MEDIENKONZEPT

GGS Rheinschule

„Die Vermittlung von Kompetenzen für einen selbstbestimmten, sachgerechten und kreativen Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien bleibt eine zentrale Herausforderung für unser Bildungssystem.“

(Sylvia Löhrmann)

FASSUNG 2011 – AKTUALISIERT 2017

GGS RHEINSCHULE
Josef-Kuth-Weg 4, 50389 Wesseling

1 Lehrplanbezug 2
2 Praktische Umsetzung an der Rheinschule 4
2.1 Computerkartei 4
2.2 Sicherheit im Netz 8
2.3 Fit im Netz 9
2.3.1 Bereich Passwort 10
2.3.2 Bereich Chatroom 11
2 . 3 . 3 Bereich Soziale Netzwerke 12
2.3.4 Bereich Suchmaschinen: 12
3 Ausstattung der Rheinschule 12
3.1 Hardware 12
3.2 Software 13
3.3 Struktur Netzwerk 14
3.3.1 Schüler und Schülerinnen 14
3.3.2 Lehrer und Lehrerinnen 15
3.3.3 Rechtliches 16
4 Fortbildung 17
5 Vereinbarungen 17

© Rheinschule

1 Lehrplanbezug

„Der Unterricht in der Grundschule soll die Schüler und Schülerinnen anleiten die „neuen Medien“ sinnvoll zu nutzen. Daher ist es wichtig, dass die Informations- und Kommunikationstechnologien ebenso Gegenstand des Unterrichts sind, wie die traditionellen Medien.
Dadurch dass die neuen Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die Medienkompetenz der einzelnen Kinder wird durch die systematische Arbeit mit Medien entwickelt.
Die Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule sehen vor, dass die Kinder folgende Fähigkeiten/ Kenntnisse und Fertigkeiten erwerben.“ (RL Grundschule):

- den PC als Hilfsmittel zu nutzen z.B. Texte am Computer schreiben, überarbeiten und gestalten. (vgl. LP Deutsch)
- Diagramme erstellen und lesen (vgl. LP Mathematik)
- Computer als Arbeitsmittel für einfache Layouts kennen lernen. (vgl. LP Kunst)
- Informationsbeschaffung (vgl. LP SU)
- Kritischer Umgang mit neuen Medien (vgl. LP SU)

Das Medienkonzept der Rheinschule befasst sich demnach mit den „neuen Medien“. Neben den neuen Medien bieten sich aber auch andere Medien zur Nutzung in der Schule an:

- Bild / Foto
- Tafel
- Smartboards
- OHP
- Film / Videos
- PC / Internet
- Zeitung / Zeitschrift
- Abbildungen / Schautafeln
- Modelle
- Arbeitsblätter
- Schulbücher

© Rheinschule

Durch den Unterricht soll den Kindern Medienkompetenz vermittelt werden. Dies bedeutet nicht nur, dass die Kinder sich mit den neuen Medien auskennen, sondern bezieht sich auf

1. die sachgerechte Auswahl von Medien
2. das eigene Gestalten von Medienbeiträgen (und die Verbreitung der gestalteten Produkte)
3. das Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen
4. Erkennen der Wirkung von verschiedenen Medien
5. Verständnis der Medienproduktion und -verbreitung

Um Schülerinnen und Schüler zu medienkompetenten Personen zu erziehen, sollten immer wieder verschiedene Medien in den Unterricht integriert werden. Dies sollte auf verschiedenen Ebenen geschehen, um die fünf Bereiche der Medienkompetenz bei den Kindern auszubilden. Wichtig ist dabei, nicht nur neue (und für die Kinder interessantere) Medien zu nutzen, sondern den Kindern deutlich zu machen, dass jedes Medium für einen bestimmten Zweck das geeignetste Medium ist. Die Schülerinnen und Schüler können dies durch Vergleich und kritische Nutzung selbst (und evtl. mit Unterstützung der Lehrkraft) herausfinden. Wichtig in Bezug auf Medienbildung ist auch die Unterstützung von den Eltern sowie der Austausch mit ihnen. Nur so kann Medienerziehung umfassend angelegt werden.

