

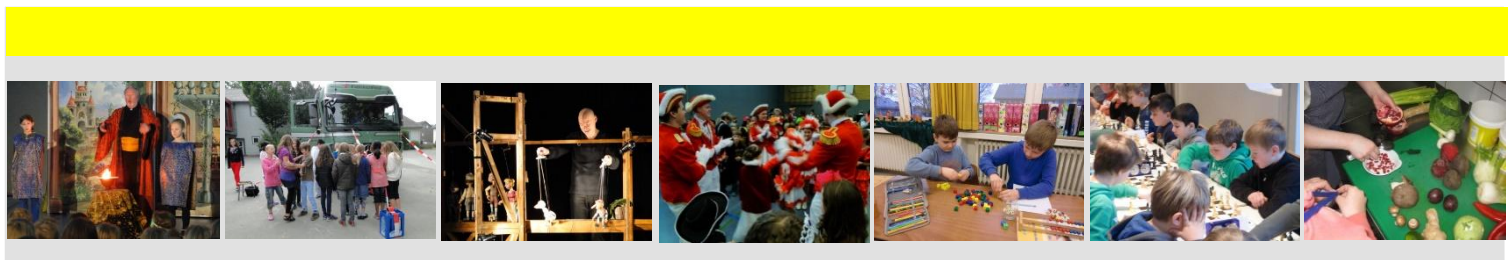


Medienkonzept

der

Grundschule Eichendorff-Postdamm

Bearbeitungsstand: Februar 2026



Eichendorff-Postdammschule
Mit Freude lernen. Kinder stärken.

Grundschulverbund der Stadt Rheda-Wiedenbrück – Primarstufe
www.eichendorff-postdammschule.de

Hauptstandort:

Triftstr. 28
33378 Rheda-Wiedenbrück

Teilstandort:

Kapellenstr. 95
33378 Rheda-Wiedenbrück

Telefon: 05242/90 99 38
E-Mail: sekretariat@eps-rw.de

Inhalt

.....	1
1. Ausgangslage und Leitbild	3
2. Zielsetzungen.....	3
3. Kompetenzbereiche und Lernangebote	3
4. Didaktische Umsetzung	4
5. Technische Infrastruktur und Ausstattung.....	4
6. Qualifizierung des Kollegiums	4
7. Datenschutz und Medienerziehung	4
8. Organisation, Evaluation und Weiterentwicklung	5
9. Zeitplan zur Umsetzung.....	5
9.1 Ausstattungsanalyse und –bedarf	5
9.1.1 IST-Zustand Eichendorffschule:	5
9.1.2 IST-Zustand Postdammschule:	6
9.1.3 Zusammenfassende Übersicht des Schulverbundes	6
9.2 Ausstattungsbedarf	6
9.2.1 32 GB iPads:	6
9.2.2 Raum-iPads:	6
10. Kompetenzerwartungen/Verbindliche Absprachen	8
11. Fortbildungsplanung.....	14
12. Anhang/Informationsquellen	15

Medienkonzept des Grundschulverbunds Eichendorff–Postdamm

(Kurzfassung gemäß Richtlinien des Landes Nordrhein-Westfalen)

1. Ausgangslage und Leitbild

Der Grundschulverbund Eichendorff–Postdamm verfolgt das Ziel, allen Schülerinnen und Schülern grundlegende digitale Kompetenzen zu vermitteln. Kinder sollen Medien sicher, kreativ und verantwortungsbewusst nutzen können. Digitale Bildung wird als integraler Bestandteil zeitgemäßer Unterrichtsentwicklung verstanden. Das Medienkonzept orientiert sich am Medienkompetenzrahmen NRW und den Vorgaben des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen.

2. Zielsetzungen

Das übergeordnete Ziel besteht darin, die Schülerinnen und Schüler altersgerecht auf eine zunehmend digitalisierte Lebens- und Lernwelt vorzubereiten. Sie sollen Medien nicht nur bedienen, sondern diese auch kritisch hinterfragen und kreativ einsetzen können. Wesentliche Schwerpunkte sind der Aufbau grundlegender Medienkompetenzen in allen sechs Bereichen des Medienkompetenzrahmens NRW, die Integration digitaler Medien in alle Fächer und Lernbereiche, die Sicherstellung eines verantwortungsvollen und datenschutzkonformen Umgangs mit digitalen Werkzeugen sowie die kontinuierliche Qualifizierung und Unterstützung des Kollegiums.

