Christophorus-Schule
Rudolf-Diesel Str. 19
52351 Düren
Tel.: 02421-22 45 100
Fax: 02421-22 45 99
sekretariat@christophorus-schule.de
www.christophorus-schule.de

CHRISTOPHORUS SCHULE DÜREN
Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung

Medienkonzept der Christophorus-Schule Düren

(Stand August 2023)

© Christophorus-Schule Düren

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung und Zielsetzung

2. Pädagogisches Konzept

2.1 Lernen mit Medien an der Förderschule mit dem Förderschwerpunkt „Geistige Entwicklung“

2.2 Leben mit Medien an der Förderschule mit dem Förderschwerpunkt „Geistige Entwicklung“

2.3 Spielen mit Medien an der Förderschule mit dem Förderschwerpunkt „Geistige Entwicklung“

2.4 Unterrichtliche Verankerung innerhalb der Christophorus-Schule mit Bezug zum Medienpass NRW 2017

3. Medienentwicklungsplan

3.1 Zuständigkeiten

3.2 Ausstattung

3.2.1 Hardware

3.2.2 Software

3.3 Voraussetzungen zur Umsetzung des Medienkonzeptes

3.3.1 Voraussetzungen bei den Schüler*innen

3.3.2 Voraussetzungen beim Kollegium / Fortbildungsplanung

3.3.3 Ausstattungsbedarf

3.3.4 Zeitplanung und Evaluation

© Christophorus-Schule Düren

1. Einleitung und Zielsetzung

„Kinder und Jugendliche wachsen völlig selbstverständlich mit Internet und Fernsehen auf und sammeln schon in der frühen Kindheit vielfältige Erfahrungen. Computer & Co. Bieten Chancen, bergen Risiken und werfen vor allem für Eltern und Pädagog*innen eine Flut von Fragen auf.

Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist eine der wichtigsten Bildungsaufgaben unserer Zeit. Kinder und Jugendliche sollen zu selbstbestimmtem und kritischem, aber auch zu produktivem und kreativem Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medienwelt befähigt werden“. (vgl.: „Medienkompetenzrahmen NRW“ https://medienkompetenzrahmen.nrw/)

„Für Menschen mit Beeinträchtigungen haben die Medien eine besondere Relevanz für die Gestaltung gesellschaftlicher Teilhabe auf Augenhöhe. Medien stellen einen wesentlichen Zugang zur Welt dar, der **Teilhabe am öffentlichen und kulturellen Leben** ermöglicht – dies gilt (auch) für Menschen mit Behinderungen“ (vgl. Bosse, Ingo: Teilhabe in einer digitalen Gesellschaft – Wie Medien Inklusionsprozesse befördern können. – in: Bundeszentrale für politische Bildung 12/2016). Die Partizipation an der Informationsgesellschaft gehört auch für Menschen mit Behinderung zur Verwirklichung der Grund- und Menschenrechte.

Medienkompetenz ist für unsere Schüler*innen wichtig, um sich zunehmend selbständiger in der Alltagswelt zu orientieren. In einer zunehmend von Medien geprägten Gesellschaft dienen diese im Alltag als **Mittel und Werkzeug der Kommunikation, Information und der Unterhaltung** (vgl. Hrsg.: Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus: Lehrplan für den Schwerpunkt geistige Entwicklung, S. 232). Ferner kann der Umgang mit den „Neuen Medien“ einen sehr wichtigen Beitrag leisten, da z.B. Computer und Smartphones aus der **Freizeitgestaltung** vieler Kinder und Jugendlicher nicht mehr wegzudenken sind und darüber hinaus auch im Unterricht als Hilfe zur aktiven Aneignung von Umwelt und für individuelle Lernwege genutzt werden können. Neben den herkömmlichen Medien gibt es außerdem eine Vielzahl technischer Hilfsmittel aus dem Bereich der Rehabilitationstechnik, die unseren Schüler*innen mit körperlichen Beeinträchtigungen mehr Selbständigkeit und Umweltkontrolle ermöglichen.

Die Auswahl der Hard- und Software, die Adaption und Reduktion der medienspezifischen Inhalte an unsere Schülerschaft stellen eine permanente Herausforderung an das Kollegium dar. Lernprogramme, Apps, computergestützte Interaktion etc. müssen gezielt auf die individuellen Bedürfnisse einer immer heterogener werdenden Schülerschaft abgestimmt werden. Um den Schüler*innen die Vorteile, die das sinnvolle Nutzen der Medien mit sich bringt, zukommen zu lassen, sind folgende Dinge zwingend notwendig:

© Christophorus-Schule Düren

1. Eine langfristige konzeptionelle Planung in den Bereichen Pädagogik und Didaktik

2. Eine angemessene schulische Ausstattung in den Bereichen Soft- und Hardware

3. Eine regelmäßige Evaluation

2. Pädagogisches Konzept

Die Zeit des Distanzlernens während der Corona-Pandemie, hat die Notwendigkeit einer möglichst ausgeprägten Medienkompetenz für unsere Schüler*innen noch einmal verdeutlicht. Ebenso hat diese Zeit, das Lernen und Leben mit digitalen Medien vermutlich dauerhaft verändert.

Ausgehend von der Lebenswelt unserer Schüler*innen werden bei der Förderung von Medienkompetenz Lerninhalte ausgewählt, die für die gegenwärtige und zukünftige Bewältigung von Alltagssituationen Bedeutung haben. Der Bereich *Unterrichtsentwicklung* teilt sich an der Christophorus-Schule in die Themenfelder **„Lernen mit Medien“**, sowie **„Leben mit Medien“**. Das Themenfeld **„Spielen mit Medien“** ergänzt das Lernen mit Medien um die spielerischen Elemente.