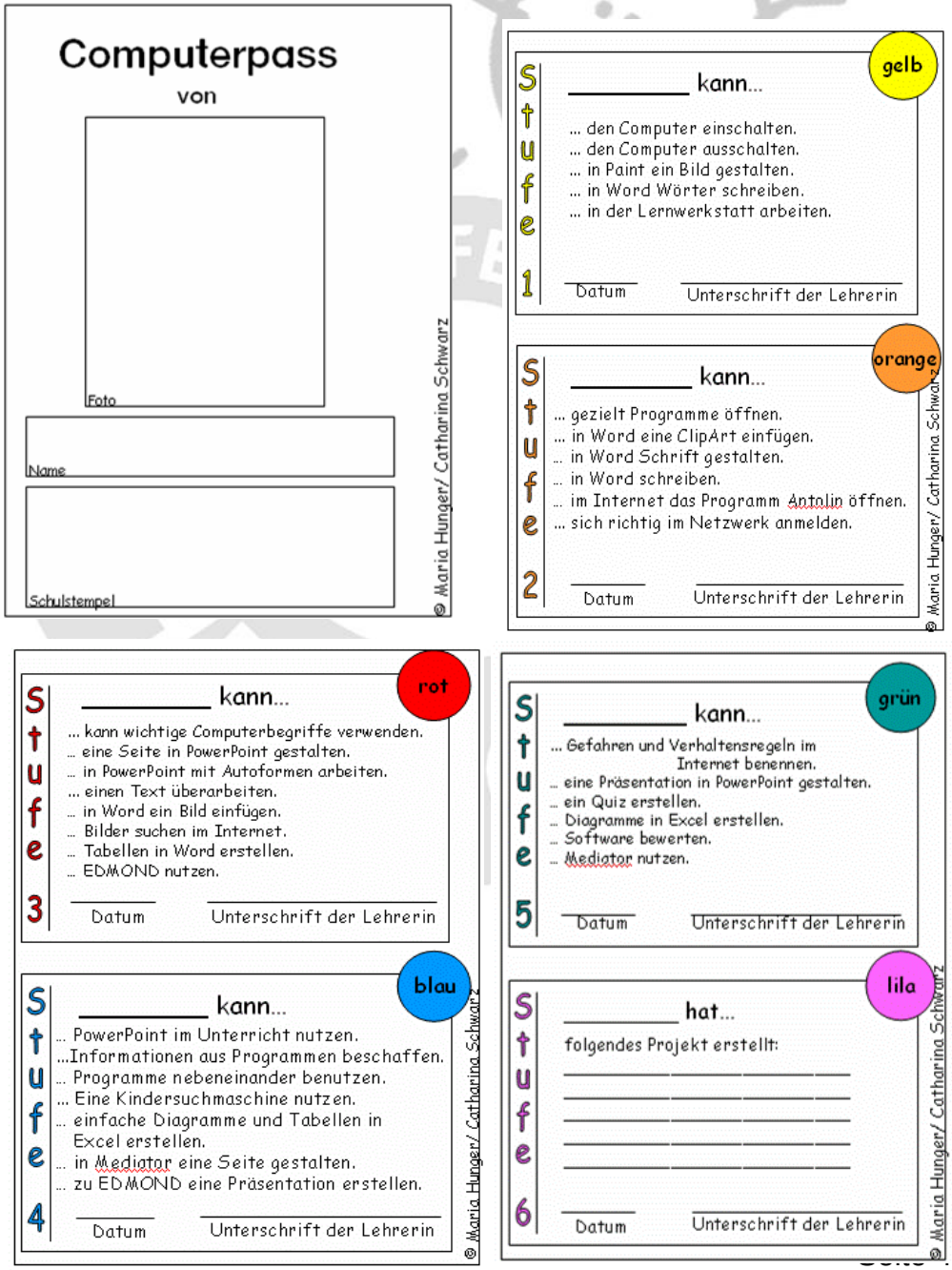
© Rheinschule

2 Praktische Umsetzung an der Rheinschule

2.1 Computerkartei

Um die oben genannten Fertigkeiten und Fähigkeiten zu erwerben, haben wir eine Computerkartei entwickelt, mit der die Kinder die notwendigen Inhalte erwerben können. Die geschieht entweder während des normalen Unterrichts (u. a. Integration im Arbeitsplan) oder, wenn die Stundentafel es zulässt, in speziellen Computerstunden. Hier werden die Klassen 1 (Einführung) und 4 bevorzugt berücksichtigt.

Es gibt sechs verschiedene Kompetenzstufen, die die Kinder im Laufe der Grundschulzeit an der Rheinschule erwerben können:



© Rheinschule

Jedes Kind der Rheinschule erhält einen Computerpass. Jedes Mal, wenn ein Kind eine Kompetenzstufe erreicht hat, bekommt es eine Unterschrift durch die Lehrperson. Auf den Zeugnissen wird das Erreichen einer Kompetenzstufe vermerkt.

Um die jeweiligen Stufen zu erreichen, müssen die Schüler und Schülerinnen unterschiedliche Aufgaben erledigen. Dazu haben wir mehr als 50 verschiedene Karteikarten entwickelt.

Durchgängiges Kriterium bei der Erstellung der einzelnen Karten war es, dass die Kinder möglichst selbstständig die Aufgaben bewältigen können.

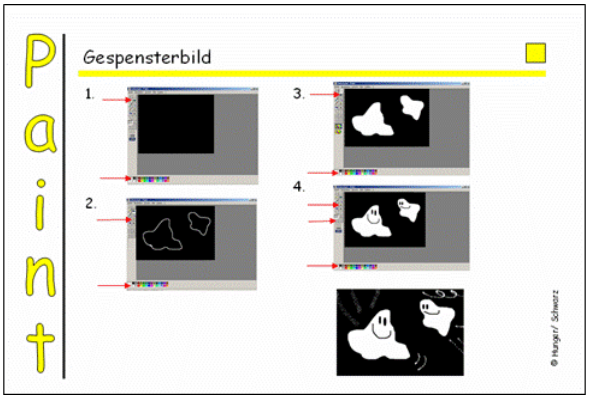
Außerdem war es uns wichtig, dass die Kinder jeweils an einer für sie interessanten Aufgabe arbeiten und dabei die einzelnen Programme (Paint, Word, Excel, PowerPoint, EDMOND etc.) kennen lernen und als Arbeitsmittel nutzen.

