



Medienkonzept

der KGS St. Martin

Stand 2026

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Ziele	4
<i>2.1 Medienpass NRW</i>	6
3. Medienausstattung der Schule – Ist-Zustand (April 2023)	6
<i>3.1. Hardware</i>	6
<i>3.2. Software</i>	7
<i>3.3. Digitale Kommunikation</i>	8
4. Didaktischer Nutzen des Ipads	8
5. Fortbildungskonzept	9
6. Informationen für Eltern	10
7. Ziele und Anschaffungen	10
8. Zeitliche Planung der schulischen Digitalisierung	11
9. Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschulen	12
10. Bisherige Umsetzung des Kompetenzrahmens an unserer Schule	17
<i>10.1 Bisherige Umsetzung</i>	17
<i>10.2 Umsetzungsideen für die zukünftige Umsetzung</i>	17
11. Betriebs- und Servicekonzept	21
12. Evaluation	22

1. Einleitung

Kaum etwas hat sich in den letzten Jahren so schnell entwickelt wie die Medienwelt. Der Umgang mit den ‚Neuen Medien‘ ist aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken. Der richtige Umgang damit ist eine Schlüsselkompetenz, die in der heutigen Gesellschaft eine ganz bedeutende Rolle spielt. Die gezielte Förderung der dafür notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten und der richtige Umgang damit gehört zu den wichtigen Bildungsaufgaben der Schule. Ein nahezu selbstverständlicher Umgang mit Computer, Tablet und Smartphone ist Teil des heutigen Lebens und der Lebenswirklichkeit der Kinder unserer Schule und daher sollte bei ihnen frühzeitig der kompetente Umgang mit den Geräten geübt werden. Die Fülle von Möglichkeiten, die das Internet bietet, soll von den Kindern genutzt werden können, dazu müssen sie den Umgang mit Suchmaschinen lernen, Informationen lesen, sammeln, prüfen, bewerten und notieren, bevor sie diese präsentieren können. Gleichfalls müssen die Schülerinnen und Schüler aber auch auf die Gefahren hingewiesen werden, die ihnen beim Surfen im Netz begegnen können. Voraussetzung dafür ist ein hoher Kompetenzgrad für den Umgang mit den Medien beim Kollegium.

Digitale Medien sind neue Wege in der Welt des Lernens, aber nicht die einzigen. Ebenso zum Einsatz kommen die bewährten ‚alten‘ Medien wie Bücher. Die Lernziele werden sich nicht grundlegend ändern, Hauptaufgabe der Grundschule ist nach wie vor ein möglichst hoher Kompetenzgrad z.B. beim Lesen, Schreiben, in den MINT-Fächern. Mit diesem Konzept soll eine Integration digitaler Medien in die Kompetenzerwartungen der einzelnen Fächer geschaffen werden und eine gemeinsame schulische Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und der Unterrichtsorganisation.

Die Corona-Pandemie im Jahr 2020/21 mit Distanzunterricht und der Verbindung von Präsenz- und Distanzunterricht hat uns gezeigt, wie unverzichtbar der kompetente Umgang mit digitalen Medien geworden ist. Kreative Lösungen waren gefragt, um die Kinder zu Hause bestmöglich unterstützen zu können. Diese Zeit hat den Einsatz digitaler Medien sehr stark vorangetrieben, Fortbildungen, Schulungen der Kinder (und Eltern!), Ausprobieren vieler neuer Dinge, aber auch die Auswahl aus unglaublich vielen verschiedenen Angeboten und entsprechende Sortierung waren letztlich das Ergebnis.

Wir stützen uns dabei auf den Medienkompetenzrahmen NRW vom Juni 2018.

Dieses Medienkonzept ist als ein kontinuierlicher Prozess zu verstehen, an dem das ganze Kollegium und auch Eltern und Schüler beteiligt sein sollen. Daher ist eine regelmäßige Evaluation notwendig, um Erfolge und Probleme zu erkennen und bei Bedarf Veränderungen gemäß den aktuellen Entwicklungen in der Schule vornehmen zu können.

2. Ziele

Der Medienkompetenzrahmen NRW (26.6.2018) unterscheidet 6 Kompetenzbereiche: Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren sowie Problemlösen und Modellieren.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren





1. BEDIEHEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLOSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende. Ausprobiert habe ich:	2.1 Informationsrecherche Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingebe.	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.	4.1 Medienproduktion und Präsentation Ich habe schon folgende digitale Medienprodukte gestaltet:	5.1 Medienanalyse Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.
1.2 Digitale Werkzeuge Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen. Mit folgenden Programmen / Apps habe ich gearbeitet.	2.2 Informationsauswertung Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.	4.2 Gestaltungsmittel Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.	5.2 Medienbildung Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.	6.2 Algorithmen erkennen Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.
1.3 Datenorganisation Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.	2.3 Informationsbewertung Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Ich kenne geeignete Stellen, auf denen ich als Kind meine Meinung äußern kann.	4.3 Quelldokumentation Wenn ich Bilder oder Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.	5.3 Identitätsbildung Ich weiß, wie z.B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können.	6.3 Modellieren und Programmieren Folgendes habe ich schon selbst programmiert:
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.	2.4 Informationskritik Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.	4.4 Rechtliche Grundlagen Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.	6.4 Bedeutung von Algorithmen Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.