2.1 Lernen mit Medien an der Förderschule mit dem Förderschwerpunkt „Geistige Entwicklung“

Im Themenfeld „Lernen mit Medien“ werden digitale Medien als Werkzeug zur Förderung eines schüleraktivierenden Unterrichts genutzt. Sie werden im Rahmen der Kompetenzbereiche *Bedienen / Anwenden*, *Informieren / Recherchieren*, *Kommunizieren / Kooperieren*, *Produzieren / Präsentieren* und *Analysieren / Reflektieren* eingesetzt. Dabei werden sowohl Bedienkompetenzen als auch Methodenkompetenzen erworben. (vgl.: „Medienkompetenzrahmen NRW“ https://medienkompetenzrahmen.nrw/)

Das Lernen mit Medien unterstützt die Informationsbeschaffung, die Veranschaulichung und Visualisierung von fachbezogenen Inhalten sowie das individuelle Lernen. Das Lernen mit Medien findet an der Christophorus-Schule sowohl unterrichtsbegleitend als auch als eigener Unterrichtsgegenstand statt. Lernen kann sowohl im Klassenunterricht als auch in Unterrichtsprojekten sowie in thematisch gebundenen Arbeitsgemeinschaften stattfinden. Eine Differenzierung der Lernangebote erfolgt z.B. durch die an der Schule vorhandenen Lernprogramme, die Selbstkontrolle und individualisierte Angebote bieten oder durch die Bildung leistungshomogener Lerngruppen. Des Weiteren können kind- und jugendgerechte Sendungen im Fernsehen oder im Internet unseren Schüler*innen Wissen vermitteln.

Unsere Schüler*innen werden an den sachgerechten Umgang von Medien (z.B. iPad, TV, Radio, CD-Spieler, mp3-Spieler, Fotoapparat, Telefon / Handy, PC) sowie die Nutzung der verschiedenen Lern- und Arbeitsprogramme herangeführt. Dabei steht

© Christophorus-Schule Düren

die möglichst selbständige Nutzung von technischen Geräten und speziell die der neuen Medien im Mittelpunkt. Aufgrund von möglichen motorischen Schwierigkeiten, Einschränkung in der Wahrnehmung sowie Schwierigkeiten in der Auge-Hand-Koordination bei einem Teil der Schüler*innen werden zusätzlich besondere Hilfsmittel wie Großtastaturen und Tablets mit berührungsempfindlichen Bildschirmen benötigt und deren Anwendung geschult.

Ein weiterer Schwerpunkt ist das Erlernen grundlegender und weiterführender Fähigkeiten mit dem Computer, Tablet oder Smartphone.

Der PC oder das Tablet bietet als **Schreibwerkzeug** zahlreiche motivierende Schreibanlässe und unterstützt die Entwicklung der Lesefähigkeit. Als **Malwerkzeug** können die Schüler*innen am PC oder am iPad eigenständig malen oder auch vorhandene Grafiken bearbeiten. Als **Trainer** kann das Tablet zum Üben und Wiederholen von Gelerntem und in der Freiarbeit als Lernterminal genutzt werden. Als **Wissensvermittler** dient es zur Beschaffung und Recherche von Informationen, als **Kommunikationsmittel** ermöglicht das Tablet über das Internet Kontakte. Als reines **Spielgerät** gestaltet es die Freizeit und als **Präsentationsmittel** visualisiert es Lernangebote und Arbeitsergebnisse. Insbesondere das iPad bietet als flexibel und schnell einsetzbares Gerät Applikationen zur Unterstützten Kommunikation (UK) und ermöglicht dadurch einem Teil der Schüler*innen ohne oder mit eingeschränktem aktivem Sprachvermögen die aktive Teilnahme am Unterricht.

2.2 Leben mit Medien an der Förderschule mit dem Förderschwerpunkt „Geistige Entwicklung“

Im Themenfeld „Leben mit Medien“ werden Fragen zum alltäglichen Umgang der Schüler*innen mit Medien und ihre Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt thematisiert. Dies stellt eine besondere Herausforderung für Schüler*innen der Christophorus-Schule dar, da zu beobachten ist, dass bei einem Teil der Schülerschaft, die Reflexionsfähigkeit, das Gefahrenbewusstsein und die Urteilskompetenz eingeschränkt, bzw. noch nicht ausreichend entwickelt sind.

Daher liegt ein besonderer Schwerpunkt in der thematischen Auseinandersetzung mit Sozialen Medien (WhatsAPP, Facebook, Instagram, TikTok, etc.) und deren Gefahren, wie Cybermobbing, Cybergrooming oder manipulativer Werbung.

Da neue Medien unserer Schülerschaft, insbesondere in alltäglichen Lebenssituationen, auch große Hilfestellungen bieten können, soll den Schüler*innen gleichzeitig der praktische Nutzen aufgezeigt werden, den ein sinnvoller und reflektierter Umgang mit diesen Medien in ihrem Leben haben kann. Es soll ihnen an unserer Schule zudem der Raum geboten werden, diesen in einem geschützten Rahmen und unter Anleitung zu üben.

© Christophorus-Schule Düren

2.3 Spielen mit Medien an der Förderschule mit dem Förderschwerpunkt „Geistige Entwicklung“

Das „Spielen mit Medien“, der Computer und die Spielkonsole als Spielpartner spiegeln die heutige Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen wider, vor der wir uns auch als Lehrer*innen nicht verschließen dürfen. Insbesondere für die soziale Integration von Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung ist es besonders wichtig, dass sie die Möglichkeit erhalten, umfassende Erfahrungen im Umgang mit dem Computer als Spielgerät zu sammeln (vgl. Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus 2003, S. 241).