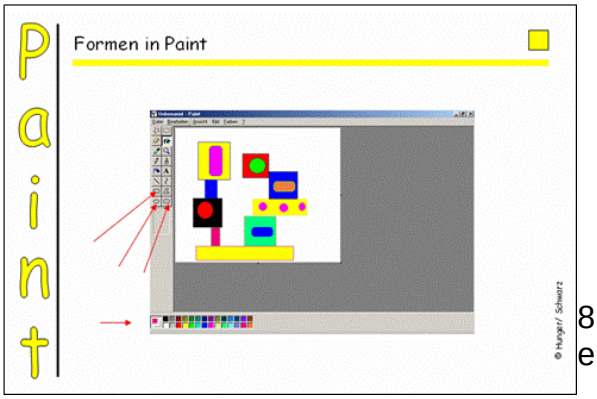
So lernen die Kinder beispielsweise, wie sie einen Stundenplan in Word erstellen, in PowerPoint eine Präsentation gestalten, Bilder oder Filmausschnitte aus EDMOND für eine Präsentation nutzen oder wie sie Weihnachtswünsche in Excel auflisten können.

Zu Beginn der Arbeit mit der Computerkartei steht der Erwerb von Grundlagen im Vordergrund, wie das Einschalten und Herunterfahren des Computers, die Nutzung des Lernprogramms „Lernwerkstatt“ sowie das Kennenlernen von grundlegenden Funktionen der Programme Paint und Word. Diese Karteikarten sind so angelegt, dass auch die Erstklässler und Erstklässlerinnen schon weitgehend selbstständig mit ihnen arbeiten können.

Beispiele: gelb = Kompetenzstufe 1

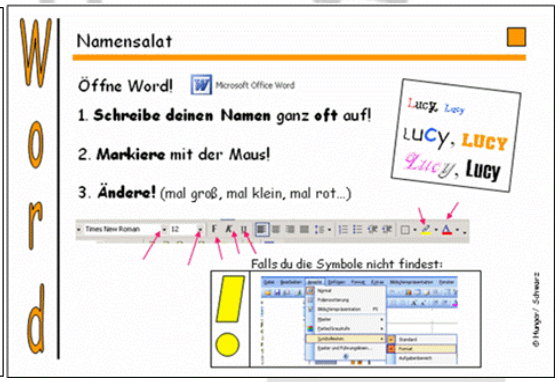
Die gelben Karteikarten richten sich an alle Computeranfänger und Computeranfängerinnen. (~ 1. Schuljahr).
Hier ist es anfangs erforderlich, dass die Lehrerin oder der Lehrer für die Kinder die Programme öffnet und abschließend die Ergebnisse gegebenenfalls speichert.





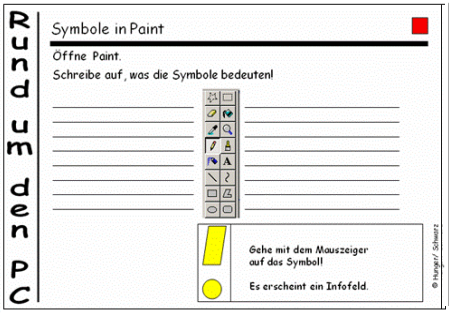
Beispiele: orange = Kompetenzstufe 2

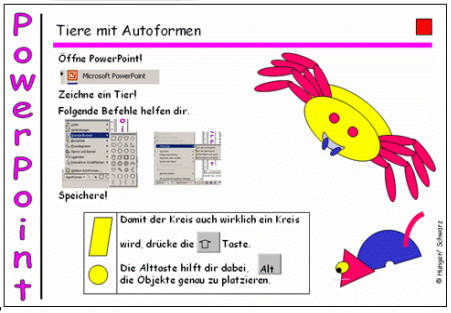
Die orangefarbenen Karteikarten richten sich an Kinder mit ersten Computererfahrungen (~ 2. Schuljahr).
Die zweite Stufe bezieht das Speichern von Dateien mit ein. Dies wird allgemein sehr unterschiedlich gehandhabt und hängt von den Gegebenheiten vor Ort ab. Es empfiehlt sich den Kindern an einer Stelle im Computer (auf dem Server) einen Ordner einzurichten und den Speicherpfad vorzugeben (z.B. Datei--> Speichern unter --> Arbeitsplatz --> Klasse 2b --> Lara).
Bei der Karteikarte „Künstler und ihre Bilder“ empfiehlt es sich, einige Kunstpostkarten für die Kinder im Angebot zu haben (gut eignen sich z.B. Kandinski, Miro, Klee, Mondrian, Lichtenstein, Warhol…)



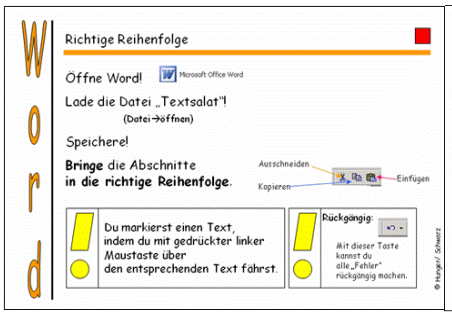
Beispiele: rot = Kompetenzstufe 3

Die roten Karteikarten setzen grundlegende Kenntnisse voraus (~ 3. Schuljahr). Hierbei muss erstmalig auf Informationen von der Begleit-CD-Rom zugegriffen werden. Das Öffnen der Dateien von der CD-Rom muss den Kindern zunächst erklärt werden (Grundlagenkarte). Sollten die Dateien der CD-Rom bereits auf einem Server oder Computer gespeichert sein, muss man den Kindern den entsprechenden Pfad angeben.



