpy -> zum Fotoalbum -> Freies Thema -> Nikolaischule
- Mit dem **Arbeitsblatt** „Das geheime Passwort“ vom Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie's geht“ S. 195 festigen die Schüler ihr Wissen
- **Gruppenarbeit:** Die Schüler gestalten Bilder oder Poster zu einem aktuellen Thema des Heimat- und Sachkundeunterrichts. Sie schreiben am Computer einen kleinen Text dazu.

Anschließend werden die Bilder fotografiert und zusammen mit den passenden Texten ins Internet (Homepage des Internet-ABC) gestellt. Die Lehrkraft muss dabei die Schüler unterstützen.

internet-abc.de -> Jumpy -> zum Fotoalbum

oder

<http://www.internet-abc.de/kinder/fotoalbum-ansehen.php?SID=fK1IWotVX7BZEbMU4IRWk9pNOJmahQ0x&TID=8>



Freitag			
<u>4. Gefahren und Risiken des Internets</u>			
Einleitung	Gefahren im Internet	Frontalunterricht	Computer mit Internetzugang, Beamer zur Veranschaulichung
Erarbeitung, Anwendung	Arbeit mit der Internet-ABC-Seite: „Ein Fall für Kommissar Eddie“	Partnerarbeit am Computer im Computerkabinett	Computer mit Internetzugang, Beamer, Kopien vom Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie's geht“ S. 84, Stifte
Spiel	Frage- Antwort-Spiel zu der dunklen Seiten des Internets	Partnerarbeit	Kopien vom Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie's geht“ S. 87, 88
Abschluss	Buchstaben für Schatzsuche, Legen des Lösungswortes	Selbsteinschätzung und Feedback der Lehrkraft	Buchstaben, Schatzkiste mit Preisen, Urkunden
Auswertung des gesamten Projektverlaufs	Einschätzung der Schüler	Plenum	

Wichtig ist es, dass das Thema „Gefahren im Internet“ am Anfang des Schultages besprochen wird, da zu dieser Zeit noch die volle Aufmerksamkeit der Schüler zu erwarten ist!

- **Arbeit am Computer im Computerkabinett**
- **Zielorientierung/Motivierung:** „Das Internet kann man sich auch wie eine große Stadt vorstellen mit schönen Plätzen, aber auch mit dunklen Gassen und Ecken. Welche Gefahren dort lauern und wie wir sie meiden können, wollen wir heute von Eddie erfahren.“
- Arbeitet ihr gut mit, könnt ihr die letzten Buchstaben erhalten, gemeinsam das Lösungswort legen und den Schatz suchen.“

- Schüler nutzen paarweise die Computer im Computerkabinett. Lehrer zeigt einzelne Schritte für alle mit dem Beamer. Schüler arbeiten nach Vorgabe.

1. Internetadresse: www.internet-abc.de/kinder oben eingeben!
2. Eddie anklicken!
3. Wissen wie's geht anklicken!
4. Ein Fall für Kommissar Eddie anklicken!
- Film mit Lautsprecher und Beamer kann gezeigt werden (<http://www.internet-abc.de/kinder/sicher-surfen.php>)

Auf geht's: Die Stationen des Streifzuges anklicken!

1. Was haben eine Stadt und das Internet gemeinsam?
2. Schattenseiten des Internets
3. Ist im Internet alles erlaubt?
4. Schütze dich selbst!
5. Was tust du, wenn...?
6. Cyber-Mobbing
7. Keine Chance für Abzocker!