Eine Aufgabe der Christophorus-Schule besteht darin, bei den Schüler*innen das Spielverhalten am Computer zu kanalisieren und in angemessene Bahnen zu lenken. Dies beinhaltet auch, dass wir gemeinsam mit den Schüler*innen Regeln für die Mediennutzung besprechen, erarbeiten und festlegen (siehe Anlage), sinnvolle Nutzungsmöglichkeiten aufzeigen, für Gefahren sensibilisieren, aber auch Spielfreude vermitteln.

Insbesondere im Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen mit Behinderung, ermöglichen Computerspiele eine aktive und selbstbestimmte Freizeitgestaltung. Durch den spielerischen Umgang mit Maus und Tastatur kann auf ein späteres Arbeiten und Lernen am Computer vorbereitet werden. Zudem sind Computerspiele als Teil eines umfassenden Umgangs mit dem Computer zu betrachten (vgl. M. Brönner: Arbeiten, Lernen, Spielen – Der Einsatz des Computers bei Schülern mit geistiger Behinderung 2006, S. 89).

Viele Elemente eines guten Computerspiels sind auch für allgemeine Lernprozesse nützlich:

- Eigenwahrnehmung: Ich habe Gewissheit, dass mein eigenes Handeln Auswirkungen hat.
- Orientierung: Ich habe ein Ziel und (erreichbare) Etappen auf dem Weg dorthin.
- Optimismus: Ich habe die Möglichkeit, erfolgreich zu sein.
- Soziale Integration: Ich kann mit anderen zusammen arbeiten / spielen und bekomme (positive) Gruppenerlebnisse und Feedback von Mitspieler*innen.
- Freude: Die Anforderungen an mich steigen mit meinen Fortschritten, so dass ich erfahre, dass ich immer besser werde.
- Freiwilligkeit: Ich spiele, weil ich es möchte und nicht, weil man mich drängt.

© Christophorus-Schule Düren

- Planung: Es lohnt sich, über den Moment hinaus Strategien für mein Handeln zu entwickeln (vgl. J. Muuss-Merholz: Von Computerspielen lernen. In: Erziehung und Wissenschaft, S. 2, 12/2013).

2.4 Unterrichtliche Verankerung innerhalb der Christophorus-Schule mit Bezug zum Medienkompetenzrahmen NRW

Die Fachkonferenz Medien hat im Schuljahr 2021/22 damit begonnen, den Medienkompetenzrahmen NRW mit Unterrichtsbeispielen zu füllen (siehe Anlage), um die strukturierte Planung der Medienerziehung für das Kollegium zu erleichtern. Ziel ist es, dass jede Klasse einmal pro Schuljahr die Themen des Medienkompetenzrahmens in Form einer Unterrichtsreihe, im Rahmen des Unterrichtsfachs „Medienerziehung“ oder als Teil einer Projektwoche bearbeitet.

3. Medienentwicklungsplan

3.1 Zuständigkeiten

Klassen und Stufen:

Die Klassen und Stufen sind für die **unterrichtliche Umsetzung** des Medienkonzeptes an der Christophorus-Schule verantwortlich.

Medienbeauftragte:

Die Medienbeauftragten der Schule sind für den Informationsfluss zwischen dem Kompetenzteam (Medienberater) und der Christophorus-Schule verantwortlich.

Die Medienbeauftragten sind zudem zuständig für den **First-Level-Support**, sind also die erste Anlaufstelle bei Problemen rund um den Computereinsatz an der Christophorus-Schule.

Medienbeauftragte und First-Level-Support der Christophorus-Schule sind:

Herr Duis:	Kontakt zum Medienbeauftragten, iPadVerwaltung, Hardware, Software, TEAMS
Herr Georgi:	Kontakt zum Medienbeauftragten, iPad-Verwaltung, Hardware, Software
Herr Trauth:	Website-Betreuung, LOGINEO-Support

Digitalisierungsbeauftragter:

Herr Trauth:	Der Digitalisierungsbeauftragte unterstützt die Schule bei pädagogisch-didaktischen Prozessen der digitalisierungsbezogenen Schul- und Unterrichtsentwicklung.

© Christophorus-Schule Düren

Aufgabenfelder des DiB:

- Sich aktiv in die Weiterentwicklung des schuleigenen Medienkonzeptes einzubringen,
- den Austausch im Kollegium über Möglichkeiten zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien zu initiieren und über die diesbezüglichen Fortbildungsangebote zu informieren,
- an den regelmäßigen lokalen Vernetzungsveranstaltungen, die von den Medienberatenden angeboten werden, teilzunehmen und Vernetzungsprozesse aktiv voranzutreiben.

Dabei sind die aufgeführten Aufgaben als Portfolio zu verstehen. Orientiert an den schulischen Rahmenbedingungen vereinbart die Schulleitung zusammen mit dem oder der Digitalisierungsbeauftragten jährlich jeweils schulformspezifische Aufgabenschwerpunkte.

(vgl.: https://www.schulministerium.nrw/digitalisierungsbeauftragte)

Fachkonferenz-Medien (FK-Medien):

Darüber hinaus ist die Fachkonferenz-Medien dafür zuständig, das Medienkonzept der Christophorus-Schule regelmäßig zu aktualisieren, dieses dem Kollegium vorzustellen und pädagogische und didaktische Impulse ins Kollegium zu geben.

Second-Level-Support:

Neben dem First-Level-Support gibt es auch einen **Second-Level-Support**. Dieser wird dann benötigt, wenn es zu ganz speziellen Problemen in Bezug auf den Einsatz der neuen Medien an der Christophorus-Schule kommt, welche von den Kolleg*innen vor Ort nicht mehr allein gelöst werden können. Für diese Aufgabe wurde vom Träger (Kreis Düren) Schulsupport durch die Firma Regio-IT Datentechnik beauftragt. Bei Bedarf fordert der First-Level-Support diesen gesondert an.

