



Medienkonzept

„Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und - in unterschiedlicher Intensität - alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen der Primarstufe beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflexion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“

KMK Strategiepapier, 12/2016

1 Leitidee

Die Kinder unserer Schule sollen in jeglicher Hinsicht Individualität und Heterogenität erfahren. Wir wollen sie auf ein selbstbestimmtes Leben und eine gesellschaftliche Partizipation vorbereiten. Die Digitalisierung und der damit einhergehende dynamische Wandel der Lebenswelt, der Gesellschaft, des Berufs sowie des Privatlebens durch Innovationen und Weiterentwicklungen bringt immer neue Chancen und Herausforderungen mit sich. Ein ständiges Lernen ist hier nötig.

Unsere Schule möchte mit ihrem Bildungs- und Erziehungsauftrag - basierend auf den Grundprinzipien der Montessori-Pädagogik - dazu beitragen, dass unsere Kinder an einer digitalen Gesellschaft teilhaben können und die dafür notwendigen Kompetenzen entwickeln.

2 Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW ist die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert. Der **Medienkompetenzrahmen NRW** ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land gesetzt. Der Medienkompetenzrahmen NRW ist 2017 für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden. Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW wurde in den Kernlehrplänen der Fächer, die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge verankern. Aufgabe der Grundschulen ist es, die SchülerInnen zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und zu einer **umfassenden Medienkompetenz** zu verhelfen.

3 Unterrichtsentwicklung und Curriculare Verankerung

Auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW hat unsere Schule die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen sowie die Ausbildung von Medienkompetenzen bei den Kindern in den Blick genommen. Folgende Ziele sollen erreicht werden:



Einsatz von neuen Medien

Digitale Medien und Werkzeuge sollen in allen Fächern zur Gestaltung des Unterrichts genutzt werden. Das beinhaltet:

- die anschauliche **Darstellung** von Inhalten (Präsentation von Medien, Fotos, Animationen)
- die individuelle **Förderung** der SchülerInnen durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Blitzrechnen)
- die **Diagnose** von Lernschwierigkeiten durch digitale Formate (Födima)
- die **Bereitstellung** von unterschiedlichen Medien zur individuellen Nutzung der Kinder (Internet, Bücher, Lernmaterialien, Filme)

Ausbildung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens und Lernens mit und über Medien

Kindern soll im Unterricht der Zugang zu neuen Medien ermöglicht werden. Sie sollen im Rahmen von Einführungen durch die Lehrkraft lernen wie Medien bedient und gehandhabt werden. In einem überschaubaren Rahmen sammeln sie Erfahrungen und werden sich dabei über die Möglichkeiten und Grenzen bewusst. Medienkompetent sind Kinder dann, wenn sie Medien funktional einsetzen und diese hinterfragen können. Dies ist ein langer Prozess, der nicht in der Grundschule abgeschlossen ist, sondern der andauert und auch durch die Eltern begleitet werden muss. Medienkompetenz ist ein Bestandteil der Kommunikationskompetenz.

Sinnvoller Umgang mit neuen Medien

Es geht bei der eigenständigen Nutzung von Medien durch Kinder nicht primär um die Nutzung der Medien und Werkzeuge selbst, sondern um ihre lösungsorientierte und zielgerichtete Nutzung. Das bedeutet, dass immer wieder überlegt werden muss, welches Medium für das Lernziel geeignet erscheint. SchülerInnen soll ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um

- Lernprozesse eigenständig zu gestalten und zu dokumentieren,
- Medienprodukte zu erstellen,
- Medienkompetenz in der Auseinandersetzung mit Medien zu erwerben
- und kollaborativ mit anderen zu arbeiten.

Möglichkeiten und Einsatz von digitalen Medien

Medien umfassen weit mehr als digitale Medien. Es sind Werkzeuge für den eigenständigen Wissens- und Kompetenzerwerb und zur Kommunikation. Sie dienen der Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen. So wichtig wie der adäquate Umgang von digitalen und traditionellen Medien ist, ist es auch einen Raum losgelöst von Medien zu gewähren.