1. „Was haben eine Stadt und das Internet gemeinsam?“
- Film mit Lautsprecher und Beamer ansehen, gemeinsam besprechen, Schüler erfüllen die Aufgabe.
2. „Schattenseiten des Internets“ anklicken!
- Film mit Lautsprecher und Beamer wird gezeigt, anschließend erfüllen die Schüler die Aufgabe.
- gemeinsame Auswertung und Gespräch gleich danach
3. „Ist im Internet alles erlaubt?“ anklicken!
- Film mit Lautsprecher und Beamer wird gezeigt, anschließend erfüllen die Schüler die Aufgabe.
- gemeinsame Auswertung und Gespräch gleich danach (Ländergrenzen gibt es nicht im Internet, de steht für Deutschland, Richtlinien von Deutschland gelten, bei Seiten von anderen Ländern sind Kontrollen nicht so streng)

4. „Schütze dich selbst!“ anklicken!
 - Bildbetrachtung! Film mit Lautsprecher und Beamer wird gezeigt, anschließend erfüllen die Schüler die Aufgabe.
 - gemeinsame Auswertung und Gespräch gleich danach (Nickname = Spitzname, sollte aber nichts mit dir zu tun haben, also nicht bei Leonie Leo wählen, sondern Star oder Micky oder ...)
 5. „Was tust du wenn, ...“ anklicken!
 - Film gemeinsam betrachten, Gespräch dazu führen und Aufgaben lösen
 - Ausdruck eines Vertrages, welchen die Kinder ihren Eltern zeigen und unterschreiben lassen können, kann ausgedruckt werden.
 - Auch ist es möglich ein Arbeitsblatt (Kopien vom Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 84) als Vertrag von den Kindern bearbeiten zu lassen.
 6. „Cyber-Mobbing“ anklicken!
 - Je nach Aufnahmefähigkeit der Kinder kann Film dazu gemeinsam angeschaut und ein Gespräch geführt werden.
 7. „Keine Chance für Abzocke“ anklicken!
 - Je nach Aufnahmefähigkeit der Kinder kann Film dazu gemeinsam angeschaut und ein Gespräch geführt werden.
- **Spiel: „Sei auf der Hut!“** Frage und Antwortspiel als Partnerspiel zur Festigung des Wissen (Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer „Wissen wie’s geht“ S. 87, 88)
 - **Anerkennung und Belohnung** für gute Mitarbeit (Buchstaben)
 - Schüler legen das **Lösungswort** und suchen den Schatz (Schatzkiste). Darin könnten kleine Geschenke, aber auch die Urkunde aus dem Lehrerhandbuch sein. Die Urkunde kann auch aus dem Internet ausgedruckt werden.
 - **Auswertung** gemeinsam mit der Klasse: „Was hat euch gefallen, was war nicht so schön?“



6. Materielle Ressourcen unserer Schule

Die Grundschule Nikolai in Mühlhausen verfügt über einen Computerraum. Die 9 Computer, die dort den Schülern zur Verfügung stehen, haben zwar Internetzugang (DSL 2000), sind jedoch total veraltet und laufen unter Windows XP. Neue Computer und gespendete Flachbildschirme stehen bereit, konnten aber bisher noch nicht angeschlossen und installiert werden.

In 8 Unterrichtsräumen sind Lernecken mit einem oder zwei Computer vorhanden, die gleichfalls älter als 10 Jahre sind.

Gern nutzen die Pädagogen unserer Schule die 5 Laptops, die jetzt 5 Jahre alt sind, und den 8 Jahre alten Beamer.

Im Computerraum wurde 2014 ein großer internetfähiger Flachbildfernseher, der vom Förderverein der Grundschule Nikolai angeschafft wurde, montiert.

Leider haben nur wenige Unterrichtsräume (5) einen Internetzugang. Ein D-Lan-Netz kann nur einen sehr kleinen Bereich abdecken.

Drucker sind für die Computerecken sowie im Computerraum nicht vorhanden.

7. Verantwortliche Personen

Im Schuljahr 2013/2014 führte die Medienpädagogin der TLM eine „Internet-ABC-Projektwoche“ in der Klasse 4b durch. Die Klassenlehrerin dieser Klasse, Steffi Neumann, konnte den Ablauf miterleben und stand bei der erneuten Durchführung des Projektes der Klassenlehrerin der Klasse 4a, Katrin Schulz, beratend bei Seite. Eine Praktikantin, die zu dieser Zeit an unserer Schule arbeitete, konnte auf Grund ihrer Computerkompetenz den Lehrerinnen bzw. Schülern helfen.