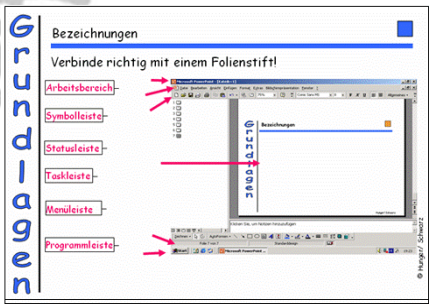


© Rheinschule



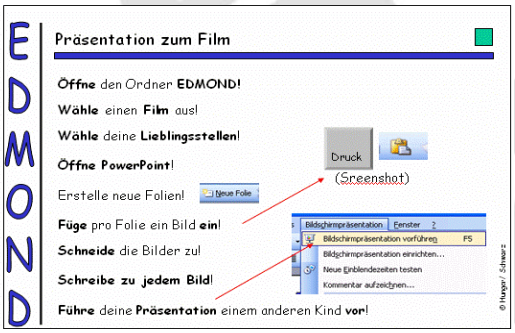
Beispiele: blau = Kompetenzstufe 4

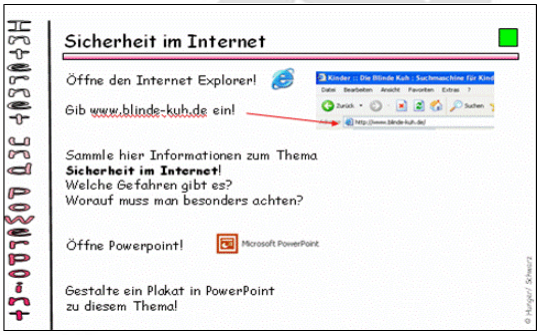
Die blauen Karteikarten setzen bereits einige Kenntnisse voraus (~ 4. Schuljahr). Da hier vermehrt Internetaufgaben vorkommen, sollte sichergestellt sein, dass die Internet- und Sicherheitseinstellungen an den Gebrauch von Kindern angepasst sind.

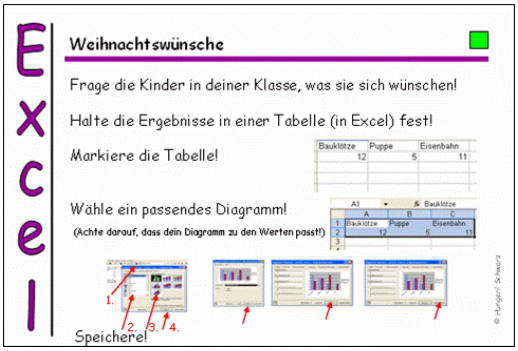


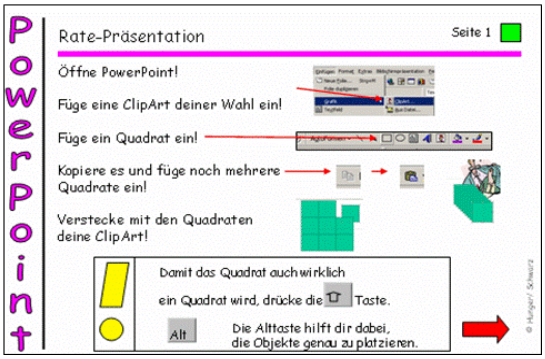
Beispiele: grün = Kompetenzstufe 5

Die grünen Karteikarten sind für die fortgeschrittenen Computernutzer angelegt (~ 5. Schuljahr). Die Karteikarten erfordern bereits ein sehr selbstständiges Arbeiten.



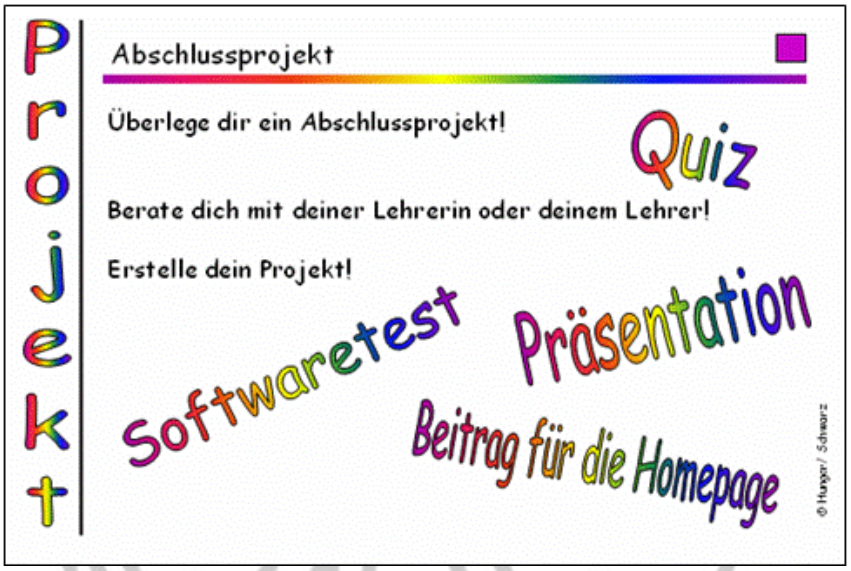






© Rheinschule

Zum Abschluss dürfen die Kinder ein eigenes Projekt, wie z.B. eine eigene „kleine“ Präsentation, erstellen.



Wir haben in den letzten Jahren die Erfahrung gemacht, dass die Kinder sehr selbstständig mit der Medienkartei arbeiten. Die meisten Kinder erreichen im Laufe der Grundschulzeit mindestens die Kompetenzstufe 4.