Medien dienen der Inspiration von außen. Unser pädagogisches Konzept bietet den Kindern Freiräume auch für eigene Ideen, losgelöst von Medien. Unser grundlegendes Prinzip, den



Kindern Zeit zu geben und auch Momente der Langeweile ohne Medium zu erfahren zu lassen, erlaubt es ihnen, ihren eigenen Weg und einen Zugang zu ihrem eigenen Potenzial, Ideen und Vorstellungen zu finden. Die Definition von „medienkompetent“ beinhaltet, Medien funktional einsetzen und diese hinterfragen zu können. Das bedeutet auch, entscheiden zu können, wann Kinder kein Medium heranziehen.

Montessorimaterial als ein besonders Medium – Das Material als Schlüssel zur Welt

Jeder Träger von Information kann als Medium bezeichnet werden. Unser Montessorimaterial ist ein ganz besonderes Medium, dass den Entwicklungsphasen und Bedürfnissen des Kinders entspricht, es steht im Mittelpunkt unserer Arbeit mit den Kindern. Die Montessorimaterialien stellen für das Kind einen Schlüssel zur Welt dar. Mit ihnen begreifen die Kinder ihre Umwelt, erkennen Zusammenhänge, machen individuelle, altersangemessene Lernerfahrungen und bilden sich durch den Umgang und den Inhalt mit Ihnen weiter. Je jünger die Kinder sind, desto wichtiger ist es ihre Sinne vollständig auszubilden und zu verfeinern, ihre Aufmerksamkeit und ihr Durchhaltevermögen zu entwickeln. Das Montessorimaterial spricht alle Sinne an, Handlungen und Bewegungen werden mit dem Material ausgeführt, alle Sinne gleichermaßen entwickelt. Das Material gibt es in der Klasse nur einmal, es muss und soll mit den anderen Kindern der Klasse geteilt werden und so auch die soziale Interaktion stärken. Das Montessorimaterial dient der grundlegenden Bildung, Auseinandersetzung und Übung mit der Umwelt und den Lerninhalten des Lehrplans.

Reduzierte Bildschirmzeit – Mediennutzungszeit

Zudem beziehen wir in unser Medienkonzept die aktuellen und international publizierten Studien zum Thema Kinder und Mediennutzung mit ein. Die BZgB hat in Ihrer Empfehlung zu täglichen Mediennutzungszeiten für Kinder im Grundschulalter für Fernsehen, DVD, Videos, Computer, Spielekonsolen, Tablets und Smartphones höchstens 45 bis 60 Minuten angegeben.

Empfehlungen zu den täglichen Mediennutzungszeiten von Kindern

Alter	Bilderbücher / Bücher	Hörmedien (Musik oder Hörgeschichten)	Fernsehen, DVD, Video	Computer, Spielekonsolen, Tablets, Smartphones
unter 3 Jahre	regelmäßig Bilderbücher anschauen und vorlesen (ab etwa 6 Monate)	höchstens 30 Minuten	am besten gar nicht	
3–6 Jahre		höchstens 45 Minuten	zusammen höchstens 30 Minuten	
6–10 Jahre	regelmäßig vorlesen / lesen	höchstens 60 Minuten	zusammen höchstens 45–60 Minuten	

Empfehlung: Damit andere Aktivitäten wie Bewegung, gemeinsame Familienzeiten und „klassische“ Spiele nicht zu kurz kommen, wird empfohlen, dass Kinder möglichst nicht täglich und dann nicht länger als die angegebenen Zeiten Bildschirmmedien wie Fernsehen, Computer, Spielekonsole wie auch Tablets und Smartphones nutzen. Während der Mahlzeiten und eine Stunde vor dem Schlafengehen heißt es am besten: Abschalten!

„Die internationale, evidenzbasierte, medizinische Fachliteratur zu den Auswirkungen des Umgangs von Kindern mit digitalen Bildschirmmedien hat mittlerweile die folgenden Fakten etabliert: Die mit Bildschirmen im Kindesalter verbrachte Zeit, d.h. das Ausmaß der Bildschirmzeit in Stunden/Tag, steht in einem negativen Zusammenhang mit der Gehirnentwicklung sowie der Entwicklung der kognitiven und psychosozialen Fähigkeiten. Die Bildschirmzeit wird sich kausal – wie experimentelle Studien und Längsschnittstudien zeigen – negativ auf die körperliche und seelische Gesundheit aus.“ (M. Spitzer: Geist und Gehirn Nervenheilkunde 2022 S. 797)

Diese Erkenntnisse beziehen wir in unsere didaktischen Überlegungen ein. Daher bleibt das Montessorimaterial die Basis unserer Arbeit. Digitale Bildschirmmedien ergänzen diese, dabei legen wir Wert auf die Qualität der Angebote, ihre Entsprechung im Unterricht und darauf die empfohlene Dauer der Bildschirmzeit nicht zu überschreiten.