Unser Ziel ist, dass alle Kinder Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz erwerben. Das heißt, dass sie in diesem Bereich Kenntnisse und Fertigkeiten erwerben sollen, die ihnen die Türen zu anderen Bereichen erschließen und die über das rein fachliche Wissen hinausgehen.

Zum einen sollen die Schülerinnen und Schüler eine Nutzungskompetenz erwerben:

- Umgang mit verschiedenen digitalen Medien,
- Verständnis über die Prozesse,
- Erwerb eines reflektierten und kritischen Umgangs mit den s.g. Massenmedien (Presse, Hörfunk, Fernsehen, Internet)
- Verantwortungsvoller Umgang mit eigenen und fremden Daten, Erwerb von Kenntnissen über Nutzungs- und Urheberrechte

Ein weiterer Bereich ist die Anwendungskompetenz. Die Schülerinnen und Schüler sollen...

- eigene Beiträge gestalten und kritisch reflektieren
- ihre Daten und Beiträge sicher verwalten
- das Internet kompetent nutzen
- mit anderen kommunizieren und dabei Regeln kennen und einhalten.

Viele Kinder nutzen zu Hause den Computer und das Tablet fast ausschließlich zum Spielen. Unsere Aufgabe in der Schule ist es, den Schülerinnen und Schülern die neuen Medien als sinnvolles Arbeitsgerät nahe zu bringen, einerseits als Lerngegenstand aber auch als Mittel zum Zweck, um den Erwerb anderer Lerninhalte zu unterstützen.

Mit unserem Tablet-Führerschein (s. Anhang) sollen die Kinder erste Schritte in der Nutzung und den richtigen Umgang mit dem Tablets lernen. Dabei ist es unerlässlich, immer mehr offene Unterrichtsformen zu implementieren. Die Schülerinnen und Schüler sollen das Tablet als einen Baustein in der Medienvielfalt der Schule erfahren. Zudem sollen die neuen Medien verstärkt der Projektarbeit und der individuellen Förderung dienen. Daher ist dieser Tablet-Führerschein für Jahrgang 1 & 2 als verpflichtend anzusehen. Im Unterricht können Lernapps das selbstständige Lernen unterstützen, der Textverarbeitung dienen und zur Informationsbeschaffung und Präsentation beitragen.

2.1 Medienpass NRW

Als „Werkzeug“ für die Kinder steht der Medienpass NRW zur Verfügung. Es handelt sich dabei um ein Angebot, mit dem die Landesregierung NRW, die Landesanstalt für Medien NRW und Medienberatung NRW Erziehende und Lehrkräfte bei der Vermittlung von Medienkompetenz unterstützen. Die Arbeit mit dem Medienpass erstreckt sich über die 4 Jahre der Grundschulzeit und gliedert sich in die sechs aufgeführten Kompetenzbereiche im Medienkompetenzrahmen

NRW. Die Kinder können im Laufe der Grundschulzeit ihre erworbenen Kompetenzen im Sinne eines Portfolios abhaken und ausfüllen. Unterstützend kann dabei das Internet ABC besonders in Jahrgang 3 und 4 gesehen werden.

3. Medienausstattung der Schule

3.1. Hardware

	Anzahl	Beschreibung
Mobile Endgeräte	109	Schüler*innen iPads
Belkin iPad-Ständer	8	In jedem Klassenzimmer
iPad Ersatz Ladeadapter & 1M Kabel	10	
Kopfhörer	20	
Ipad Koffer bzw. Schränke	4	In jeder Klassenstufe eine Möglichkeit der Aufbewahrung
Mobile Endgeräte (Dienstgeräte)	4	Lehrer*Innen iPads
	10	Laptops
	1	Verwaltungs-Laptop
Arbeitsgeräte Mitarbeiter*Innen	für 3	Verwaltungs-PC's

Drucker	2	
Präsentationsmöglichkeiten	10	Passivbildschirme mit Apple-TV (12 Apple-TV)
	1	Beamer
Schulserver	1	Mac-Mini
WLAN	1	Meist zuverlässig und funktionstüchtig (Accesspoints)
Homepage	1	www.kgs-st-martin.de
CD Player	9	In jedem Klassenraum/DaZ Raum
Bluetooth-Lautsprecher	1	Zur Ausleihe im Sekretariat
Bluetooth-Musikanlage für größere Veranstaltungen mit Mikrofon	1	Zur Ausleihe im Konrektorenbüro
Lego-Spike	14	Zur Ausleihe im Lehrerzimmer
BeeBots inkl. Ladestation	12	Zur Ausleihe im Lehrerzimmer
BeeBots Zubehör	21	
Mikrofone JBL PBM100	6	Zur Ausleihe im Schulleiter Büro
Adapter für Kopfhörer	20	Zur Ausleihe im Schulleiter Büro
USB Sticks (Lightning)	8	
First-Level-Support		Frau Senta-Maria Wiezorek
Second-Level-Support		ITK Neuss
Digitalisierungsbeauftragte		Frau Müller