3. Kompetenzbereiche und Lernangebote

In den Klassen 1 und 2 lernen die Kinder zunächst den sicheren Umgang mit digitalen Geräten. Sie üben das Bedienen von Tablets und Computern, arbeiten mit kindgerechten Lern-Apps und lernen einfache Regeln der Mediennutzung. Darüber hinaus gestalten sie erste digitale Produkte, beispielsweise Bilder oder kurze Tonaufnahmen. In den Klassen 3 und 4 vertiefen die Schülerinnen und Schüler ihre Fähigkeiten. Sie recherchieren mit kindgerechten Suchmaschinen, lernen den sicheren Umgang in digitalen Kommunikationsformen und erstellen eigene multimediale Produkte wie Präsentationen, Fotoserien oder kleine Filme. Alle Inhalte sind eng mit den sechs Kompetenzbereichen des Medienkompetenzrahmens NRW verknüpft und werden fächerübergreifend vermittelt.

4. Didaktische Umsetzung

Die Vermittlung digitaler Kompetenzen erfolgt sowohl im regulären Fachunterricht als auch in speziellen Projekten. Wöchentliche Medienbausteine werden verbindlich in den Unterricht integriert. Projekte, etwa unter dem Titel „Mein erstes Hörspiel“ oder „Sicher im Netz“, bieten Raum für kreative und praxisnahe Erfahrungen. In allen Fächern werden digitale Medien als Werkzeuge zum Lernen und Gestalten eingesetzt – beispielsweise für Recherchen im Sachunterricht, zum Schreiben und Präsentieren im Deutschunterricht oder zum Üben mit Lern-Apps in Mathematik. Die Schule nutzt eine datenschutzkonforme Lernplattform für die Bereitstellung und Bearbeitung von Aufgaben.

5. Technische Infrastruktur und Ausstattung

Die Schule verfügt über eine Grundausstattung mit mobilen Endgeräten (Tablets), Lehrergeräten und einem stabilen WLAN-Netz. Die technische Infrastruktur wird fortlaufend gemeinsam mit dem Schulträger überprüft und weiterentwickelt. Dieses Medienkonzept bildet die Grundlage für Förderanträge, beispielsweise im Rahmen des DigitalPakts Schule.

6. Qualifizierung des Kollegiums

Die stetige Fortbildung des Kollegiums ist ein zentraler Bestandteil des Medienkonzepts. Regelmäßig finden schulinterne Fortbildungen und Mediencafés zu Themen wie Datenschutz, Medienerziehung, didaktischer Einsatz digitaler Medien und Nutzung schulischer Plattformen statt. Eine Medienbeauftragte oder ein Medienbeauftragter koordiniert die Weiterentwicklung, begleitet Kolleginnen und Kollegen im Unterricht und arbeitet eng mit der kommunalen Medienberatung zusammen.

7. Datenschutz und Medienerziehung

Die Schule legt großen Wert auf einen verantwortungsvollen und sicheren Umgang mit digitalen Medien. Es werden ausschließlich datenschutzkonforme Anwendungen genutzt, und die Einwilligung der Erziehungsberechtigten wird für alle relevanten Mediennutzungen eingeholt. Themen wie Urheberrecht, Datenschutz, Cybermobbing und respektvolle Online-Kommunikation sind fester Bestandteil des Unterrichts und des Schulalltags.

8. Organisation, Evaluation und Weiterentwicklung

Die Schulleitung trägt die Gesamtverantwortung für die Umsetzung des Medienkonzepts. Die Medienbeauftragte oder der Medienbeauftragte koordiniert technische und pädagogische Fragen und steht in regelmäßigem Austausch mit dem Schulträger. Alle Lehrkräfte sind für die Umsetzung im Unterricht verantwortlich. Das Konzept wird jährlich evaluiert. Dabei werden Ausstattung, Unterrichtspraxis und Kompetenzerwerb überprüft. Eine grundlegende Überarbeitung erfolgt in einem zweijährigen Turnus.

9. Zeitplan zur Umsetzung

9.1 Ausstattungsanalyse und –bedarf

Im Folgenden wird der IST-Zustand der beiden Schulstandorte beleuchtet.

9.1.1 IST-Zustand Eichendorffschule:

Das komplette Gebäude ist mit einer Netzwerkverkabelung versehen, zudem ist im gesamten Gebäude WLAN verfügbar. Im Jahr 2019 wurde ein Serverraum eingerichtet, sodass das pädagogische Netzwerk sowie das Verwaltungsnetz konform zu den datenschutzrechtlichen Vorgaben voneinander getrennt sind. 2025 wurde ein Server für das Schulverwaltungsnetz für alle Schulen im Rathaus installiert. Jede Schule ist seit 2024 über Glasfaser mit dem Rathaus verbunden. Dies dient zum einen der Datenkommunikation mit dem Server, sowie auch der Versorgung der Schule mit schnellem (>800 Mbps) Internet.