Durchgängig zeigt sich, dass die Kinder den PC immer eigenständiger als Arbeitsmittel in der Schule und zu Hause nutzen. Da die Kinder die Grundfunktionen der Programme mit Hilfe dieser Kartei lernen, entwickeln sie auch weitere eigene Ideen, wie sie die einzelnen Programme nutzen können.

2.2 Sicherheit im Netz

Sowohl der Computer als auch das Internet sind inzwischen ein fester Bestandteil der Lebenswelt der Kinder. Sie surfen, mailen, chatten und laden Dateien aus dem Internet herunter (vgl.: Siedig, Bettina, Stäpeler, Kai: Secure-it in NRW. Internet-Fibel für die Grundschule). Die KIM-Studie des Jahres 2014 belegt, dass insgesamt 63 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen das Internet zumindest selten nutzen. In den letzten Jahren ist die Häufigkeit der Nutzung angestiegen: Zählen Kinder zu den Nutzern des Internets, dann surfen 40 Prozent jeden oder fast jeden Tag im Netz (2012: 36 %, 2010: 26 %), 44 Prozent sind ein- oder mehrmals pro Woche online und 16 Prozent zählen zu eher sporadischen Nutzern (weniger als einmal pro Woche). (vgl.: KIM-Studie 2014). Diese Entwicklung hat natürlich auch Konsequenzen für den Schulunterricht. Die Nutzung des Computers und des Internets wird in den Richtlinien und Lehrplänen ausdrücklich gefordert. So fordert beispielsweise der Lehrplan für das Fach Deutsch,

© Rheinschule

dass die Kinder sich Informationen mit Hilfe von Suchmaschinen verschaffen (vgl.: LP D. S. 33) und der Lehrplan für den Sachunterricht, dass die Kinder in Medien wie zum Beispiel Internet recherchieren. (vgl.: LP SU, S.50) Außerdem fordert der Lehrplan Sachunterricht, dass die Kinder Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien kritisch untersuchen und Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen aufstellen (vgl.: ebenda, S. 50). Die Richtlinien geben vor, dass der Unterricht in der Grundschule den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten geben und sie dazu anleiten soll, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen (vgl.: Richtlinien, S. 15). In der Schule können die Kinder relativ geschützt surfen, da an der Schule ein Kinderschutzfilter eingesetzt wird, der verhindern soll, dass die Kinder auf unerwünschte Seiten gelangen. Zu Hause surfen die Kinder in der Regel aber ungeschützt und teilweise alleine. Sie nutzen Chatrooms, schreiben Emails und suchen sich selbstständig Informationen im Internet. Damit sie mit dem Medium Internet verantwortungsbewusst umgehen, ist es nötig, dass sie die Gefahren kennen lernen und klare Regeln befolgen. Diese müssen besprochen und deren Einhaltung eingeübt werden.

Um im Unterricht auf die gestiegene Nutzung des Internets zu reagieren, haben wir eine Werkstatt zum Thema „Fit im Netz“ entwickelt.

2.3 Fit im Netz

Hinweise zur Werkstatt für das 3. und 4. Schuljahr

Ziel: Die Kinder setzen sich durch die Arbeit in der Werkstatt „Fit im Netz“ mit Gefahren des Internets auseinander und entwickeln Regeln bzw. Tipps zum verantwortungsvollen Surfen.

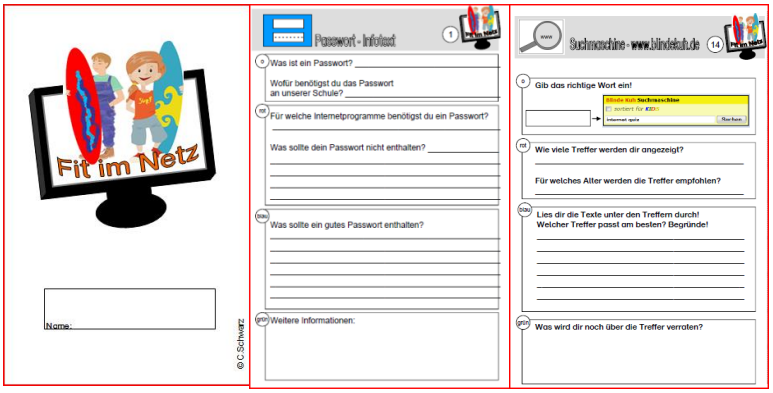
Gliederung der Werkstatt: Die Werkstatt ist in vier Bereiche (Passwort, Chatroom, Soziale Netzwerke und Suchmaschinen) unterteilt. Zu jedem Bereich gibt es vier Aufgaben. Die Ergebnisse halten die Kinder in einem Ergebnisheft fest.

Differenzierung: Die Werkstatt ist 4-fach differenziert und somit im 3. und 4. Schuljahr einsetzbar. Dabei gibt die Farbe den Schwierigkeitsgrad an: orange = leicht, rot = mittel, blau = schwer und grün = weiterführend

Ergebnisse: Die Kinder halten ihre Ergebnisse im zugehörigen Heft fest.