Ausstattung der Lehrkräfte

Die Lehrkräfte sind mit digitalen Endgeräten (iPads) ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung und Zusammenarbeit erleichtert.

Seit 2024 steht allen LehrerInnen Office 365 zur Verfügung.

Für das Jahr 2024 wurde das Fortbildungsmodul Fobizz eingekauft, es ermöglicht den Lehrkräften eine individuelle Fortbildung im Bereich Digitalisierung und Medienkompetenz.

Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge außerdem, um

- sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken,
- sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren,
- gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen,
- die Kommunikation innerhalb der Schule zu ermöglichen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen.

Ausstattung mit pädagogischen SchülerInnen-Geräten

Für unsere Kinder stehen ausreichend iPads zur Verfügung (8 Geräte pro Klasse), die einen Einsatz an unterschiedlichen Orten innerhalb des Schulgebäudes ermöglichen. Damit ist es möglich, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).

Die schuleigene Ausstattung ermöglicht es, dass möglichst viele SchülerInnen **gleichzeitig** digitale Medien und Werkzeuge nutzen können, wenn dieses pädagogisch sinnvoll ist. Es ist möglich, Gerätesätze zu kombinieren, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen eine 1:1-Ausstattung zu erreichen. In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt. Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, ist es möglich, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher verfügbar zu machen.

Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge ist für Kinder und Lehrkräfte zu einem **festen Bestandteil** des schulischen Alltags geworden, nicht anders als die Nutzung von Freiarbeitsmaterialien, Heft und Buch, Tafel und DVD-Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge, gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.

4 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulische Arbeit

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulische Arbeit ist eine systematische, fächerübergreifende Ausbildung von Medienkompetenzen möglich. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden.

- **„Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
- **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
- **Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

- **Problemlösen und Modellieren** verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Es wird erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits in der schulischen Arbeit wiederzufinden sind und welche Inhalte in der Zukunft fokussiert werden. Dabei gilt, dass pädagogische Entscheidungen vor technischen Entscheidungen stehen. Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der bisher vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese Auflistung als erster Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel- und langfristig weiterentwickelt wird.

1. BEDIENEN UND ANWENDEN				2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN			
1.1 Medienausstattung (Hardware)				2.1 Informationsrecherche			
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen				Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden			
Ich kenne verschiedene digitale Geräte (z.B. Computer, Laptop, Fotoapparat) und weiß, wie ich sie nutze und anwende.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten	Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten
	1 / 2	FA / EU	- Einführung in die Arbeit mit dem iPad - Erste Bedienungselemente kennenlernen (An- und Ausschalten der Geräte, Orientierung, Umgang mit dem Trackpad, Auswahl von Apps, Fotofunktion)		1 - 4	FA / EU	- Kindgerechte Bücher und Suchmaschinen für Rechercharbeiten nutzen, im Rahmen der Erstellung von themenspezifischen Plakaten, Vorträgen oder Beantwortung von Lernfragen - Frag Finn, Blinde Kuh
	3 / 4	FA / EU	- Erweiterung und Sicherung der Grundkenntnisse in der iPad-Bedienung bei der Verfassung und Bearbeitung eigener Texte sowie der Erstellung von Präsentationen		2 - 4	FA / EU	- Digitale Wörterbücher / Lexika nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge				2.2 Informationsauswertung			
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen				Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten			
Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten	Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten
	1 - 4	FA / EU	- Schreib- und Lernprogramme in allen Fächern erst angeleitet, dann eigenständig nutzen - Bookcreator, Blitzrechnen, Lego weDo 2.0 - Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie nutze und anwende		2 - 4	FA / EU	- Bei Projekten und der Erstellung von themenspezifischen Plakaten, das Internet und Bücher als Informationsquelle heranziehen und dort die nötigen Informationen finden