3.2. Software

Auf den schuleigenen iPads sind folgende Apps installiert:

App	Wie viele Lizenzen vorhanden
Antolin Lesespiele Klasse 1/2	109
Antolin Lesespiele 3/4	109
Blitzrechnen 1	109
Blitzrechnen 2	109
Blitzrechnen 3	109
Blitzrechnen 4	109
Zebra Deutsch 2	109
Zebra Deutsch 3	109
Zebra Deutsch 4	109
Lesen Lernen 1 mit Zebra	109
Lesen Lernen 2 Mit Zebra	109
Wörter schreiben mit Zebra 1	109
Richtig rechnen 1	109
Richtig rechnen 2	109
Richtig rechnen 3	109
Richtig rechnen 4	109
Book Creator	109
Stop Motion Studio	109
Frag Finn	109

Die Zebra Schreibtable	109
Kahoot	109
Keynote	109
Numbers	109
Pages	109
Clips	109
IMovie	109
Garage Band	109
Anton	109
Chatter Pix	109
Calculate	109
Internet ABC	109
Antolin	109
Zahlenzorro	109

3.3. Digitale Kommunikation

- Alle Kollegen haben eine Dienstmail über Logineo NRW.
- Dienstliche Dokumente, Formulare, Konzepte werden in der Verwaltungscloud bzw. im Datensafe bei Logineo NRW hochgeladen.
- Die Kommunikation mit den Eltern läuft ausschließlich über die SchoolFox App. Alle Eltern unserer Schule haben einen SchoolFox Account.
- Im Falle von Distanz lernen werden die Unterrichtsaufgaben per SchoolFox an die Kinder verteilt, eingesammelt und auch (kontrolliert) wieder zurückgegeben. Genauso wird der Videounterricht über die genannte App stattfinden.

4. Didaktischer Nutzen des iPads

Bedienbarkeit

Die Geräte der Firma Apple sind außerordentlich intuitiv zu bedienen. Es gibt außerdem eine Vielzahl von Apps für den Unterricht, die häufig kostenlos oder mit geringen Gebühren versehen sind. Ebenfalls für den Einsatz im Unterricht spricht, dass die Geräte weitgehend geschützt vor Viren sind.

Motivation und individuelle Förderung

Durch seinen Aufforderungscharakter besitzt die Arbeit mit dem I-Pad eine starke motivierende Wirkung. Daher eignet es sich im besonderen Maße für die Förderung, aber auch für fordernde Aufgaben. Als Differenzierungsmedium ist es problemlos im Unterricht einsetzbar und bietet sowohl leistungsstarken als auch leistungsschwachen SuS vielfältige Anreize.

Aufbau einer Lernkompetenz

Recherchieren im Internet, Präsentationen erstellen und vorstellen, Erstellen eigener Texte oder Bücher, Kommunizieren im Internet und natürlich der Umgang mit den verschiedenen Apps sind Kompetenzen, die die Kinder bei der Arbeit mit den I-Pads erwerben. Von Vorteil ist ebenfalls, dass im eigenen Tempo gelernt werden kann.

Kreatives Gestalten

Durch die leichte Bedienbarkeit können Kinder sehr schnell eigene kreative Produkte erstellen, indem sie Fotos und Videos in ihre Präsentationen einbauen, Apps wie Book-Creator oder I-movie nutzen. Das führt zu intensiven Erfolgserlebnissen und dadurch zur Motivation, sich weiter mit Unterrichtsinhalten auseinanderzusetzen.

Kooperatives und soziales Lernen

Die Kinder haben sehr unterschiedliche Vorerfahrungen im Umgang mit den digitalen Geräten und sie unterstützen und beraten sich gegenseitig.

5. Fortbildungskonzept

Die Ansprechpartner*innen der KGS St. Martin für den Geschäftsbereich „Medien“ nehmen an fachbezogenen Fortbildungen teil und evaluieren fortlaufend das bestehende Medienkonzept der Schule. Zudem wird ein regelmäßiger Austausch mit den Medienbeauftragten der Bezirksregierung für den Rhein-Kreis Neuss angestrebt.

Hinsichtlich des digitalen Medienunterrichts besteht für jede Lehrkraft die Möglichkeit, sich über Angebote des Medienzentrums des Rhein-Kreises Neuss zu informieren und beraten zu lassen und diese Angebote zu nutzen oder verschiedene Geräte auszuleihen. Zusätzlich stellt

das Medienzentrum mit Edmond NRW eine Onlineplattform zur Verfügung, die von jeder Lehrkraft nach erfolgter Anmeldung uneingeschränkt genutzt werden kann.

Weiter besteht die dauerhafte Möglichkeit der Nutzung diverser Bildungsmediatheken wie die Leon App, Onilo und viele mehr.