Steffi Neumann möchte gemeinsam mit den Klassenlehrerinnen der jetzigen 4. Klassen, Steffi Waldhelm und Susanne Molkenthin, das Projekt „Internet-ABC“ durchführen.

Wir bemühen uns um kompetente Partner, die uns bei der Durchführung des Projektes unterstützen können.

8. Reflektion

8.1 Planung und Elternabend

Zu Beginn des Schuljahres 2014/2015 wurde gemeinsam mit der TLM ein Termin für den Elternabend festgelegt. Unsere Schule war stolz darauf, dass am 23.10.2014 die erneute Siegelung, die auch die erste Wiedersiegelung einer „Internet-ABC-Schule“ in Thüringen war, im Beisein unserer Eltern erfolgen sollte. Gleichzeitig plante die TLM den Elternabend als Auftaktveranstaltung zur gemeinsamen Versandaktion der damals aktuellen Ausgabe des „FLIMMO – Programmberatung für Eltern“ und „Internet-ABC Tipps zum Einstieg von Kindern ins Netz“.

Alle Eltern erhielten eine Einladung. Weiterhin wurden Vertreter des Schulamtes und des Schulverwaltungsamtes eingeladen. Eine rechtzeitige Information an die Tageszeitung erfolgte ebenfalls.



Die Ehrung fand nach einem kurzen Kulturprogramm des Schulchores und der Klasse 3c vor zahlreich erschienenen Eltern sowie Dr. Christina Kindervater, die in Vertretung für den Bildungsminister Christoph Matschie MdL kam, sowie der Vertreterin des zuständigen Schulverwaltungsamtes statt. Jochen Fasco, Direktor der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM), und Dr. Roberto Napierski, Leiter des Bereiches „Medien und Informationstechnologie“ des Thüringer Instituts für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm), übergaben das wieder erlangte Siegel an unsere Schulleiterin Frau Kleinschmidt.



Zu diesem Anlass konnte der [Schulförderverein](#) auch fünf neue Drucker mit Zubehör als Geschenk an die Schule überreichen, die die Firma „PC-Dienst Mühlbach“ aus Bad Langensalza großzügig sponserte und zeitnah installierte.

Anschließend fanden zwei Informationsveranstaltungen statt. Die Mitarbeiterinnen der TLM Sandra Fitz und Marie-Kristin Heß sprachen zu den Eltern.

- Der Elternabend **„Flimmerkistenabenteuer“** richtete sich an die **Eltern der Erst- und Zweitklässler** und trug zur Diskussion zum Thema Fernsehen bei.
- Der Elternabend **„Alles o.k. im WWW?“** war an die **Eltern der 4.Klasse und weitere Interessierte** gerichtet.



In der Thüringer Allgemeinen, auf der Internetseite Pressemitteilungen 2014 der TLM http://www.tlm.de/tlm/aktuelles_service/presse/index.php?jahr=2014&pm_id=1809 und auf unserer Homepage www.nikolaischule.jimdo.com sind Berichte über diesen besonderen Elternabend erschienen.

8.2 Vorbereitung/Planung des Projektes

Mit Interesse bereiteten sich die Lehrerinnen der 4. Klassen und Frau Hornemann vom Medienzentrum Unstrut-Hainich-Kreis mit der Projektleiterin Frau Neumann auf die Durchführung des Projektes vor. Es wurden Projektinhalte und Durchführung besprochen sowie die verantwortlichen Personen festgelegt.

Frau Waldhelm, Klassenlehrerin der Klasse 4a, malte mit ihren Schülern ein großes Bild von Eddi, das uns zukünftig durch das Projekt begleiten wird. Auch fertigte sie Buchstabenkarten an, die die Schüler beim Schreibmaschinenspiel unterstützen können.