							- Nutzung von Medien zur Gestaltung eigener Medienbeiträge
Ich kenne die Basisfunktionen des Internets (z.B. Angabe der vollständigen URL, Nutzung von Links, Suchmaschinen).	2 - 4	FA / EU	- Nutzung von Suchmaschinen zur Informationsbeschaffung erst angeleitet, dann eigenständig nutzen		3 / 4	FA	- Internetdiplom erwerben
1.3 Datenorganisation				2.3 Informationsbewertung			
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen				Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten			
Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten	Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten
	1 - 4	FA / EU	- Grundkenntnisse im Daten speichern und öffnen erwerben - Projekte in Lego-weDo anlegen und speichern		2 - 4	FA / EU	- Informationsquellen auf ihre Richtigkeit und Botschaft untersuchen, erst angeleitet dann selbstständig - Informationsquellen kritisch bewerten
					3 / 4	EU	- Thema: Werbung kritisch untersuchen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit				2.4 Informationskritik			
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten				Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher			
Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten	Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten
	1 - 4	FA / EU	- In regelmäßigen Gesprächen Kinder auf ihre Rechte, Bedürfnisse und Privatsphäre sensibilisieren		1 - 4	FA / EU	- In regelmäßigen Gesprächen Kinder auf ihre Rechte, Bedürfnisse und Privatsphäre sensibilisieren und das Aussprechen von Bedenken und Unsicherheiten begrüßen (auch im Rahmen des Klassenrats)
	4	EU	- Thema: Datenschutz (Digitale Spuren im Netz)				



3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln				4.2 Gestaltungsmittel			
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten				Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen			
Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten	Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten
	1 - 4	FA / EU	- In Gesprächen und Rollenspielen Kinder auf Verhaltensweisen für ein friedliches und achtsames Miteinander sensibilisieren und diese eigenständig anwenden lassen sowohl in der digitalen Kommunikation als auch in der realen. - Entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet		1 - 4	FA / EU	- Bearbeitungsprogramme kennenlernen und ihre Bandbreite an Möglichkeiten adäquat einsetzen - Text und Bild aus dem Internet übernehmen - Beides erst angeleitet und dann selbstständig im Gestaltungsprozess heranziehen - Feedbackrunden zu Wirkung der erstellten Medienprodukte als festen Bestandteil bei Präsentationen verstehen - Töne bei Lego weDo wirkungsvoll auswählen und einsetzen
					3 / 4	EU	- Thema: Medienberufe kennenlernen Experten aus Medienberufen einladen, die Kinder mit ihren Arbeitsprozessen heranziehen und sie an denen teilhaben lassen, z.B. Regisseur, Cutter, Fotograf

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN				6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN			
5.1 Medienanalyse				6.1 Prinzipien der digitalen Welt			
Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren				Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen			
Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten	Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten
	1 - 4	FA / EU	- Kinder an unterschiedliche Medien heranzuführen, digitale und traditionelle. Ihnen Übungsraum zur Verfügung stellen (Leseecken, Schulbücherei, Computerecken, Freiarbeitsmaterialien), genauso aber auch ihnen Raum frei von Medien gewähren, um losgelöst von Medien frei denken zu lernen.		2 - 4	FA / EU	- Die Funktionsweise von digitalen Geräten verstehen und erste Befehle anwenden (z.B. Offline Coding)
	4	EU	- Thema: Medien (Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medien vergleichen und analysieren)				
5.2 Meinungsbildung				6.2 Algorithmen erkennen			
Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen				Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren			
Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten	Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten
	1 - 4	EU	- Bewusstsein schaffen, dass Medien Ereignisse unterschiedlich darstellen. Zu ausgewählten aktuellen Themen unterschiedliche Mediendarstellungen vergleichen (Kindernachrichten dafür heranziehen)		3 / 4	EU	- Arbeiten mit Lego-WeDo, programmieren von Schleifen
	3 / 4	EU	- Thema: Werbung und ihre Absichten				
5.3 Identitätsbildung				6.3 Modellieren und Programmieren			
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen				Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen			
	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten		Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten



Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und soziale Medien auf mich wirken können.	3 / 4	EU	- Unterscheiden lernen, was passiert real und was digital (durch Rollenspiele und Spiele simulieren – darüber unterschiedliches Verhalten erfahren)	Ich habe ein Programm selbst programmiert.	3 / 4	EU	- Thema: Robotik und Programmieren bzw. Lego- WeDo
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung				6.4 Bedeutung von Algorithmen			
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen				Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren			
Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten	Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.	Jg.	Fach	Umsetzungsmöglichkeiten
	1 - 4	FA / EU	- In Gesprächen über den eigenen Medienkonsum nachdenken und seinen mit anderen vergleichen. Gemeinsam nach Alternativen suchen, medienfreie Zeit einrichten.		3 / 4	EU	- Thema: Werbung und ihre Absichten (Dokumentieren, welche Werbung auf den von mir genutzten Geräten vorgeschlagen wird im Zusammenhang mit meinen Suchaufträgen)
	3 / 4	EU	- Dokumentation der eigenen Mediennutzung über einen bestimmten Zeitraum und kritisch reflektieren				

Legende:

FA: Abkürzung für Freiarbeit

EU: Abkürzung für Ergänzenden Unterricht (beinhaltet die Fächer: Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Englisch, Musik und Sport.

Er greift zudem künstlerische und ethische Aspekte auf.

5 Technische Ausstattung

Bei den Angaben zur technischen Ausstattung beschränken wir uns auf die allgemeine Beschreibung zur Anzahl der verfügbaren, noch sinnvoll im Unterricht nutzbaren Geräte.

Item	Anzahl	Beschreibung
iPads mit Wagen	128	128 iPads mit 4 Wagen
Kopfhörer	128	Entsprechend der Anzahl der Endgeräte
Lernplattformen/ Apps		Blinde Kuh (Suchmaschine) Blitzrechnen, Book creator, padlet, taskcard
Netzwerkfähige Laserdrucker s/w und bunt	1	Zwei s/w Laserdrucker, 1 bunter Laserdrucker
WLAN		Im ganzen Haus
Bluetooth-Lautsprecher	6	Ein Bluetooth-Lautsprecher
CD-Player	7	Ein CD-Player pro Klassenraum/ Fachraum
Präsentationsmöglichkeiten	16	Touch-Panels
	8	Apple TVs
	1	Overheadprojektor
	1	Beamer mit Leinwand
	1	Fernseher
	1	DVD-Spieler
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte / Endgeräte	8	



Arbeitsgeräte für Lehrkräfte	1	Ein Laptop, 3 PC
Multifunktionsgerät (Fax, Scanner, Drucker)	1	Ein Multifunktionsgerät im Kopierraum

6 Ausstattungsplanung

Um die oben aufgeführten Kompetenzen in der geplanten Weise im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung.

Kurzfristige Planungen (1-2 Jahre)

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine grundlegende IT-Ausstattung unter Einbeziehung bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach im ersten Schritt:

In den Klassenräumen sollte es Präsentationsmöglichkeiten in Form eines Touchpanels geben (in der Franz-Hitze-Str. bereits vorhanden). Die Lehrkräfte nutzen diese digitalen Medien und Werkzeuge um den Unterricht zu ergänzen.

Dafür ist es nötig, dass sie praktische Erfahrungen damit sammeln. Dies kann auf Konferenzen in Fortbildungen oder in den gemeinsamen Teams unterstützt werden. Die Testung von Vera findet perspektivisch digital statt.

Die Anschaffung eines Schulmanagement-Programms wird in Erwägung gezogen und in der Konferenz diskutiert und abgestimmt.

Mittelfristige Planungen (2-5 Jahre)

Bei der Entwicklung berücksichtigt die Schule die Erfahrungen aus der bisherigen Unterrichtspraxis sowie der bis dahin stattgefundenen Fortbildungen.

Dazu können die Kolleginnen und Kollegen auf verschiedene Apps (Leon, Divomath, Födima) zugreifen und diese den Kindern anbieten. Die Auswahl der Apps wird regelmäßig evaluiert und den Bedürfnissen der Kinder und Lehrkräften angepasst.

Langfristige Planungen (5 Jahre und mehr)

Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge mit Bedacht in ihrem Unterricht. Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW wird fortgeschrieben. Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert.