Digitale Lernassistenten ergänzen den Unterricht durch individuelle, adaptive Übungsangebote und unterstützen die Schülerinnen und Schüler beim selbstständigen Lernen. Sie ermöglichen eine Differenzierung nach Lernstand und Lerntempo, geben unmittelbares Feedback und fördern den kompetenten Umgang mit digitalen Lernmedien. An unserer Schule werden hierfür insbesondere Zebra und Fredo eingesetzt. Beide Programme unterstützen den Kompetenzerwerb in den Fächern Deutsch und Mathematik und tragen dazu bei, individuelle Lernprozesse gezielt zu fördern.

Zur Erstellung der Zeugnisse hat der Schulträger für alle Schulen eine entsprechende Lizenz für die Software „Easy Grade“ angeschafft. Alle Mitglieder des Kollegiums erhalten für die Nutzung einen eigenen Zugang. Zudem können wiederholt für das Kollegium Fortbildungen mit dem Hersteller vereinbart werden.

Für die zukünftige Schul- und Unterrichtsentwicklung stehen Fortbildungen für das gesamte Kollegium im Fokus der Planung, um in die Grundsätze der Arbeit mit digitalen Medien eingeführt zu werden und Einblicke in verschiedene Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Unterricht zu erhalten.

Dafür besteht seit dem Schuljahr 2021/2022 für das gesamte Team die Möglichkeit diverse Fortbildungen über die Plattform Fobizz zu absolvieren. Im letzten Schuljahr waren dabei fünf Fortbildungen für jeden Kollegen verpflichtend. In diesem Schuljahr 2022/2023 ist die Nutzung freiwillig, aber nach wie vor für das Kollegium von der Schule finanziert.

Außerdem ist in jeder Konferenz die Rubrik „Digitales Lernen – best practice“ fest verankert. Hierbei werden hilfreiche digitale Tools vorgestellt und ausprobiert.

6. Informationen für Eltern

Die Erziehungsberechtigten der Kinder werden über die geplante und die tatsächliche digitale Medienausstattung der Schule sowie über die vorhandenen Lernprogramme und Onlineplattformen in den entsprechenden Sitzungen der Mitwirkungs-gremien informiert.

Zugangsdaten zu den Onlineplattformen erhalten die Familien im Laufe der ersten Schulwochen.

7. Ziele und Anschaffungen

Primäres Ziel der KGS St. Martin hinsichtlich der Medienerziehung ist die Eröffnung einer kontinuierlichen digitalen Lernumgebung, die Raum für die Entfaltung von Individualität lässt und dennoch Gemeinsamkeiten fördert und fordert.

Die derzeitige Ausstattung (siehe hierzu Tabelle 3.1) ermöglicht eine ausreichende Einbettung digitaler Medien in den Unterricht. Um eine qualitativ wertvolle und kontinuierlich uneingeschränkte Medienerziehung gewährleisten zu können, benötigt die Schule eine **1zu1 Ausstattung in jeder Klasse. Darüber hinaus werden Präsentationsmöglichkeiten wie mobile Leinwand und mobile Musikanlage mit Mikrofon. Außerdem werden Greenscreen und Ipad Stative benötigt.**

Möglichkeiten der Nutzung von Tablets im und außerhalb vom Unterricht

- ✓ Die Begleitung von Unterrichtsgängen durch Filme und Fotos.
- ✓ Die Einbindung in AG, z.B. AG Lesen mit Nutzung der Onlineplattform „Antolin“, AG Programmierung, AG Film und Foto.
- ✓ Die Erstellung von digitalen Büchern mit Hilfe der App „bookcreator“ (z.B. Erstellung von Buchstaben- oder Zahlenbüchern in den Fächern Deutsch und Mathematik, Dokumentation und Präsentation im Fach Sachunterricht, Erstellung eines Englischvokabelheftes mit Film, Foto und Ton), Erstellung von Lehrfilmen, Erstellung von Trickfilmen im Fach Kunst, Erstellung von künstlerischen digitalen Projekten).

Ausleihe und Organisation

- ✓ Alle 109 Tablets werden selbstständig über Jamf verwaltet.
- ✓ Allen Schüler*innen wird bei der Nutzung eine feste Tabletnummer zugeordnet.
- ✓ Die Nutzung der Tablets erfolgt in den Unterrichtskernzeiten. Außerhalb dieser Kernzeiten könnten die Tablets von Lehrkräften auch für den Förder- und Förderunterricht in Kleingruppen genutzt werden.

- ✓ Nach erfolgter Nutzung liegt es in der Verantwortung der Lehrkräfte, die Tablets einzusammeln, wieder aufzuladen und sicher zu verschließen.