Frau Molkenthin, Klassenlehrerin der Klasse 4b, schnitt große bunte Buchstaben aus, die täglich als Belohnung vergeben wurden und am Ende der Projektwoche das Lösungswort ergaben.

Frau Hornemann kümmerte sich um die Anfertigung des Würfelspiels, brachte einen großen Koffer mit den notwendigen Utensilien und eine alte Schreibmaschine mit.



Frau Neumann stellte einen Fahrplan als Ablaufplan für die Schüler her und erarbeitete die Stunden- bzw. Einsatzpläne für die Projektwoche. (siehe Anhang).

8.3 Durchführung

Unser Konzept erwies sich als gute Handreichung für alle Verantwortlichen. Das Projekt wurde zum größten Teil wie geplant durchgeführt. Es gab nur wenige Veränderungen.

Die Schüler bzw. Eltern erhielten einige Tage vorher eine Information zum Projektinhalt und dessen Ablauf. Sie bekamen einen veränderten Stundenplan für die Projektwoche (siehe Anhang).

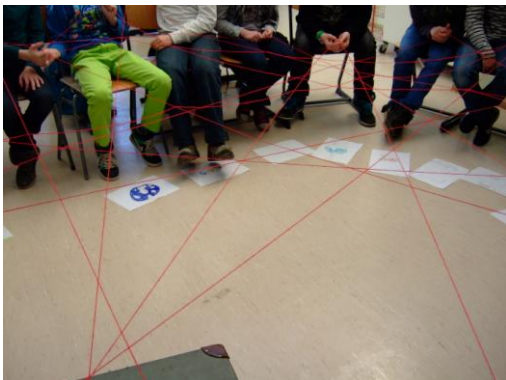
Die Kinder benötigten einen Hefter für Arbeitsblätter und Notizen sowie eigene Kopfhörer für die Arbeit am PC.

Kompetenzanforderungen der Schüler sowie der Lehrer wurden erfüllt. Alle Beteiligten waren gut vorbereitet.

Die Projektwoche begann mit dem Zeichnen des Internets. Die Schüler stellten im Sitzkreis ihre Zeichnungen vor. Erste Erfahrungen und Kenntnisse zum Thema „Internet“ waren Gesprächsinhalte. Auch das Poster wurde betrachtet und besprochen.

Auf den Fotos ist zu sehen, dass die Schüler, wie auch in dem Jahr zuvor, die Google-Seite favorisierten. Zwar nutzten alle Kinder im Unterricht die „Blinde Kuh“ als Kindersuchmaschine, doch zu Hause war für die meisten Schüler „Google“ die Startseite. Diese Tatsache verdeutlichte den Verantwortlichen, wie wichtig diese Internet-ABC-Woche für unsere Schüler ist.

Gleich im Anschluss ergab sich die Möglichkeit, das Netz aus Wolle zu spannen.



Schüler erhielten Antworten auf die Fragen:

Was ist ein Netz?

Was ist das Internet?

Was bedeutet WWW?

Wie funktioniert das Internet?

Koffer voll mit Dingen aus der Computerwelt:

Die Kinder fanden darin Dinge, die etwas mit dem Computer zu tun haben.



Am ersten Tag erhielten die Schüler den „Fahrplan“ mit der „Reiseroute“ als Zielorientierung und Übersicht für ihren Hefter (siehe Anhang). Sie lernten Kapitän Eddie kennen, öffneten am PC das „Internet-ABC“ und bearbeiteten den Lückentext. Durch Verteiler, die von der Schule für das Projekt angeschafft wurde, konnten immer zwei Schüler ihre Kopfhörer an einem PC anschließen.

Die Schüler waren hoch motiviert und freuten sich über die Buchstaben, die ein Teil des Lösungswortes waren. Am Ende der Projektwoche verriet es, wo der Schatz versteckt war.