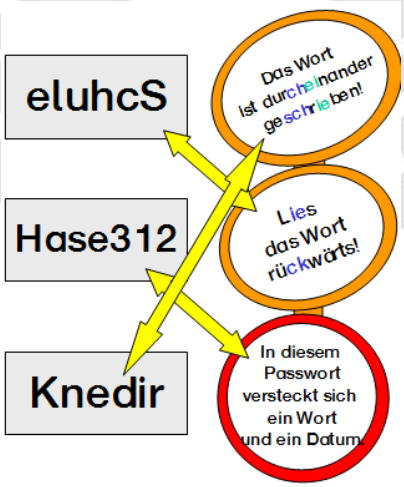
Auszug:

© Rheinschule



2.3.1 Bereich Passwort

Ein sicheres Passwort ist wichtig um persönliche Daten im Internet vor der unerlaubten Nutzung Dritter zu schützen. Ein gutes Passwort besteht aus mindestens 10 Zeichen und sollte sowohl Klein- und Großbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen enthalten. Es sollte stets geheim gehalten werden. Damit Passwörter nicht durch Internetprogramme ausgelesen werden können, sollten sie folgende Angaben auf keinen Fall enthalten: Geburtsdatum (weder das eigene noch das der Eltern, Freundinnen oder Freunden, Geschwistern etc.), eigener Name (oder Name von Eltern, Haustieren, Geschwistern etc.), Wohnort, Lieblingsgericht, Wörter aus einem Wörterbuch, Telefonnummern, Hausnummern oder Zahlenfolgen (vgl.: Siedig, Bettina, Stäpeler, Kai: Secure-it in NRW. Internet-Fibel für die Grundschule. S. 13).



© Rheinschule

2.3.2 Bereich Chatroom

Chatten bedeutet „Plaudern“ und ist eine der Kommunikationsformen im Internet. Um im Internet chatten zu können, muss man sich bei einem Chatroom anmelden. Es gibt verschiedene Arten von Chatrooms. Bei offenen Chatrooms kann sich jeder anmelden und kommunizieren. Bei betreuten Chatrooms kann alles geschrieben werden, im Nachhinein wird jedoch gelöscht, was nicht den Regeln des Chatrooms entspricht. Darüber hinaus gibt es noch moderierte Chatrooms, die vor allem für Kinder besonders geeignet sind. Hier wird jeder Beitrag vor der Veröffentlichung gelesen. (vgl.: http://www.blinde-kuh.de/sicherheit/chatten.html)

Somit ist weitgehend sichergestellt, dass die Kinder keine ungeeigneten Nachrichten erhalten. Um chatten zu können, muss man sich einen „Nickname“ geben. Dieser sollte keine Rückschlüsse auf persönliche Daten wie Name, Wohnort, Alter oder Schule zulassen. Kinder sollten nur moderierte Chatrooms nutzen. Sie müssen lernen, dass sie im Chat weder persönliche Daten preisgeben noch sich mit einer Chatbekanntschaft treffen sollten (vgl.: Siedig, Bettina, Stäpeler, Kai: Secure-it in NRW. Internet-Fibel für die Grundschule S. 16).

Mögliche Vorbereitung: Falls die Schule die Lernwerkstatt besitzt kann dort im gesicherten Bereich gechattet werden.

Jojo 11:	Hi, schön, dass du da bist! Ich hatte gerade ein Fußballtraining.
Toby 13:	Ich hoffe, es war schön! Trainiert ihr jeden Mittwoch?
Jojo 11:	Ne, normalerweise montags. Hatten heute Extratraining, weil wir am Samstag gegen Glenda spielen.
Toby 13:	Und wie sind eure Chancen?
Jojo 11:	Geht so, immerhin sind die Meister in der D-Jugend. Die sind alle schon 12. Und bei uns erst eine. Aber vielleicht haben wir Glück.

© Rheinschule

2.3.3 Bereich Soziale Netzwerke

Dies sind Netzgemeinschaften, die ihren Nutzern und Nutzerinnen die Möglichkeit geben, sich selbst darzustellen, mit anderen zu kommunizieren, Kontaktdaten zu pflegen etc.

(vgl.: http://de.wikipedia.org/wiki/Soziales_Netzwerk_(Informatik).

Die bekanntesten Netzwerke für Kinder und Jugendliche sind die Netzwerke „SchülerVZ“, „Facebook“ und „Wer-kennt-wen“. Auch wenn man SchülerVZ erst ab 12 Jahren (vgl: http://www.schuelervz.net/l/parents) und wer-kennt-wen erst ab 14 Jahren nutzen darf, ist es möglich sich unter Angabe eines falschen Alters anzumelden und diese Plattformen auch schon früher zu nutzen (vgl.: http://www.wer-kennt-wen.de/agb.html).

Diese Plattformen sind öffentlich. Daher sollte darauf verzichtet werden, persönliche Daten zu veröffentlichen.

2.3.4 Bereich Suchmaschinen:

Eine Suchmaschine ist ein Computerprogramm, das es einem ermöglicht, Informationen zu einem Thema im Internet zu finden. Das Programm greift auf Datenbanken zurück um die gesuchten Informationen zu finden (vgl.: http://www.blinde-kuh.de/suchkurs/funktion.html).

Um sinnvolle Suchergebnisse zu erhalten, muss der Umgang mit Suchmaschinen eingeübt werden. Es gibt spezielle Kindersuchmaschinen, wie z.B. www.blindekuh.de, www.helleskoepfchen.de oder www.milkmoon.de.

3 Ausstattung der Rheinschule

3.1 Hardware

- Jede Klasse verfügt über eine Interaktive Predia Touchscreen Tafel
- In jeder Klasse gibt es eine Medienecke mit zwei Rechnern, einem Drucker und einem Scanner sowie einer Dokumentenkamera.
- Pro Etage gibt es einen Laptopwagen (einmal 15 Rechner und einmal 16 Rechner). Bis zur Pause kann sich jede Klasse, je nach Klassengröße 3-4 Laptops nehmen, sodass in den ersten beiden Stunden jeder Klasse 5-6 Rechner zur Verfügung stehen.