Elektronische Anschaffungen

- ✓ Eine 1zu1 Ausstattung für jede Klasse
- ✓ Anschaffung eines Farbdruckers mit Scannerfunktion für die digitale Unterrichtsvorbereitung
- ✓ W-Lan-Drucker für das Ausdrucken digital erstellter Medien der SuS
- ✓ Anschaffung eines Diensthandys für den Einsatz im Sportunterricht. Nur dann ist sichergestellt, dass es zu keinen Verzögerungen im Notfall kommt.
- ✓ Keyboard für einen praxisorientierten und motivierenden Musikunterricht
- ✓ Greenscreen zur Erstellung von Lernvideos und die Förderung der kreativer Mediengestaltung und Präsentationskompetenz
- ✓ Musikanlage mit Mikrofon für schulische Veranstaltungen
- ✓ Mobile Leinwand für eine flexible Nutzung in verschiedenen Klassenräumen und Lernbereichen

8. Zeitliche Planung der schulischen Digitalisierung

- ✓ Januar 2020 - Überarbeitung des Medienkonzepts

- ✓ April 2020 - Präsentation des Medienkonzepts in der Lehrerkonferenz
- ✓ Juni 2020 – Abgabe des Medienkonzepts beim Fachbereich Schule der Stadt Grevenbroich
- ✓ Ab 2021 – Digitalisierungsmaßnahmen durch den Schulträger und anschließender Fortbildung der Lehrkräfte zum Umgang mit der digitalen Ausstattung in Kooperation mit den Medienbeauftragten der Bezirksregierung für den Rhein-Kreis Neuss
- ✓ 2022/2023 - Fortwährende Ausstattung der Schule mit weiteren digitalen Geräten
- ✓ 2023 - Überarbeitung des Medienkonzepts
- ✓ 2023 - Vorstellung des Medienkonzept in Gremien und Schule
- ✓ 2023 – Beschluss der Schule
- ✓ 2024 – Evaluation
- ✓ 2026 -- Überarbeitung des Medienkonzeptes
- ✓ 2027 Evaluation

Stand: 07. Juli 2026

9. Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule

In den Richtlinien und Lehrplänen für die Grundschule NRW ist der Bereich der Medien fest verankert:

“Hierzu gehört auch die Berücksichtigung der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW in den Fachlehrplänen. Damit wird eine verbindliche Grundlage dafür geschaffen, dass das Lernen mit und über digitale Medien von der Primarstufe an zur Selbstverständlichkeit im Unterricht wird.”¹

Wirft man den Blick auf die einzelnen Schulfächer, finden sich innerhalb der Kompetenzerwartungen immer wieder Verweise auf die „neuen Medien“, die wie hier im Folgenden beispielhaft aus dem aktuellen Lehrplan 2021 aufführen möchten.

Deutsch

Über Schreibfertigkeiten verfügen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler • halten den Stift zunehmend sicher mit ihrer dominanten Schreibhand, • schreiben flüssig und formklar in Druckschrift, • schreiben angeleitet mithilfe digitaler Werkzeuge.	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler • halten den Stift sicher und entspannt mit ihrer dominanten Schreibhand, • schreiben flüssig und in angemessener Geschwindigkeit in einer gut lesbaren verbundenen Handschrift, • schreiben mithilfe digitaler Werkzeuge und nutzen dabei digitale Gestaltungsmittel.

¹ Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.). Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen. Frechen: Ritterbach, 2021, S. 4

• untersuchen typische Elemente von kontinuierlichen und diskontinuierlichen Sachtexten, • ermitteln Informationen und Daten aus digitalen Medien, • lesen Hypertexte und einfache interaktive Informationen.	• untersuchen die Struktur von kontinuierlichen und diskontinuierlichen Sachtexten (u. a. Tabellen, Bilder, Text-Bild-Kombinationen), • unterscheiden grundlegende Funktionen von Sachtexten (u. a. informieren, argumentieren, werben), • ermitteln Informationen und Daten aus digitalen Quellen und nutzen sie für eigene Produkte, • führen einfache – auch digitale – Recherchen (Suchmaschinen für Kinder) durch, • identifizieren angeleitet Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation und schätzen Konsequenzen für sich und andere ein, • untersuchen angeleitet die Qualität verschiedener altersgemäßer analoger und digitaler Informationsquellen und bewerten diese (Autorin/Autor, Ausgewogenheit, Informationsgehalt, Belege), • setzen analoge und digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation und Präsentation von Arbeitsergebnissen ein.
---	--

Inhalte präsentieren	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
• unterscheiden verschiedene analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation und stellen damit einfache Medienprodukte her.	• wählen für die Erstellung eigener Medienprodukte analoge und digitale Werkzeuge zur Präsentation sowie passende Gestaltungsmittel begründet aus.

Mathematik

Daten, Häufigkeiten, Wahrscheinlichkeiten

Daten und Häufigkeiten	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
• ermitteln Daten aus der unmittelbaren Lebenswirklichkeit und untersuchen individuelle Konsumbedürfnisse, • stellen Daten und Häufigkeiten in Diagrammen und Tabellen dar,	• stellen Daten und Häufigkeiten in Diagrammen und Tabellen dar, auch unter Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge,

Sachunterricht

Gerade im Sachunterricht bietet sich der Einsatz neuer Medien zur Informationsbeschaffung an, z.B. durch Bilder- oder Videorecherche zu Naturthemen, Kartenmaterial etc.