3.2 Ausstattung

Im Folgenden, soll ein Überblick über die mediale Ausstattung der Christophorus-Schule Düren gegeben werden.

3.2.1 Hardware

Für die Medienerziehung verfügt die Christophorus-Schule aktuell (Stand 08/2023) über einen kleinen Computerraum mit fünf modernen Computern mit Internetzugang, ausgestattet mit Windows 10 als Betriebssystem, diverser Lern- und Anwendungssoftware sowie einem Laserdrucker. Durch kleinere Veränderungen an der Bestuhlung kann hier eine Lerngruppe arbeiten und tagesaktuelle Themen über

© Christophorus-Schule Düren

das Internet abrufen und bearbeiten. Mit Hilfe des netzwerkfähigen Laserdruckers lassen sich Ausdrucke vornehmen.

Die meisten Klassen verfügen über ca. 10 iPads, einen Beamer und eine kleine „Medienecke“ mit einem Computer, die wie im Computerraum mit Lernprogrammen und einem Office-Paket ausgestattet sind.

Im Lehrerzimmer befinden sich drei Rechner mit Internetzugang, diesen ist ein Farbdrucker im Netzwerk zugeordnet.

Die Christophorus-Schule verfügt zudem über Medientechnik wie Digitalkameras, Smartboard, Laptops und Spielkonsolen, die aufgrund der geringen Anzahl grundsätzlich für die Nutzung in den Klassen nur entliehen werden können:

3.2.2 Software

Deutsch		
Logopädie	– Laute aussprechen üben	– div. Laute und Sprechübungen
Conni ABC	– Anlaute	– ABC lernen (durch Anlaute) – Anlaute finden – Bilder-Wörterbücher
Conni Lesen	– Buchstaben – An/In/Auslaute – Wörter	– Zuordnung Groß-Kleinbuchstaben – An/In/Auslaute – Wörter lesen
Zebra Lesen 1	– Silben – Wörter – Sätze	– Silbenkönige – Wörter aus Silben zusammensetzen – Sätze bilden
ABC der Tiere 1	–	– App zur Silbenfibel
Tino	– Vorlesen	– Geschichte zu Buch/Bildern wird vorgelesen
Schreiben 1	– Anlaute – Wörter (lautgetreu; kurze; 3-silbrige) schreiben	– Anlaut-Bild-Zuordnung – lautgetreue Wörter schreiben – kurze Wörter schreiben – themenspezifische Wörter schreiben – 3 silbrige Wörter schreiben – Geschrieben wird, indem Buchstaben gezogen werden
Schreiben 2	– Wörter schreiben	– themenspezifische Wörter schreiben – 4 silbrige Wörter schreiben
Deutsch Kl. 1	– Groß-/Kleinbuchstaben – Anlaute – Inlaute – Silbenbögen – Silben-Wörter – Wörter	– Groß-/Kleinbuchstaben-Memory – Anlaut – Inlaute – Silbenanzahl – Wörter aus Silben zusammensetzen – Bild-Wort-Memory

© Christophorus-Schule Düren

	– Satz	– Bild-Wort-Zuordnung – Wort-Wort-Zuordnung – Wort-gehörtes Wort-Zuordnung – Satz-Bild-Zuordnung – fehlendes Wort im Satz finden
Deutsch Kl. 2	– ABC – Wörter – Silben-Wörter – Wörter – Satz – Wortarten (Nomen, Verben) – Satzzeichen	– Buchstaben nach ABC ordnen – Wörter nach ABC ordnen – Wörter aus Silben zusammensetzen – Bild-Wort-Memory – Satz-Bild-Zuordnung – Nomen finden – Nomen-Verb-Zuordnung – zusammengesetzte Nomen bilden – Nomen-Verben-Memory – Satzzeichen einsetzen – Schüttelwörter-Bild-Zuordnung – Wort-gehörtes Wort-Zuordnung
Deutsch Kl. 3	– Wörter – Singular-Plural – Konjugation – Wortarten (Adjektive, Nomen) – Oberbegriffe – Zeitformen (Präsens, Präteritum) – Reimwörter – Steigerungsformen – Sätze/wörtliche Reden – Wortstamm – Satzteile	– Welches Wort passt nicht zum Bild – Singular-Plural-Memory – Verben konjugieren – Adjektive finden – zusammengesetzte Nomen bilden – Wörter nach Oberbegriffen sortieren – Präteritum-Präsens-Zuordnung – Reimwörter-Zuordnung – Adjektiv-Nomen-Zuordnung – Adjektive nach Steigerungsform sortieren – wörtliche Rede-Bild-Zuordnung – Wörter mit gleichem Wortstamm finden – Satz aus Satzteilen zusammensetzen
Deutsch Kl. 4	– Wörter/Wortfeld – Fremdwörter – Zeitformen (Präteritum, Perfekt, Futur) – Wortarten (Verben, Adjektive, Nomen) – Überschriften – Wortfamilien – Wortendungen – Bindewörter – Satzglieder (Subjekt, Prädikat, Ergänzung)	– Wort-Wortfeld-Zuordnung – Fremdwörter finden – Präteritum-Perfekt-Memory – Wörter nach Verben / Adjektiv sortieren – passende Überschrift zu gehörtem finden – Nomen zusammensetzen – Wortfamilien-Memory – Nomen mit Wordendungen bilden – Bindewörter einsetzen – Nomen finden – Satzglieder bestimmen – Futur zusammensetzen – Sätze ergänzen
Leseratte	– Wörter	– 2 Wörter – 2 Bilder → Zuordnung
Kuckuck	– Vorlesen	– Geschichte zu Buch/Bildern wird vorgelesen