Beim nächsten Thema: 1.3 „Von Tasten und Mäusen“ wurde den Schülern eine alte Schreibmaschine vorgestellt. Sie begriffen schnell, warum die Tasten bei einer Schreibmaschine bzw. auf der Tastatur in einer bestimmten Ordnung festgelegt sind. Viele Kinder hatten bisher noch nie eine alte Schreibmaschine gesehen oder damit geschrieben. Die Schreibmaschine sollte auf jeden Fall im nächsten Projekt wieder als Anschauung eingesetzt werden.

Ergänzend zum Thema: 1.4 „In Meister Eddies Internetwerkstatt“ wurden zwei Videos aus der „Sendung mit der Maus“ genutzt: „Wie funktioniert das Internet?“ und „Wie funktioniert ein Computer?“. Die Schüler bekamen dadurch eine bessere Vorstellung über die Form der Datenübertragung.

Die Fragen zum „Internet-Kauderwelsch“ beim Thema 1.5 sollten zukünftig für die Schüler sichtbar sein, bevor das Video angeschaut wird. Das wird die Aufgabe erleichtern.

Aufgaben:

- Was passiert beim Download? Worauf muss man achten?
- Was ist ein Browser?
- Woher kommt der Begriff „Surfen“?
- Was bedeutet die Abkürzung „WWW“?
- Wie schreibt man eine E-Mail?

Am 3. Tag zum Thema: „2. Suchen und Finden im Netz“ begannen die Schüler mit der Wiederholung der Kenntnisse zur Tastatur. Die Stühle wurden so aufgestellt, dass sie ähnlich wie die Tasten der Tastatur angeordnet waren. Als die Schüler die „Tasten“ besetzten, halfen ihnen die Buchstabenkarten, welche zuvor auf die Stühle gelegt wurden.

Beim Kennenlernen und Ausprobieren der Kindersuchmaschinen wurden die Schüler auf die richtige Schreibweise der Suchbegriffe hingewiesen. „Was passiert eigentlich, wenn man das Wort falsch schreibt?“ Das probierten die Kinder aus. So wurden ihnen die Folgen bewusst.

Interesse und Freude zeigten die Schüler beim Recherchewettbewerb. Die verantwortlichen Lehrer sollten vorher prüfen, ob der gesuchte Begriff auch im Buch zu finden ist.



Das Brettspiel mit Frage- und Aktionskarten bereitete den Schülern große Freude. Eine ganze Unterrichtsstunde wurde hierfür eingeplant, was sich als günstig erwies. Gern wollten die Kinder dieses Spiel wiederholen.

Am 4. Tag erkundeten die Schüler die „Internet-ABC-Seite“. Bei „Spiel und Spaß“ durften die Kinder frei wählen und verschiedene Spiele ausprobieren. Das gefiel allen. Unter „Mitreden und Mitmachen“ konnten die Schüler Erfahrungen sammeln, wie man Bilder oder Texte gestaltet bzw. auf der Internet-ABC-Seite abspeichert. Zur Zeitersparnis wurden Bilder und Texte schon einige Tage zuvor im Unterricht angefertigt. Beim Scannen dieser Bilder war die Schrift teilweise nur schlecht zu lesen. Darauf muss stärker geachtet werden.

Auf der „Internet-ABC-Seite“ ist außerdem das selbstständige Ausprobieren im kontrollierten Chatraum möglich. Durch das Demonstrieren der Vorgehensweise könnte, sollte sogar, zukünftig noch intensiver darauf eingegangen werden.

Am 5. Tag sprachen die Schüler über die „Gefahren im Internet“. Es zeigte sich, dass einige Kinder in diesem Alter bereits über negative Erlebnisse und eigene Erfahrungen berichten können. Trotz Altersbegrenzung laut AGB nutzen sie mit ihren Smartphone gern WhatsApp oder schauen sich im Internet YouTube-Videos an. Das beweist die Notwendigkeit des Themas.