© Rheinschule

- Ab der dritten Stunde können die Laptopwagen in die Klassen geholt werden, sodass jeweils zwei Kinder sich einen Laptop teilen können.
- Die Rheinschulbücherei verfügt über zwei internetfähige Rechner.
- Außerdem gibt es noch einen zusätzlichen Laptop und einen Beamer für die Lehrerinnen.
- Über der Bühne befindet sich ein Kurzdistanzbeamer, damit beispielsweise bei Elternabenden Präsentationen gezeigt werden können.
- Alle Rechner sind miteinander vernetzt und internetfähig. In jedem Klassenraum befinden sich Netzwerkstecker, an die die Laptops angeschlossen werden können. Die Laptops können ebenfalls im Teamraum oder im Kopierraum ans Netzwerk (über Netzwerkstecker) angeschlossen werden. Jeder der beiden Laptopwagen verfügt über einen Router, mit dem die Laptops schnurlos mit dem Netzwerk und dem Internet verbunden werden können.

3.2 Software

Allgemein

- MNS (Modulares Netzwerk für Schulen von AixConcept)
- Windows und Officeprogramme (Schullizenz)
- Lernwerkstatt (Mühlacker)

Mathe

- Blitzrechnen 1/2 und 3/4 als Schulversion
- Zahlenbuch Tafelbilder
- Mathepirat

Deutsch

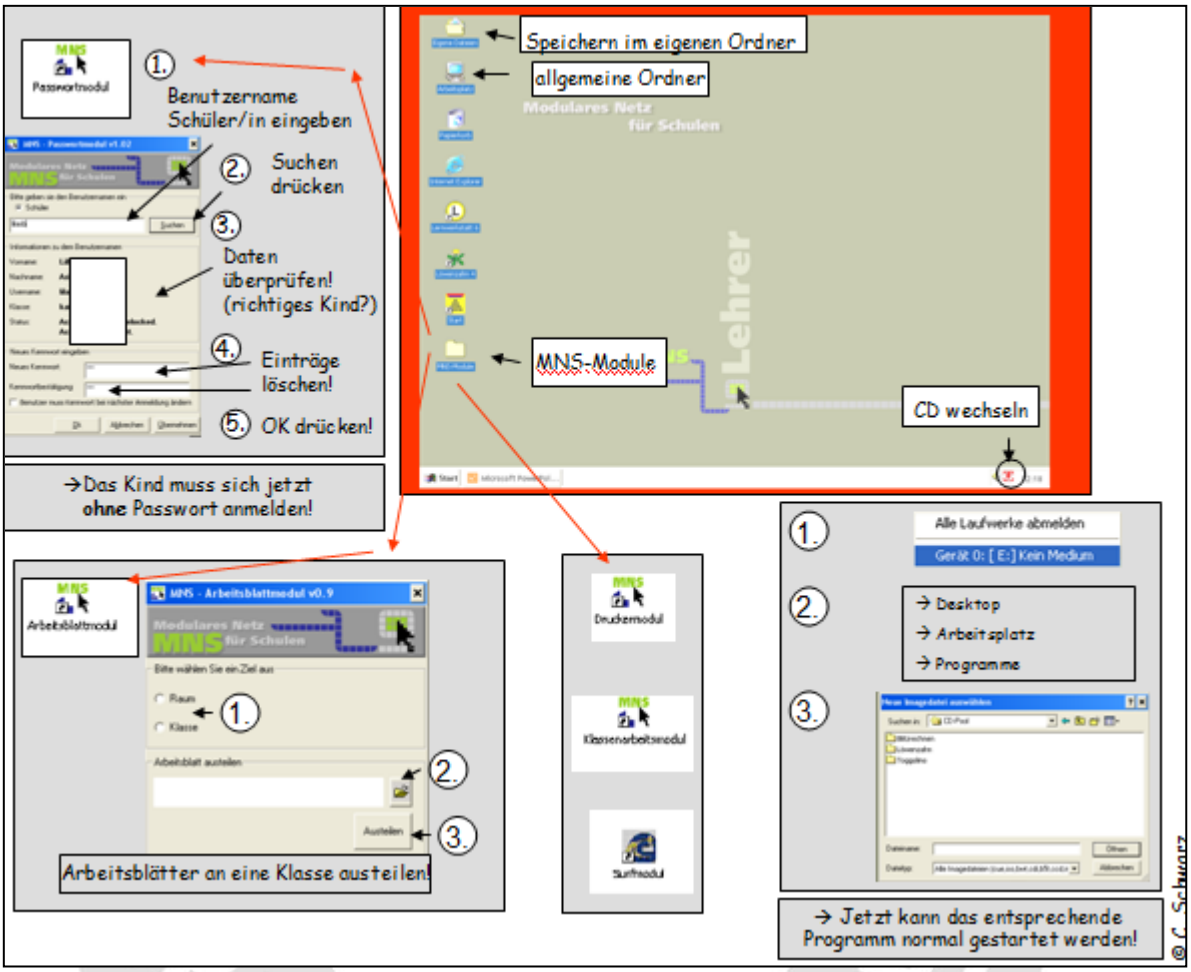
- Konfetti
- Kunterbunt Tafelbilder
- Antolin