© Christophorus-Schule Düren

ABC Spielplatz	– Nachspuren – Anlauttabelle – Buchstaben – Wörter	– Buchstaben nachspuren – in Lineatur schreiben – Alphabet/Anlauttabelle – Buchstabenmemory – Wörter legen Differenzierung möglich
Li La Lolle	– Nachspuren – Silbenbildung – Wörter	– Formen/Wellen/... nachspuren – Buchstaben nachspuren (Es wird jeweils vorgemacht, wie die Buchstaben etc. geschrieben werden) – 2 Laute zusammenschleifen – 2 Silben zusammenschleifen – einfach Wörter schreiben
Book Creator	– Möglichkeit selbst digitale Bücher herzustellen	
Weihnachten	– Wörter aus Lauten zusammensetzen	– weihnachtliche Wörter aus Lauten zusammensetzen. Passendes Bild wird angezeigt. Wort ist vorgeschrieben. Laute werden verbalisiert.
FlashWords	– Ganzwörter	– Selbst festgelegte Ganzwörter durch div. Übungen lernen
Schlaumäuse	– Reimwörter – Nachspuren – Wortschatz – Wörter/Silben – Sätze – Wörter – Vorlesen	– Wörtersee: Reimwörter bilden durch Tausch der Anlaute – Humboldhain: Buchstaben nachspuren – Redefluss: Gegenstände den Schatten Zuordnen – Wortschatz: Bild-gehörtes Wort-Zuordnung – Gutenberg: Reimwörter (Bilder)-Memory – Silbenbogen: Wörter aus Silben zusammensetzen – Lautsprecher: Wörter in Suchsel finden – Satzbau: passende Wörter in Sätze einsetzen – Eselsbrücke: Wörter schreiben – Leselampe: Geschichten vorgelesen bekommen
Meine ersten....	– Bilderwörterbuch	– Bilderwörterbuch
Lesen Lernen nach IntraActPlus	–	–
Karibu	–	–
Mathematik		
Conni Zahlen	– Zahlen 1-10 – Addition – 10er Ergänzungsaufgaben	– Ziffern kennenlernen ggf. entsprechende Menge – Additionsaufgaben ZR10 visualisiert durch Eier

© Christophorus-Schule Düren

	– Blitzrechnen Addition	– 10er Ergänzungsaufgaben visualisiert durch Eierkarton – 1 Min so viele Aufgaben wie möglich. Addition ZR10
Connie Rechnen	– Zahlen 1-100 – Addition und Subtraktion – Multiplikation und Division	– Zahlen im Hunderterfeld kennenlernen: Auf verdecktes Feld klicken und dann Menge (Eier) zählen – + und - nur mit Ziffern. Rechenart und Zahlenraum differenzierbar/einstellbar – * und : nur mit Ziffern. Zahlenreihe und Rechenart differenzierbar/einstellbar
Mathe, 3-5	– Pränumerik – Gruppenbildung – Zählen – Seriation – Geometrie (Linien, Formen, Nachlegen) – Präpositionen – Vergleichen – Hinzufügen und Wegnehmen (Addition/Subtraktion)	– Sortieren und Zuordnen nach Farben, Formen, Größe, Gebrauchswert,... – Zählen bis 3 – Zählen 4-6 – Zählen 7-10 – Zählen 1-10 – Seriationen fortsetzen (zunächst einfach, dann immer komplexer) – Gebogene vs. gerade Linien – Formen aus Linien nachlegen – Figuren mit Formen nachlegen – Gegenstände nach Präpositionen finden – Objekte vergleichen: groß/klein, mehr/weniger, voll/leer,...
Zählen 123	– Zählen	– Gegenstände antippen und zählen. Zahlwörter werdend dabei verbalisiert. Gegenstände werden nur gezählt, wenn ein Gegenstand auch wirklich angetippt wird
Uhr Lesen	– Uhrzeit	– Uhr stellen – Uhrzeit lesen – Uhr-Puzzle – Einführung ins Thema Uhr – Differenzierung (volle Stunde....) einstellbar
Blitzrechnen	– Simultane Mengenerfassung – Zahlenreihe – Zahlzerlegung mit der Kraft der 5 – Zahlzerlegung / Addition – 10er Ergänzungsaufgaben – Verdoppeln – Addition – Subtraktion	– Mengen in 10er-Feld, Würfel oder anders strukturiert simultan erfassen, teils mit zerlegten Mengen; – Zahlen in der Zahlenreihe finden; – Mengen zerlegen in 5er und Einer – Mengen zerlegen und als Additionsaufgabe darstellen – Wie viel fehlen bis zur 10? In Forme eine Additionsaufgabe dargestellt – Verdopplungsaufgaben rechnen – Operative Päckchen Addition