Ein großer Vorteil ist sicherlich die Aktualität, die in Printmedien (Schulbücher, Lexika, etc.) möglicherweise bereits nach kurzer Zeit nicht mehr gegeben ist. So werden in einer Online-Enzyklopädie wie Wikipedia, Frag Finn, etc. aktuelle Geschehnisse oftmals kurz nach dem Ereignis eingefügt.

Leben in der Medien- und Konsumgesellschaft	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
• unterscheiden eigene Bedürfnisse und Wünsche und erklären die Bedeutung von Gütern und Dienstleistungen für die eigene Bedürfnisbefriedigung, • beschreiben den Einfluss der Werbung auf Konsumbedürfnisse und -wünsche, • beurteilen die Bedeutung der verfügbaren Mittel für Kaufentscheidungen (u. a. Taschengeld).	• unterscheiden Medien nach ihrer Funktion und bewerten auf dieser Grundlage die eigene Mediennutzung, • beschreiben Einflussfaktoren auf das Kaufverhalten und beurteilen die eigene Beeinflussbarkeit (u. a. Genderaspekte im Marketing, Dimensionen der Nachhaltigkeit), • beurteilen die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellung und benennen Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien.

Technische und digitale Entwicklungen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
• benutzen gebräuchliche (auch digitale) Werkzeuge und Materialien sach- und sicherheitsgemäß, • erklären die Funktion ausgewählter, auch digitaler, Werkzeuge und Geräte für die Arbeitswelt.	• untersuchen den Aufbau und die Funktion einfacher technischer Geräte aus ihrem Alltag und beschreiben ihre Wirkungsweise, • beschreiben – auch durch den Einfluss der Digitalisierung – die Entwicklung von Werkzeugen und Maschinen, • bewerten technische und digitale Entwicklungen im Hinblick auf die individuelle und die gesellschaftliche Bedeutung.

Englisch

Im Englischunterricht sind es vor allem zwei Bereiche, die mit einbezogen werden: Das interkulturelle Lernen, denkbar zum Beispiel durch Email-Kontakt mit einer englischen Partnerschule.

Text- und Medienkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler nutzen Texte und Medien funktional.

Die Schülerinnen und Schüler

- bewerten Medien hinsichtlich ihrer Gestaltungsmöglichkeit und ihrer kommunikativen Absicht (u. a. Briefe, Postkarten, Gestaltungsprogramme),
- produzieren mithilfe von Vorlagen analoge sowie digitale Hör- und Schreibtexte unter Beachtung grundlegender erarbeiteter Kriterien adressatengerecht (u. a. Brief, Beschreibung, Podcast, Erklärvideo),
- nutzen digitale Endgeräte (u. a. Tablets, audiodigitale Lernsysteme) und Werkzeuge (u. a. Bilderbuch-Apps, Aufnahme- und Filmsoftware) zur Erstellung analoger und digitaler Produkte.

Kunst

Fotografieren und Filmen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4
Die Schülerinnen und Schüler	Die Schülerinnen und Schüler
• sammeln und ordnen themenbezogen unterschiedliche Fotos und beschreiben angeleitet Bezüge zwischen Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format) und Wirkungen, • experimentieren u. a. in der digitalen Fotografie mit Bildmitteln (Ausschnitt, Kameraperspektive, Format, Figur-Grund-Bezug) und beschreiben Wirkungen, • realisieren u. a. mittels digitaler Fotografie themenorientiert individuelle Bildeideen durch den Einsatz bekannter Bildmittel.	• vergleichen themenbezogen unterschiedliche Fotos sowie Filmsequenzen und erklären Bezüge zwischen Bildmitteln, Wirkungen und inhaltlichen Funktionen (u. a. Werbung), • experimentieren mit Bildmitteln (u. a. Perspektive) und untersuchen Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Werkzeuge in Foto und Film im Hinblick auf Wirkungs- und Funktionszusammenhänge, • entwickeln und realisieren wirkungsbezogen zu eigenen Ideen digitale Bewegtbilder (Animation).

Musik

Musik umsetzen und darstellen

Durch die Vernetzung von Musik mit verschiedenen künstlerischen Ausdrucksmedien wie Sprache, Bewegung, Tanz, Szenen oder Bildern werden vielfältige Zugänge und differenzierte Erlebensweisen im Kontext fachlichen Lernens ermöglicht.

Wenn Schülerinnen und Schüler sich zu Musik bewegen, können sie entsprechend der Machart der Musik inhaltliche, formale, emotionale, motorische und kommunikative Aspekte erfahren und mithilfe von Fachbegriffen reflektieren. Diese Herangehensweise trägt dem natürlichen Bewegungsbedürfnis der Schülerinnen und Schüler Rechnung und ermöglicht verschiedene Zugänge zur Improvisation. Während des Gestaltens musikalischer Szenen folgen die Schülerinnen und Schüler performativen Prinzipien (Raum, Zeit, Material, Handlung) und es kann eine Vernetzung von Musik und Sprache stattfinden. So kann sich ein produktiver Zugang zu anderen Kunstformen eröffnen. Das Umsetzen von Musik in Bilder und die Umsetzung von Bildern in Musik zeigen die Wechselwirkung von Musik und bildender Kunst. Schülerinnen und Schüler können so die Vernetzung künstlerischer Ausdrucksmedien erleben und ein Bewusstsein für das Wechselverhältnis von Form, Farbe und Material in Musik und Bild entwickeln.