Sachunterricht

- Haack Grundschulatlas NRW

© Rheinschule

3.3 Struktur Netzwerk



3.3.1 Schüler und Schülerinnen

1.) Anmeldung:

- melden sich mit ihrem Benutzernamen [ersten drei Buchstaben des Vornamens und ersten drei Buchstaben des Nachnamens an. Beispiel: **Cat**harina **Sch**warz → Catsch (Groß- und Kleinschreibung egal)]

  → ä = ae, ö = oe, ü = ue, ß = ss

- bei der ersten Anmeldung haben die Kinder noch kein Passwort → das heißt, das entsprechende Feld muss leer bleiben

© Rheinschule

- nach der ersten Anmeldung können die Schüler und Schülerinnen sich ein Kennwort zulegen (Tasten Strg, Alt, und Entf, gleichzeitig drücken, dann Kennwort ändern)

  → die Kinder aus den Klassen 3 und 4 können sich ein eigenes Kennwort wählen [bitte mit den Kindern die Bedeutung eines Kennwortes (geheim etc.) thematisieren]

  → die Kinder aus den Klassen 1 und 2 nehmen das bisherige Kennwort (z.B. katze01 (Kleinschreibung beachten!) bzw. kein Kennwort (Normalzustand)

2.) Ordner:

- jede Schülerin und jeder Schüler hat seinen eigenen Ordner (eigene Dateien) auf der sie/ er Zugriff hat
- es gibt für jede Klasse Austauschverzeichnisse (z.B. akatze → Katzenklasse, wird unter Arbeitsplatz angezeigt), hier können die klassenbezogenen Dateien gespeichert werden
- es gibt ein Schulverzeichnis (wird ebenfalls unter Arbeitsplatz gefunden),

  hier können alle Schüler und Schülerinnen sowie Lehrer und Lehrerinnen speichern
- alle Lehrer und Lehrerinnen haben auf diese Ordner Zugriff (**die Schüler und Schülerinnen bzw. bei Minderjährigen deren Erziehungsberechtigte müssen hierüber informiert werden! Vordruck im Sekretariat**.

3.3.2 Lehrer und Lehrerinnen

1.) Anmeldung:

- melden sich mit ihrem Benutzernamen [ersten drei Buchstaben des Vornamens und ersten drei Buchstaben des Nachnamens an. Beispiel: **Cat**harina **Sch**warz → Catsch (Groß- und Kleinschreibung egal)]
- bei der ersten Anmeldung: Bei Passwort wird das Feld Kennwort leer gelassen, dieses muss nach der ersten Anmeldung geändert werden! Dazu wird man automatisch aufgefordert.

2.) Ordner:

© Rheinschule

- jede Lehrerin und jeder Lehrer hat seinen eigenen Ordner (eigene Dateien) auf der sie/ er Zugriff hat
- Für die Lehrer und Lehrerinnen gibt es als Austauschverzeichnis das Verzeichnis **U**. Hier findet man auch den euch bekannten Ordner **Material Lehrerinnen (alternativ auch auf dem Desktop)**
- alle Administratoren und Administratorinnen haben auf diese Ordner Zugriff. Des Weiteren können Administratorinnen und Administratoren sich jederzeit alle aktuellen Bildschirme anzeigen lassen!

3.3.3 Rechtliches

- LehrerInnen und SchülerInnen sind darüber zu informieren, wer Zugriff auf ihre Ordner hat!
- Durch ein spezielles Verzeichnis (bei jedem Netzwerk/ Computer) kann zurückverfolgt werden, wer wann im Internet welche Seiten besucht hat.
- Die Administratoren/Administratorinnen können sich jederzeit einen beliebigen Bildschirm anzeigen lassen. Dies ist zur vereinfachten Betreuung des Netzwerkes nötig!
- Die Administratoren/ Administratorinnen haben Zugriff auf alle Ordner!

Was ist zu tun, wenn etwas nicht funktioniert?

Folgende Schritte sind durch die Lehrerin durchzuführen:

1. PC richtig verkabelt?
2. Zugang zum PC vorhanden?
3. PC komplett? (Rechner, Monitor, Maus, Drucker, Scanner)

Wenn keiner der Schritte zum Erfolg führt:

4. Schriftliche Meldung an die Medienkoordinatorinnen:
    a. Wo? Raum und PC-Nummer
    b. Beschreibung des Problems
    c. Beratung nötig? Reparatur nötig?

© Rheinschule

4 Fortbildung

Im Umgang mit den neuen Medien schulen sich die Lehrkräfte der Rheinschule gegenseitig. Hier findet ein reger Austausch statt. Darüber hinaus bieten die Medienkoordinatorinnen bei Bedarf Schulungen an.

Jede neue Lehrkraft bekommt durch eine der Medienkoordinatorinnen eine Einführung in die Netzwerkstruktur (MNS) und eine Einführung im Umgang mit EDMOND sowie eine Einführung im Umgang mit ActiveInspire.

5 Vereinbarungen

Die Lehrerinnen nutzen die Vorteile unseres Netzwerks zum Beispiel wie folgt:

- gemeinsam erstellte Werkstätten werden im Netzwerk gespeichert
- selbst erstelltes Unterrichtsmaterial wird im Netzwerk gespeichert
- das Schulprogramm ist für alle Lehrerinnen im Netzwerk gespeichert
- selbsterstellte Tafelbilder (AktiveInspire) werden für alle Lehrerinnen im Netzwerk gespeichert[1]

[1] Für dies wird aktuell eine Alternative gesucht

© Rheinschule