Die Wartung der Infrastruktur wird über ein zweistufiges System durchgeführt. Der First-Level-Support wird vom Medienbeauftragten der Schule durchgeführt. Der Second-Level-Support wird per Ticket-System über „Communisystems.care GmbH“ ausgeführt. Der Medienbeauftragte und der externe Dienstleister arbeiten hierbei eng zusammen.

Für das Kollegium und für die Benutzung der digitalen Endgeräte im pädagogischen Bereich wird die Kommunikationsplattform IServ verwendet.

Eine Druckfunktion steht über das schulische Netzwerk zur Verfügung, Ausdrücke erfolgen auf den schulischen Kopierern in Schwarzweiß oder Farbe.

Jeder Klassenraum ist mit einem Projektor, einem appleTV und Lautsprechern ausgestattet. Allerdings sind die appleTVs nicht über LAN, sondern nur über WLAN mit dem Netzwerk verbunden, was die Pflege und Überwachung dieser Geräte äußerst zeitaufwändig macht und erschwert.

Es stehen iPads für die Schüler und Schülerinnen zur Nutzung in der Schule bereit. Weiter wird für jeden Raum ein iPad vorgehalten, dass der Lehrkraft zur Verfügung steht.

9.1.2 IST-Zustand Postdammschule:

Die Postdammschule ist ebenfalls mit einer LAN und einer WLAN-Struktur ausgestattet. Auch dieser Standort ist über Glasfaser mit dem Rathaus und dadurch mit dem Schulnetzwerk verbunden.

In der Postdammschule stehen ebenfalls iPads für die Schüler und Schülerinnen zur Nutzung in der Schule bereit. Weiter wird für jeden Raum ein iPad vorgehalten, dass der Lehrkraft zur Verfügung steht.

9.1.3 Zusammenfassende Übersicht des Schulverbundes

Art	Marke	Betriebssystem	Anzahl	Gesamt
Notebook Lehrerzimmer	HP	Win 11	1	1
Schüler-iPads 32 GB	Apple	iOS 17	83	183
Schüler-iPads 64 GB	Apple	iOS 26	25	
Schüler-iPads 128 GB	Apple	iOS 26	75	
Raum-iPads 128 GB	Apple	iOS 26	33	34
Raum-iPads 256 GB	Apple	iOS 26	1	
appleTVs LAN	Apple	iOS 26	17	21
appleTVs WLAN	Apple	iOS 26	4	
ASPoints	Unifi-AC-PRO		21	21

9.2 Ausstattungsbedarf

9.2.1 32 GB iPads:

Die Geräte mit dem geringen Speicher sind nicht weiter für die Kinder nutzbar. Es öffnen sich unzählige Masken mit der Mitteilung, dass ein Update für das iPads und unzählige Apps nicht möglich ist. Die Masken lassen sich aufgrund der Anzahl nicht einfach entfernen. Auch Apps lassen sich teilweise nicht mehr nutzen, da auch hier der Speicher nicht mehr ausreichend ist.

9.2.2 Raum-iPads:

Die Raum-iPads werden im Unterricht nahezu durchgehend von den Lehrkräften genutzt. Die hohe Beanspruchung macht sich mittlerweile deutlich bei den Akkus bemerkbar, sodass die Ladung mancher Geräte kaum für eine Unterrichtsstunde ausreichend ist und diese Geräte nur kabelgebunden betrieben werden können.

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 ☒

Bereiche abgedeckt:

 Jg. 1/2: ☒

 Jg. 3/4: ☒

10. Kompetenzerwartungen/Verbindliche Absprachen

KOMPETENZRAHMEN- MEDIENPASS NRW (Stand: Oktober 2017)

Planungsraster zur Medienkonzepterstellung

1. Bedienen und Anwenden
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 1: „Medienzeitreise“ – Kennenlernen alter und neuer elektronischer/digitaler Geräte
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 1: Kennenlernen der schulischen iPads, erste Beschäftigung mit Apps
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3: Medienführerschein: Ordner am Laptop anlegen und speichern, Speicherorte kennen lernen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 4: Handbuch „Internet ABC“: 1 – 2 Module nach Wahl aus dem Bereich „Mit der Klasse sicher ins Netz“ bearbeiten