Den Schülern wurde der „Internet-ABC-Mediennutzungsvertrag“ vorgestellt und ausgedruckt. Zu Hause konnten sie ihn mit ihren Eltern besprechen und unterschreiben lassen. Bei der nächsten Projektwoche werden die Kinder Freude haben, wenn sie ihren Vertrag selber gestalten. Auch das „Internet-ABC“ entwickelt sich weiter.

Täglich erhielten die Schüler als Belohnung Buchstaben des Lösungswortes, welches ihnen das Versteck des Schatzes verrät. Am Ende des letzten Tages bildeten die Kinder gemeinsam aus den Buchstaben das Wort. In der Schulbibliothek fanden sie die Schatzkiste mit den Urkunden sowie den Giveaways, die uns die TLM schickte. Alle freuten sich sehr.



8.4 Veränderungen der materiellen Ressourcen und Weiterentwicklung der Medienarbeit an unserer Schule

Die 24 neuen Computer wurden mit den Flachbildschirmen im Oktober durch Mitarbeiter des Schulverwaltungsamtes angeschlossen, 12 davon im Computerraum, die anderen 12 Computer sind auf die Unterrichtsräume in den Lernecken verteilt. Schüler haben als Startseite für den Internetzugang immer die „Blinde Kuh“.

Durch die großzügige Spende der Firma „PC-Dienst Mühlbach“ können die Schüler in allen Klassen nun auch Seiten vom PC ausdrucken.

Der Computerraum wird gut angenommen. Klassen oder Lerngruppen arbeiten mit den installierten Lernprogrammen, recherchieren im Internet oder sehen sich Videos auf den großen Flachbildfernseher an. Ein neues Lernprogramm ist die „Lernwerkstatt“. Die Lizenz dafür war das Abschiedsgeschenk der 4. Klassen im Sommer 2015.

Kurze Fortbildungen zur Bedienung der Computer sowie der Arbeit mit Lernprogrammen fand an unserer Schule im November 2014 und im September 2015 für Lehrer und Erzieher statt.

Die Projektleiterin Steffi Neumann besuchte gemeinsam mit einer Kollegin Ende Oktober 2014 „Den Thüringer Grundschul-Medientag“ in Erfurt. Weiterhin nahm sie im November 2015 an der Fortbildung „Mit e Twinning Europa ins Klassenzimmer bringen“ teil. Informationen über diese Fortbildungen wurden in den Dienstberatungen an die Kollegen weitergegeben.

An unserer Schule gibt es im Rahmen der hortoffenen Arbeit die Arbeitsgemeinschaften *Tastschreiben* und *Computer*. Hier lernen die Kinder nicht nur, wie sie Texte schreiben und gestalten können, sie fertigen auch zu aktuellen Anlässen Plakate für die Schule an.

Die Theatergruppe der Schule besucht mit Frau Kunze, eine sehr engagierte Horterzieherin, das Medienzentrum Unstrut-Hainich-Kreis, um erstmals einen Trickfilm mit der Trickboxx zu erstellen. So sammeln die Schüler neue Erfahrungen der Mediennutzung und Medienproduktion. Sie erhalten wichtige Informationen zur filmischen Gestaltung eines Trickfilmes.

Unsere Nikolaischule hat jetzt auch eine ansprechende und informative Homepage. Sie wird von einer Lehrerin der Schule mit Unterstützung durch Zuarbeiten des gesamten Schulteams stets auf den neusten Stand gebracht. Ein gutes Aushängeschild, vor allem interessant für Eltern. Einladungen, Termine, Neuigkeiten und Erfolge werden präsentiert.

8.5 Fernziele

- Erstellen einer Schülerzeitschrift
- Kontakt zu anderen Schülern einer Partnerschule durch das Internet
- Kinderseite auf der Homepage
- Ausstattung eines Klassenraumes mit einem Smartboard sowie der entsprechenden Technik

8.6 Fazit

Schüler und Lehrerinnen, ebenso Frau Hornemann, Mitarbeiterin des Medienzentrums des Unstrut-Hainich-Kreises, schätzten die Projektwoche als eine erfolgreiche und interessante Woche ein.