© Christophorus-Schule Düren

	– Halbieren – Zählen in Schritten	– Operative Päckchen Subtraktion – Additionsaufgaben finden durch Halbieren der Summe – Zahlenreihe schreiben durch Zählen in Schritten
Wendi	– Simultane Mengenerfassung – Rechenoperationen (+ und -)	– Simultane Mengenerfassung im 10er-Feld, Addition und Subtraktion mit Mengendarstellung im 10er-Feld – Differenzierbar in Einstellungen (Zahlenraum, Mengenrepräsentation, Aufgabenanzahl...)
Tappie Colorit	– Formen	– Formen in Gegenständen wiedererkennen
Tiere	– Ziffern	– Malen nach Zahlen
Fiete Choice	– Pränumerik - Gruppenbildung	– Was passt nicht? Nicht passenden Gegenstand anklicken. Spiel gegen die Zeit
Tiggly Chef	– Rechenoperationen (+)	– Additionsverständnis durch die Zugabe von Zutaten und Visualisierung der entsprechenden Additionsaufgabe (Bündelung möglich)
Bauernhof 123	– Ziffern (1-10) – Zählen	– Bilderbuch mit Tieren und Zahlen
Moji Uhr	– Uhrzeit	– Uhrzeit stellen nach verbaler und verschriftlicher Vorgabe
Zahlensucher	– Hunderterfeld	– Zahlen ins Hunderterfeld sortieren
Mathetiger	– Größer/Kleiner – Verdoppeln – Halbieren – Addition – Subtraktion	– Aufgaben werden gestellt. Keine Rückmeldung ob richtig oder falsch
Rechentablett	– Zahlzerlegung	– Ähnlich einer Schüttelbox. Durch tippen mit den Fingern generiert man Punkte im linken oder rechten Teil. Die Summanden und die Summe werden automatisch angezeigt. Die Seiten können auch verdeckt werden
Money Math	– Geld	– Geld zählen (Addition) und Geld „abgeben“ (Subtraktion) – Beträge mit Geld legen – Wechselgeld rausgeben
Farben-Kidz (nur 32GB)	– Farben	– Farben lernen (Begriffe werden gesagt, nachdem man einen farbigen Luftballon angetippt hat) – Farben finden: Farbe wird gesagt, daraufhin muss der entsprechende Luftballon angetippt werden

© Christophorus-Schule Düren

Euro Coach	– Geld	– Scheine/Münzen den Beträgen zuordnen – Geld zählen (nur 1 Münze/Schein) – Beträge addieren und bezahlen – Wechselgeld rausgeben
Tiggly Addventure	– Zahlenreihe	– Auf iPad drücken und damit „Weg“ für Männchen generieren. Dieser „Weg“ ist mit Zahlen versehen.
Color and Shape	– Farben – Formen	– Farben-Formen-Puzzle
Klötzchen	– Mengenerfassung – Räumliche Wahrnehmung	–
Osmo (zusätzliches Material notwendig; in Lehrerbücherei)		
Masterpieces	– Zeichnen nach Vorlage	
Coding	– Vorausschauendes Denken, Planen	– Spielfigur bewegen durch geben von Bewegungsbefehlen
Newton	– Ursache-Wirkung	– Kügelchen müssen durch Zeichnen/Legen von Barrieren zu einem bestimmten Punkt gebracht werden
Numbers	– Ziffern, Mengen – Addieren – Zahlzerlegung – Multiplikation	– Aufgaben lösen mit Ziffern und Mengenplättchen
Words	– Je nach erstellen Büchern vielseitig einsetzbar	– Legen von Wörtern – Bestimmen von Anlauten – ....
Quizmaker		
Div. Vorlagen und die Möglichkeit selbst ein Quiz herzustellen		
UK		
SwitchTrainer	– Tasten bedienen	– Umgang mit 1 oder 2 Tasten kann eingeübt werden. Bedienen die Kinder die Tasten (oder berühren den Bildschirm) passiert etwas
Go Talk Now	– Talker	– Selbst Kommunikationsbücher erstellen
DGS	– Gebärden	
Meta Twist	– Memory	– Mit Metacom Symbolen; Strukturierung der Themen wie bei MetaTalk
UK-Gebärden	–	–
Geräusche		
Tiergeräusche	– Tierbilder und Geräusche sowie Wort	
CowSaysMoo	– Tierbilder und Geräusche sowie Wort	
RelaxSounds	– Abspielen von div. Entspannenden Geräuschen	

© Christophorus-Schule Düren

Kleinkind-Klänge	– Bilder und Geräusche sowie Wort	
Lernspiele		
Conni Memo	– Memory	– Offenes Memory – Normales Memory – eigene Stimme aufnehmbar
Fiete Match	– Memory	– Man spielt gegen Fiete, muss sich also abwechseln, kann verlieren.... – Von einfachen Bildern über abstrakte Formen bis hin zu Rechenaufgaben – Schwierigkeitsgrad einstellbar
Animal Run	– Wie Tempo kleine Schnecke	
Memo Spiel	– Memory	– Bauernhof-Bilder – Startet mit 4 Bildern. Wird dann schwerer
Das bin ich	– Es kann eine „Ich-Buch“-Seite erstellt werden mit den wichtigsten Angaben zu einer Person	
Bitsboard Pro	– Lernkarten, die selbst erstellt werden können	
Sesamstraße	– div. Spiele	
PUZZLE	– Puzzle: Zerschnittene Figur zusammensetzen	
Ursache-Wirkung		
Fiete Farm	– Gegenstände müssen durch wischen zum Ziel bewegt werden	
Tap & Sing	– Durch tippen singen die Figuren	
PuzzleKlick Free	– durch tippen wird immer ein Streifen mehr von einem Blick aufgedeckt	
Tiny Piano	– Klavier spielen nach Farbvorgabe	
DrumPad+	– durch tippen kommen Schlagzeuggeräusche	
BoomKLAKers	– durch tippen auf die ausgewählte Figur bewegt sie sich (zielgenaues tippen wird geübt)	
Train Train	– durch Wischen über das iPad entstehen Gleise, auf denen dann ein Zug fährt	
Sound Box	– Geräusche bei Berührung (Art der Geräusche auswählbar)	
UnColor	– durch Wischen über den Bildschirm wird ein Bild aufgedeckt	
Furry Friend	– Der Figur Leonard können div. Dinge gegeben werden, mit denen er dann spielt bzw. man gemeinsam mit sich spielt (reagiert auf Geräusche und Tippen)	
Broom Games	– Sterne verbinden – Suchbilder/aufgaben	