2. Informieren und Recherchieren
2.1 Informationsrecherche
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 2: „Suchen und Finden im Internet“ – Erstes Kennenlernen und Nutzen von Suchmaschinen im Deutsch- und Sachunterricht zu Recherchezwecken 3/4: „Suchen und Finden im Internet“ – Vertiefte Nutzung von Suchmaschinen im Deutsch- und Sachunterricht zu Recherchezwecken
2.2 Informationsauswertung
Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 2: Tierforscher im Internet – „Erstellen eines Tier-ABC-Buches“ (Deutsch/Sachunterricht) 4: „Unser Kreis Gütersloh“ – Suchen von Informationen ergänzend zum Buch (Sachunterricht) 4: Erstellen eines „Ritter“-Plakates (Sachunterricht) 4: „Olis wilde Welt“ – Recherche im Internet im Rahmen der PC-AG
2.3 Informationsbewertung
Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 4: Auseinandersetzung mit dem Thema „Werbung“ (wahlweise in den Fächern Deutsch oder Sachunterricht)
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 <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 1/2: Thema „Altersfreigabe“ – Bevorzugte Nutzung kind- und altersgerechter Internetseiten 3/4: „Medienscouts“ des Ratsgymnasiums informieren die Kinder aus Jg. 3 und 4 über Risiken im Internet 3/4: Thema „Altersfreigabe“ – Bevorzugte Nutzung kind- und altersgerechter Internetseiten 3/4: Internetseite www.sheep-live.eu mit eindrucksvollen Beispielen zu Internetgefahren

3. Kommunizieren und Kooperieren
3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 4: Erstellen einer Präsentation mit der App Book-Creator (wahlweise in den Fächern Sachunterricht, Deutsch, Religion, Musik oder Englisch)
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3/4: Festhalten von Regeln zum Umgang mit Tablet, Internet, PC etc. (z.B. auch Gestaltung eines Plakats)
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 <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 4: „Medienscouts“ des Ratsgymnasiums führen eine anonyme Umfrage durch und diskutieren mit den Schüler*innen die Ergebnisse (PC-AG) 4: Besprechung Datenmissbrauch/Vertraulichkeit, siehe hierzu auch www.sheep-live.eu
3.4 Cybergewalt und -kriminalität
Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3: Theaterstück „Mein Körper gehört mir!“ 4: „Medienscouts“ des Ratsgymnasiums berichten ihre Erfahrungen und tauschen sich mit den Schüler*innen aus (PC-AG)

4. Produzieren und Präsentieren
4.1 Medienproduktion und -präsentation
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 1/2: Kennenlernen der App „Book-Creator“ zur Gestaltung von E-Books (wahlweise in Deutsch, Mathe, Sachunterricht, Englisch, Katholische Religion oder Kunst) 3/4: vertiefte Nutzung der App „Book-Creator“ zur Gestaltung von E-Books (wahlweise in den Fächern Deutsch, Mathe, Sachunterricht, Englisch, Katholische Religion oder Kunst)
4.2 Gestaltungsmittel
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 1/2: Gestaltung eines Films (z.B. Erstellung eines Erklärvideos (Koch-/Backrezept, Bastelanleitung) (wahlweise in den Fächern Deutsch, Sachunterricht, Kunst oder Englisch) 3/4: Gestaltung eines Films mit Hilfe einer App, z.B. „iMovie“ oder „Clips“ (z.B. Erstellung eines Erklärvideos (Koch-/Backrezept, Bastelanleitung, ..., wahlweise in den Fächern Deutsch, Sachunterricht, Kunst, Musik, Religion oder Englisch) 3/4: Texte in „Word“ gestalten (Deutsch, Englisch)
4.3 Quellendokumentation
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3/4: „Der Hausaufgaben-Helfer“ – Fächerbezogene Linktipps kennen lernen (Deutsch, Mathe) 3/4: Auf Quellenangaben achten, z.B. beim Erstellen einer Präsentation 3/4: Auseinandersetzung mit www.internet-abc.de
4.4 Rechtliche Grundlagen
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3/4: Erarbeitung des schulischen Medienführerscheins: „Internet-ABC-Führerschein“ (Deutsch) 3/4: „Mediencouts“ des Ratsgymnasiums berichten den Schüler*innen (PC-AG)

5. Analysieren und Reflektieren
5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3: „Leben früher und heute – (Deutsch, Sachunterricht) 4: Fakultativ: Besuch des Heinrich-Nixdorf-Forums in Paderborn
5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3/4: Thema „Werbung“ (Deutsch, Sachunterricht) 3/4: Soziale Medien – „WhatsApp, Instagram, Facebook und Co.“ (PC-AG) 4: „ZiSch – Zeitung in der Grundschule“ – Glocke-Projekt (Deutsch)
5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 4: „Medien-Fasten (Handy, Tablet, TV, PC)“ als Thema (Religion, PC-AG)
5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3/4: „Mediencouts“ des Ratsgymnasiums berichten den Schüler*innen (PC-AG) 4: Eigene Mediennutzung reflektieren (Stress-Alarm), Mediensucht (Deutsch, Sachunterricht, Religion)