Digitale Medien dienen als künstlerisch-musikalisches Darstellungsmittel und unterstützen das Dokumentieren, Bearbeiten, Austauschen und Bewerten von bewegtem Bildmaterial im Rahmen musikalischer Lehr- und Lernprozesse.

Religion

Religionen und Weltanschauungen

Glaube und Lebensgestaltung von Menschen	
Kompetenzerwartungen am Ende der Schuleingangsphase Die Schülerinnen und Schüler	Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4 Die Schülerinnen und Schüler
• beschreiben beispielhaft Ausdrucksformen des Glaubens und Gotteshäuser/Gebetsstätten von Religionen, • recherchieren – auch digital – Elemente aus der Glaubenspraxis anderer Religionen und berichten davon.	• erklären anhand von Erzählungen aus der Abrahamgeschichte die gemeinsame Berufung der drei monotheistischen Weltreligionen auf diese Geschichte, • recherchieren und präsentieren – auch digital – Informationen über Ausstattung und Glaubensvollzüge in Gotteshäusern/Gebetsstätten unterschiedlicher Religionen ihrer Lebenswelt, • beschreiben zentrale religiöse Ausdrucksformen in Judentum, Christentum, Islam und in einer weiteren Religion ihrer Lebenswelt.

10. Bisherige Umsetzung des Kompetenzrahmens an unserer Schule

Allgemeine Ziele, die wir bisher verfolgen

- ✓ Vermittlung elementarer Fertigkeiten im 1. und 2. Schuljahr:
 - ☐ Regeln am Ipad, Teile des Ipad benennen, Umgang mit dem Bildschirm, An - und Ausschalten der Geräte, Eingabe der Passwörter, Orientierung auf der Tastatur und

Funktion der einzelnen Tasten, Schreiben von Wörtern, Nutzung der verschiedenen Apps zum Lehrwerkstätte Zebra, Ipad-Koffer sicher verschließen

- ✓ Für Schüler und Schülerinnen der 3. und 4. Klassen:
 - Informationen über das Internet verschaffen, Kennenlernen von Suchmaschinen, mit dem Internet kritisch umgehen, vertiefende Leseförderung durch Antolin, Kenntnisse erlangen über den Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm, Eigenverantwortliches Arbeiten mit der App Anton, Medien-AG Lego Spike

Umsetzungsideen für die zukünftige Umsetzung des Kompetenzrahmen

- ✓ Am Ende der Grundschulzeit sollen alle SuS den „Surfschein“ mit Hilfe des Internet-ABC verpflichtend erreicht haben und sicher und kompetent mit Medien umgehen können:

Das Internet-ABC ist ein spielerisches und sicheres Angebot für den Einstieg ins Internet. Als Ratgeber im Netz bietet es konkrete Hilfestellung und Informationen über den verantwortungsvollen Umgang mit dem World Wide Web. Die werbefreie Plattform richtet sich mit Erklärungen, Tipps und Tricks an Kinder von fünf bis zwölf Jahren, Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen.

Unterrichtsideen Deutsch

Unterrichtsidee	Technische Hilfsmittel	Klasse
Bilderbücher großformatig präsentieren als Schreib Anlass zum Weiterschreiben von Geschichten	iPad als Dokumentenkamera, Apple TV, Bildschirm, iPad Halterung Belkin, App Onilo	1-4
Hörspiele / Hörbücher zu Märchen oder Ganzschriften erstellen	iPad als Aufnahmegerät, Mikrofon	2-4
Bilderbücher vertonen	iPad als Aufnahmegerät, Mikrofon	1-4
Rechtschreibung kontrollieren	Ipad mit Duden-App oder Suchmaschine	2-4
Recherche zu Autoren und ihren Zeiten	Ipad mit Suchmaschine / Browser	3-4
Erstellen einer Klassenzeitung/ Abschlusszeitung	iPad mit Book Creator o.ä.; bisher auf dem PC mit Word oder einem Layoutprogramm	3-4
Zeitungen online lesen und vergleichen	iPad mit Leseapps verschiedener Verlage; aktuelle Ausgaben können gespeichert, vergrößert dargestellt etc. werden	4

Unterrichtsidee	Technische Hilfsmittel	Klasse
Zehnfingerschreibsystem	Ipad mit Tastatur	3-4
Theaterstück spielen und filmen	Aufnahme mit dem Ipad, Nutzung der App GreenScreen, Schnitt mit iMovie	2-4
Apps zum Üben	iPad mit Anton, Zebra Schreibtablette o.ä.	1-4