© Christophorus-Schule Düren

Finger Paint	– Malen mit oder ohne Musik bei Berührung
Fiete Islands	– Gegenstände müssen durch Wischen zum Ziel bewegt werden
Englisch	
My Colors	– Farben auf Englisch lernen
Emotions	– Gefühle (englisch) Bildern zuordnen
Diverses	
Biparcoours	– Digitale Schnitzeljagd
ANTON-APP	– Lern-APP
Garage Band	– Musik aufnehmen & produzieren
iMovie	– Filme aufnehmen und schneiden
Sketchbook	– Zeichen-APP
Worksheet Go!	– Worksheet-Crafter für
Freeform	– Formen zeichnen

© Christophorus-Schule Düren

3.3 Voraussetzungen zur Umsetzung des Medienkonzeptes

3.3.1 Voraussetzungen bei den Schüler*innen

Die Schüler*innen der Christophorus-Schule benötigen individuelle Unterstützung und eine ganzheitlich ausgerichtete Förderung. Aus den individuellen Voraussetzungen unserer Schüler*innen folgt, dass unsere Schule folgende Aspekte bei der Umsetzung eines Medienkonzeptes beachten muss:

- Ein Zugang zu den unterschiedlichsten Multimediaressourcen wird bereitgestellt (PC mit leistungsfähigem Internetanschluss, durch berührungsempfindliche Oberfläche intuitiv nutzbare Tablets, Netzwerkdrucker, Scanner, Digitalkamera).

- Der PC-Raum muss mit den nötigen Hilfsmitteln (z.B. spezielle Tastaturen und Touch-Monitoren für Schüler*innen mit körperlichen Beeinträchtigungen sowie höhenverstellbaren Tischen), barrierefrei, gut strukturiert und ^ ausreichend geräumig eingerichtet sein, um **allen** Schüler*innen das Arbeiten an den Computern zu ermöglichen.

- Die PCs müssen den Schüler*innen einen geleiteten und sicheren Zugang bieten und Manipulationsmöglichkeiten ausschließen. Dies wird durch den Einsatz von ausgewählter Lernsoftware und durch die Betreuung und den Support durch die IT-Firma Savecom Datentechnik gewährleistet.

- Die PCs müssen mit Vorlesefunktion ausgestattet sein, um auch Schüler*innen mit geringer bzw. ohne Lesekompetenz die Nutzung des Internets zu ermöglichen.

3.2.1 Voraussetzungen beim Kollegium/Fortbildungsbedarf

„Medienkompetente“ Lehrer*innen an der Christophorus-Schule sollten grundsätzlich über Bedienkompetenz verfügen, um sich bei der Nutzung der vorhandenen Geräte und deren Software sicher zu fühlen. Das Kennen der fachlichen Unterrichtskonzepte ist unumgänglich, da diese es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben.

Während der Zeit des Distanzlernens, ließ sich feststellen, dass sich der Kenntnisstand bezüglich digitaler Medien und deren Anwendung im Kollegium deutlich angehoben hat. Nichtsdestotrotz können Kenntnisse bezüglich der Anwendung von Lernsoftware, der erfolgreichen Nutzung der schuleigenen digitalen Medien (insbesondere Präsentationstechnik) und der Benutzung des PC-Raumes weiter verbessert werden.

Zudem sollten regelmäßige Fortbildungen (z.B. „Medienkompetenzrahmen NRW“, „Sicheres Surfen ohne Risiko“ oder „Soziales Netzwerk“) angestrebt werden, die den Kenntnisstand der jeweiligen Kolleg*innen individuell nach Wunsch erweitern, dem

© Christophorus-Schule Düren

Bedarf der Schüler*innen entsprechen und dem medialen Zeitalter Rechnung tragen können.

3.3.3 Ausstattungsbedarf

Der Medienentwicklungsplan ist ein Instrument, mit dem auch die Christophorus-Schule in Abstimmung mit dem Träger den Einsatz von Medien plant und die dafür erforderlichen Voraussetzungen beschreibt. Er verbindet das pädagogische Konzept mit dem technischen (Ausstattung, Vernetzung, Wartung) und dem organisatorischen Konzept (Fortbildung und Finanzierung).

Um Medienkompetenz vermitteln zu können, benötigt die Christophorus-Schule neben medienkompetenten Lehrkräften unter anderem eine leistungsfähige Internetanbindung, die leider bisher nicht in den Klassen angekommen ist.

Damit die Technik auf die pädagogischen Vorstellungen und Erfordernisse der Christophorus-Schule ausgerichtet werden kann, ist eine systematische Planung unter Einbeziehung aller am Schulleben Beteiligter und des Schulträgers erforderlich. Nur dann wird der Schulträger die Gewissheit haben, dass seine Investitionen in die mediale Ausstattung der Schule zum Gelingen eines zeitgemäßen Unterrichts führen können.

Grundgedanke bei der Arbeit mit den neuen Medien ist die Erkenntnis, dass bestimmte Unterrichtsziele mit neuen Medien effektiver und motivierender erreicht werden können als mit traditionellen Methoden. Die neuen Medien ermöglichen selbstgesteuertes Lernen, denn die Schüler*innen haben dadurch die Möglichkeit, Lerngegenstände eigenständig zu erarbeiten bzw. nachzuarbeiten. Dabei werden sie vom Computer wertungsfrei kontrolliert und ggfs. Korrigiert. Zudem können digitale und insbesondere analoge/traditionelle Unterrichtsmedien wie Bücher und schriftliche Arbeitsergebnisse von Schüler*innen durch die neuen Medien für eine ganze Lerngruppe dargestellt werden. Hinzu kommt natürlich, dass der sichere Umgang mit dem Computer für die heranwachsende Generation eine wichtige Schlüsselkompetenz für das weitere Schul- und das spätere Arbeitsleben darstellt.