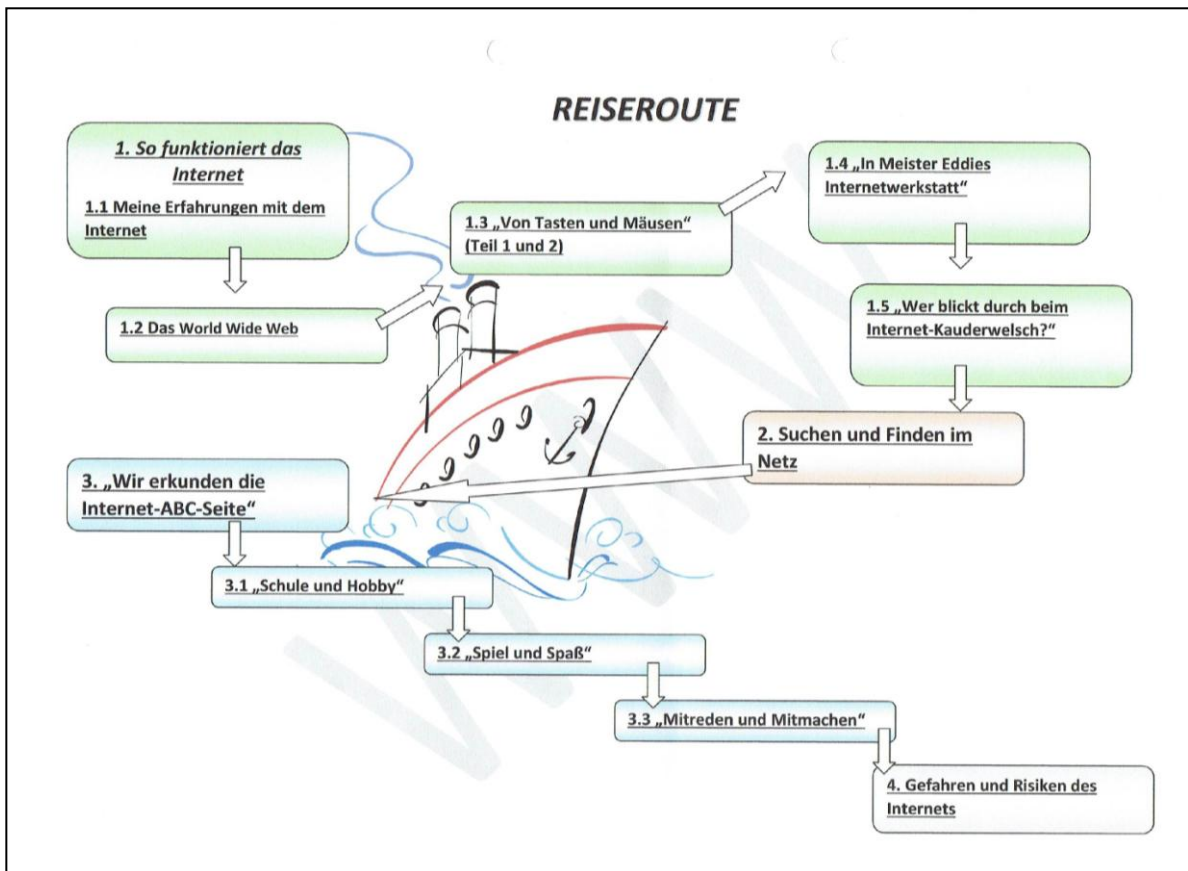
Den Kindern gefielen vor allem die Spiele am PC und das Würfelspiel mit den Ereigniskarten. Zu Hause besuchten sie gemeinsam mit ihren Eltern die Internet-ABC-Seite und zeigten stolz, was sie gelernt hatten. Im Unterricht wurden die erworbenen Kenntnisse zielgerichtet eingesetzt.