EDMOND NRW (elektronische Distribution von Medien on demand) wird genutzt.

- Von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
- Diagnosetools, Auswertung erleichtern und den Kompetenzerwerb der Kinder abbilden.
- HSP, SLS sollten diese kostenfrei sein



7 Fortbildungsbedarfe und Konzepte

Die Schule verfügt über zwei Lehrkräfte, die sich mit der Digitalisierung und der Fortschreibung von Entwicklungen im Bereich Medien auseinandersetzen.

Sie nehmen an Fortbildungen und Dienstbesprechungen teil und tauschen sich monatlich mit der Schulleitung über Entwicklungen und Bedarfe aus.

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend. Die Schule erhält Fortbildungen durch qualifizierte Medienberater z.B. der Medienberatung NRW und digitale Fortbildungen über Fobizz

- zum Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen im Unterricht
- zu Arbeitsformen mit digitalen Werkzeugen
- zu beispielhaften digitalen Medien und Werkzeugen
- zum Thema Urheberrecht bei der Nutzung digitaler Medien
- zum Thema Datenschutz beim Arbeiten mit digitalen Plattformen, mit Apps usw.
- Nutzung von Logineo NRW zur Vernetzung im Kollegium und zur Organisation schulischer Prozesse
- zur Gestaltung von Lernprozessen mit digitalen Medien und Werkzeugen

Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams.

In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Zu diesen pädagogischen Tagen wird zusätzlicher Input von außen geholt.

Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.

8 Evaluation

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, ist es sinnvoll, in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberzustellen.

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtkoordination wurde durch die Medienbeauftragten sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

9 AnsprechpartnerIn

Medienbeauftragte: Tanja Faymonville

AnsprechpartnerIn Logineo NRW: Tanja Faymonville



Dieses Medienkonzept basiert auf Vorlagen der Medienberatung Kreis Olpe sowie der Medienberatung Kreis Münster.

Es wurde auf der LehrerInnen-Konferenz am 18.03.2025 und auf der Schulkonferenz am 07.05.2025 verabschiedet.

10 Anlage

Tabellarische Auflistung der geplanten Anschaffungen

Anzahl	Geplante Anschaffungen / Installationen	Anschaffungsgrund
1 pro Klasse	Laptops mit Schutzhüllen	Klassenlaptops für den Einsatz in der Freiarbeit
1 pro Schneckenhaus	Netzwerkfähiges Multifunktionsgerät (Drucker/ Kopierer/ Scanner) bunt	Zum Drucken von Bildern, Rechercheergebnissen und SchülerInnen-Arbeiten, sowie Freiarbeitsmaterialien und Materialien für den EU
	Apps/Lernprogramme (Schullizenz):	Für das vielseitige Lernen in der Freiarbeit

11 Ergänzung: Smartwatches und Handys

Leitgedanken zu unseren Prinzipien

Vertrauen ist die Basis unserer Arbeit, der Beginn von allem.

Wir möchten Ihre Kinder zur Selbständigkeit erziehen.

Wir möchten Ihren Kindern Zeit schenken, in denen sie sich in Inhalte vertiefen und unbedarft im Nachmittagsbereich spielen können.

Wir möchten Ihren Kindern beibringen, dass Regeln und Vereinbarungen für das gemeinsame Miteinander sinnvoll sind.

Wir möchten Ihren Kindern Verantwortung für Ihr Handeln übertragen.

Daher sind bei uns Smartwatches und Handys im Schulvormittag sowie in der OGS nicht erlaubt.

Diese führen zu Ablenkung, Stören den Unterrichts- und OGS betrieb, können missbräuchlich für Film- und Tonaufnahmen genutzt werden und führen zu einer andauernden Erreichbarkeit Ihrer Kinder. Uns erscheint es wichtig, dass Absprachen, die Sie mit Ihren



Kindern am Abend treffen, verbindlich sind. Ihre Kinder lernen besser, wenn sie verlässlich und in Ruhe den Schultag begehen können. Um das Vertrauen und die Verantwortung ihrer Kinder zu stärken ist Ihre Erziehungsarbeit auch in diesem Bereich entscheidend. Der persönliche praktische Nutzen überwiegt nicht die pädagogischen Konsequenzen und schränkt ein lernförderliches Umfeld ein.