Für die Christophorus-Schule ergeben sich daher folgende verbindliche Erweiterungen für die technische und organisatorische Konzeption:

Im Vordergrund stand bisher zunächst die Ausstattung aller Klassenräume mit zwei zeitgemäßen Rechnern mit Internetzugang sowie einen Laptop mit Internetzugang. Hier ist in einigen Klassenräumen noch eine deutliche Verbesserung der Infrastruktur (bspw. Netzwerkdoppeldosen, Reduzierung von Stolperfallen durch Anbringen einer PC-Steckerleiste, Anbindung an eine leistungsstarke Internetleistung, fest installierte Beamer, Visualizer, Whiteboards etc.) vonnöten.

© Christophorus-Schule Düren

Eine zeitgemäße schulische Medienbildung setzt neben der curricularen Verankerung (Medienkonzept) und medienkompetenten und motivierten Lehrkräften (Fortbildungsangebote) als dritte Säule auch die entsprechende Infrastruktur (mediale Ausstattung) voraus. Darunter haben wir im Wesentlichen die nachfolgenden Bestanteile zugeordnet:

- **Endgeräte**: Desktop-PC, Notebook, Tablet usw. (inkl. Aktueller Betriebssysteme)
- **Präsentationsmöglichkeit**: Beamer, Visualizer, interaktives Whiteboard, Apple TV
- **Geräte zur kreativen Gestaltung**: Digitale Foto- und Videokamera, Audiorekorder usw.
- **Netzwerkanbindung**: Leistungsfähiger Internetzugang, WLAN
- **Software**: Anwendungssoftware, Lernsoftware usw.
- **Barrierefreies Informationssystem**
- **Administration, Wartung und Support**: Medienbeauftragter (Förderschullehrer*in), Savecom als Dienstleister

Nach Prüfung unserer vorhandenen Ausstattung ergeben sich folgende Ausstattungswünsche für die nächsten Jahre (2020 – 2022):

Ausstattung im Bereich „Endgeräte“

Aufrüstung der Tablets/Laptops für alle Klassen, um arbeitsfähig in Hinblick auf Zeugnisse, Förderpläne, IH-Berichte u.v.m. zu sein.

Ausstattung / Aktualisierung der iPads mit weiteren Apps (Lern-Apps und App zur Unterstützten Kommunikation UK sowie mindestens einem Apple TV für die Anbindung der iPads zu Präsentationszwecken an Beamern. Wünschenswert wäre eine mobile Ladestation für die Tablets, damit ein Aufladen zeitsparend und wartungsarm erfolgen kann.

Außerdem benötigen wir zwingend einen MAC-Rechner zur Wartung und Aktualisierung der iPads.

Ausstattung im Bereich „Präsentationsmöglichkeiten“

Mindestens ein **Touch-Monitor** im PC-Raum für Schüler*innen mit großen motorischen Schwierigkeiten. Des Weiteren ein fest an der Decke, an der Wand oder am Tafelsystem installierter **Beamer** sowie mobile **Visualizern**, die mittelfristig noch vorhandene Overheadprojektoren ersetzen sollen (bestenfalls für jede Klasse).

© Christophorus-Schule Düren

Ausstattung im Bereich „Netzwerkanbindung“

Bedarf eines leistungsfähigen Internetzugangs, der die Grundlage für ein angemessenes Arbeiten am PC darstellt. Nutzung des WLAN-Netzes in allen Klassenräumen.

Ausstattung im Bereich „Software“

Alle vorhandenen Lernprogramme sollen dahingehend erweitert / upgedatet werden, dass sie mit dem jeweils neusten Betriebssystem (Windows 10 ab 2020) kompatibel sind. Aktuelle Office-Pakete für alle PCs und Laptops sind von enormer Wichtigkeit. Außerdem aktuelle, gute und sinnvolle Lernsoftware für die Förderbereiche „Schreiben, Lesen und Sprache“, „Umgang mit Mengen, Zahlen und Größen“, „Wahrnehmung“ und „Sachunterricht“ soll nach eingehender Prüfung unseres Softwarebestands stetig modernisiert und erweitert werden. Für die Christophorus-Schule ist die Anschaffung einer speziellen Lesesoftware für Internetbrowser sinnvoll, um auch Schüler*innen mit eingeschränkter bzw. ohne Lesekompetenz eine Teilhabe zu ermöglichen.

Ausstattung im Bereich „barrierefreies Informationssystem“

Anschaffung eines CABITOs, um Informationen wie Essenspläne, Termine etc. mit Bild und Ton für die Schüler*innen zugänglich machen zu können. Zudem können darüber auch kurze Filme oder Neuigkeiten in der Schule, Radiobeiträge u.v.m. dargestellt werden.

Ausstattung im Bereich „Administration, Wartung und Support“

Es muss sichergestellt werden, dass für Neuanschaffungen und die damit entstehenden Kosten, die im Nachhinein anfallen, abgedeckt sind.

3.3.4 Zeitplanung und Evaluation

Die Christophorus-Schule berücksichtigt bei der Erstellung bzw. der Weiterentwicklung des Medienkonzeptes die „Orientierungshilfe zur lernförderlichen IT-Ausstattung an Schulen in NRW“, um die Ausstattung der Schule sinnvoll zu gestalten und zu optimieren. Dazu beschäftigte sich die Fachkonferenz „Medien“ intensiv mit der Orientierungshilfe und führte eine Bestandsaufnahme mit der aktuellen Medienausstattung durch. Im September 2019 erfolgte eine Befragung zu Ausstattungswünschen des Gesamtkollegiums, die den Vorgaben „Technik folgt Pädagogik“ und „lernförderlich“ entsprechen sollten. Die Ergebnisse wurden im Rahmen der Fachkonferenz ausgewertet, mit dem Kollegium abgestimmt und bei der Fortschreibung des Medienkonzeptes berücksichtigt.

© Christophorus-Schule Düren