Unterrichtsidee Sachunterricht

Unterrichtsidee	Technische Hilfsmittel	Klasse
Internet-ABC „Surfschein“	Ipad, Material über das Internet-ABC	1-4
Erklärvideos erstellen	Aufnahme mit iPad / Schnitt mit iMovie, App GreenScreen, Mikrophone	3-4
Urlaubsorte nach den Ferien präsentieren	iPad / Präsentation mit Keynote erstellen 2-4 oder Diashow generieren	2-4
Informationsrecherche zu sämtlichen Themen des Sachunterrichts	iPad / Browser wie Safari o.ä.	3-4
Demonstrationsfilme zur Verkehrserziehung, Natur und Physik	iPad / PC / TV / Edmond Filmarchiv	1-4
Plakate erstellen	iPad / Keynote	1-4
Ipad Führerschein	iPad	1

Unterrichtsideen Mathematik

Unterrichtsideen	Technische Hilfsmittel	Klasse
Lernapps, z.B. Blitzrechnen, 1x1	Ipad	1-4
Erstellen von Diagrammen	Ipad	4
Erstellen von Tafelbildern für Mengenzuordnung etc.	Ipad / Keynote	2-4
Erstellen interaktiver Übungen / Aufgabenformaten	Ipad	3-4

Unterrichtsideen Englisch

Unterrichtsideen	Technische Hilfsmittel	Klasse
Englische Lernspiele / Apps zur Festigung des Wortschatz	Ipad	1-4
Wörterbuch oder Übersetzungs-App zum Schreiben und Korrigieren benutzen	Ipad	3-4

Unterrichtsideen Musik

Unterrichtsideen	Technische Hilfsmittel	Klasse
Lieder aufnehmen	Ipad als Aufnahmegerät	1-4
Internetrecherche über Komponisten und ihre Zeit	Ipad	3-4
Instrumente ansehen und deren Klänge hören	Ipad	1-4
Filme über Instrumentenbau	Ipad	1-4
Anhören / Anschauen eines Konzerts, einer Oper etc.	Ipad, Filme über EDMOND	1-4
Lieder / Kompositionen anhören	Smartphone, Ipad statt CD, Bluetooth-Box	1-4

Unterrichtsideen Kunst

Unterrichtsideen	Technische Hilfsmittel	Klasse
Bildmanipulation, zum Beispiel durch die Nutzung eines Greenscreens	Ipad / App GreenScreen	3-4
Bildbetrachtungen, da sich auf Tablets zoomen lässt, um Details besser betrachten zu können	Ipad	1-4
Bastelanleitungen u.ä. projizieren	iPad / Apple TV / Beamer / TV	1-4
Malen mit dem Zeichen-/Grafikprogrammen	Ipad	1-4
Kunstprojekte filmen / fotografieren; Bildergalerie / Diashow / Video für Schulwebseite produzieren	Ipad, iMovie	3-4
Fotobearbeitung / Erstellung von Collagen	iPad mit integrierter Foto-App oder anderen Bildbearbeitungsprogrammen	3-4

Unterrichtsideen Sport

Unterrichtsideen	Technische Hilfsmittel	Klasse
Videos zur Vermittlung von Bewegungsabläufen oder sportartspezifischen Techniken z.B. einzelne Schritte zum Erlernen des Schlagballwurfs in Leichtathletik, zum Erlernen des Sprungwurfs im Basketball oder Schwimmtechniken; zur Demonstration von Turnbewegungen in einzelne Sequenzen unterteilt	Ipad / Apple TV	1-4
Bewegungen / Tänze filmen und durch Selbstbetrachtung Techniken / Choreographien korrigieren	Ipad	3-4

Unterrichtsideen Religion

Unterrichtsideen	Technische Hilfsmittel	Klasse
Bilddarstellungen zu Geschichten aus der Bibel als Gesprächsanlass	Ipad / Apple TV	1-4
Digitale Bibel nutzen	Ipad	3-4
Bilderbücher zu verschiedenen religiösen Themen vergrößert darstellen	Ipad / Apple TV / Onilo	1-4
Filme zum Thema „Weltreligionen“	iPad / Filme über EDMOND	3-4

Fächerübergreifend

Unterrichtsideen	Technische Hilfsmittel	Klasse
Trickfilme / Erklärungsvideos / Tutorials drehen, schneiden und nachbearbeiten	Aufnahme mit iPad / Schnitt mit iMovie	2-4
Foto-/Videoreporter beim Schulfest, Tag der offenen Tür etc.	Aufnahme mit iPad / Schnitt mit iMovie	1-4
Filmisches Selbstporträt mit dem Tablet	Aufnahme mit iPad / Schnitt mit iMovie	1-4

Unterrichtsideen	Technische Hilfsmittel	Klasse
Verschiedene Lern-/Programmierapps in der Freiarbeit nutzen	iPad	1-4
Roboter programmieren	Ipad / BeeBot, Lego Spike	3-4

11. Betriebs- und Servicekonzept

Bereich	Art des Problems	Maßnahme	Zuständigkeit Finanzierung / Ggf. Beratungsangebot
Schulserver			
Schulisches WLAN			
Lernplattformen Antolin / Zahlenzorro			
Digitale Arbeitsgeräte			
Digitale Lernmittel			
Schulgebundene Endgeräte			