Die verantwortlichen Personen sind sich einig, dass die Arbeit der Schüler am Computer mit nur einer Lehrkraft sehr schwierig und wenig Erfolg versprechend ist. Deshalb wird bei der Durchführung des nächsten Projektes wieder eine kompetente Unterstützung gesucht. Eine Anfrage an Frau Hornemann erfolgte bereits.

9. Quellen

- „Wissen, wie's geht! Mit Spaß und Sicherheit ins Internet“ (Handbuch des Internet-ABC e.V. für Lehrerinnen und Lehrer mit Arbeitsblättern und didaktischen Hinweisen für den Unterricht, 2013)
- „Sprachfreunde Sprechen - Schreiben – Spielen“ Ausgabe Süd (Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen) - Neubearbeitung 2010 3. Schuljahr Sprachbuch
Autoren / Herausgeber: Bonas, Heike; Czarnetzki, Dorothea; Delonge, Antje; Fliegel, Regina; Sonnenburg, Peter
Verlag: Cornelsen: VWV
- Curriculum „Internet-ABC-Schule“ Mit Spaß und Sicherheit ins Netz, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
- http://www.bitkom.org/de/presse/8477_79221.aspx
- <http://www.computerbild.de/snippet/imgs/5651798/ratgeber-online-lernen-smartphone-tablet-und-pc-sinnvoll-nutzen.pdf>
- <http://www.internet-abc.de/eltern/medienpaedagogische-projekte-schule.php>
- <http://www.kidsva.de/>
- <http://www.klicksafe.de/service/elternarbeit/handreichungen-elternabende/>
- <http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/>
- http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf
- <http://www.lfm-nrw.de/medienkompetenz/projekte-materialien/internet/der-info-kompass.html>
- <http://www.mpfs.de/>
- <http://www.mpfs.de/index.php?id=548&L=0>
- <http://www.schau-hin.info/>
- <https://www.bpb.de/veranstaltungen/format/kongress-tagung/medienkompetenz-2014/181502/medienpaedagogik-im-digitalen-umbruch>
- https://www.schulportal-thueringen.de/c/document_library/get_file?folderId=20024&name=DLFE-69.pdf
- <https://www.schulportal-thueringen.de/web/guest/lehrplaene/grundschule>

10. Anhang



Projektwoche Internet-ABC Kl. 4b (17.11.14 – 21.11.14) 19 Std.

Stunde	Mo		Di		Mi		Do		Fr	
1.	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Projekt	Becke Hornemann Neumann	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann
2.	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Projekt	Molkenthin Hornemann Schulz
3.	Sp	Molkenthin	Ma	Oschmann	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Ma	Molkenthin	Projekt	Molkenthin Neumann
4.	Projekt	Molkenthin Neumann	Sp	Oschmann	Sp	Molkenthin	Projekt	Molkenthin Neumann	Ma	Molkenthin
5.	Ma	Molkenthin	Projekt	Molkenthin Neumann	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Projekt	Molkenthin Neumann	Ma	Molkenthin
6.			Projekt	Molkenthin Neumann	Projekt	Molkenthin Hornemann Neumann	Sp	Haaß	Sp	Haaß
7.										

Projektwoche Internet-ABC Kl. 4a (10.11.14 – 14.11.14) 19 Std.

Stunde	Mo		Di		Mi		Do		Fr	
1.	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann	Ma	Oschmann	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann
2.	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann
3.	Sp	Kleinschmidt	Ma	Oschmann	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann	Sp	Haaß	Ma	Oschmann
4.	Ma	Oschmann	Sp	Oschmann	Sp	Fabisch	Projekt	Waldhelm Neumann	Sp	Kleinschmidt
5.	Projekt	Waldhelm Neumann	Projekt	Neumann Schulz	Projekt	Waldhelm Hornemann	Ma	Oschmann	Projekt	Neumann Schulz
6.			Projekt	Neumann Neub.-Aslan	Projekt	Waldhelm Hornemann Neumann	Projekt	Neumann Ludwig	Projekt	Neumann Mucke
7.										