6. Problemlösen und Modellieren
6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3: Online-Spiele sicher spielen (Sachunterricht) 3/4: Internet-ABC Online-Lexikon kennen lernen (PC-AG)
6.2 Algorithmen erkennen
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 1/2: Haus der kleinen Forscher: Kennenlernen der App „Ronjas Roboter“ 3/4: Teilnahme am „Informatik-Biber“-Wettbewerb (sofern eine PC-AG angeboten werden kann)
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 <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 2: Wege auf dem Hunderterfeld gehen (Mathematik) 3/4: Programmieren mit „Lego we do“ oder der App „Ronjas Roboter“
6.4 Bedeutung von Algorithmen
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren <u>Jahrgangsstufe/Fach</u> 3/4: Umgang mit dem Taschenrechner (Mathematik)

11. Fortbildungsplanung

Die verbindlichen Vorgaben des Medienkompetenzrahmens NRW sowie die fortschreitende Entwicklung der Hardware und das immer größer werdende Angebot an Software, Apps und browserbasierten Anwendungen erfordern umfangreiche Fortbildungsmaßnahmen der Lehrkräfte, um Sicherheit in der Bedienung der Geräte und Anwendungen zu erreichen sowie deren Möglichkeiten zur unterrichtlichen Nutzung kennen zu lernen. Die Erweiterung der schulischen Curricula sowie das fortlaufende Füllen der Kriterien des Medienkompetenzrahmens mit unterrichtlichen Inhalten benötigen zeitliche Ressourcen, die durch das Land NRW zur Verfügung gestellt werden müssen. Bei der Qualifizierung sollten auch Mitarbeiter/-innen der Offenen Ganztagsgrundschule mitberücksichtigt werden, damit diese in Absprache und Kooperation mit den Lehrkräften Unterrichtsprojekte entwickeln und umsetzen oder eigene Anwendungen realisieren können.

Die Fortbildungsplanung geschieht kontinuierlich im Rahmen der Lehrer- und Schulkonferenzen unter Beteiligung der OGGS-Leitung und –Mitarbeiter/-innen. Koordinierende und weiterführende Aufgaben übernehmen die Fortbildungsbeauftragte sowie die Mitglieder des Schulleitungsteams, die in IServ und JAMF geschulten Administratoren sowie die Mitglieder des „Pädagogischen Beirats“, die sich mit dem Schulträger austauschen.

Die Fortbildungsmaßnahmen werden im Rahmen ganztägiger, schulinterner Fortbildungen durchzuführen sein, je nach Qualifikationsstand aber auch als Angebote für Teilgruppen des Kollegiums. Je nach Bedarf können auch Fortbildungen für Jahrgangsteams oder im Rahmen schulübergreifender Kooperationen realisiert werden.

Die Einrichtung des „Arbeitskreises Medienentwicklungsplanung“ und des „Pädagogischen Beirats der Grundschulen“ durch den Schulträger hat sich schon jetzt als hilfreich beim Digitalisierungsprozess erwiesen.

Da die Nutzung digitaler Medien nur eines von vielen zu bearbeitenden Themenfeldern im Fortbildungsbereich ist, sind unter den aktuellen Rahmenbedingungen folgende Zeitfenster denkbar:

Alle 12 – 24 Monate: Eine ganztägige, kollegiumsinterne Fortbildung

Monatlich/nach Bedarf: Internetcafé, MultiplikatorInnen tauschen Wissen mit interessierten Kolleginnen und Kollegen aus.

Pro Schulhalbjahr: Ein Fortbildungsangebot für Teilgruppen des Kollegiums oder für Jahrgangsteams

Variabel: Nutzung von Fortbildungsangeboten des Medienzentrums des Kreises Gütersloh oder Organisation von schulübergreifenden Maßnahmen für interessierte Kolleginnen und Kollegen

12. Anhang/Informationsquellen

- Medienkompetenzrahmen NRW (MSB NRW)
- Leitfaden „In sieben Schritten zum schulischen Medienkonzept“ (Medienberatung NRW)
- Handreichung der Bezirksregierung Münster zum Datenschutz an Schulen
- Informationen des Ministeriums für Schule und Bildung NRW zum Medienkonzept