



GGs Tönisberg  
Helmeskamp 9  
47906 Kempen

# Medienkonzept

in Anlehnung an die  
von den Medienbeauftragten der Schulen der Stadt Viersen  
und den Medienberatern des Kompetenzteams Viersen erstellten Vorlage

Stand: Juni 2024

# Inhalt

1. Einleitung .....	3
1.1 Ziele der Schule im Hinblick auf die Arbeit mit digitalen Medien .....	3
2. Medienbildungskonzept .....	6
3. Betreuung und Wartung .....	14
4. Ausstattung .....	14
4.1 Bereits vorhandene Basisausstattung .....	14
4.2 Ausstattungsbedarf .....	15
5. Fortbildungsbedarf .....	15
6. Weiterentwicklung des Medienbildungskonzepts .....	16

# 1. Einleitung

Kinder werden in einer Medienwelt groß. Überall werden sie mit Medien konfrontiert und müssen sich in dieser Medienwelt einrichten.<sup>1</sup> In unserer Gesellschaft haben Medien einen zentralen Stellenwert eingenommen.<sup>2</sup> Die Aufgabe der Lehrer ist es, die Schülerinnen und Schüler auf die Medienwelt vorzubereiten.

Die Schülerinnen und Schüler kommen mit unterschiedlichsten Voraussetzungen und auch mit unterschiedlichen Vorkenntnissen in Bezug auf neue Medien in die Schule. Neue Medien nutzen die Schülerinnen und Schüler heutzutage selbstverständlich und besitzen selbst verschiedene digitale Endgeräte. Meist beschränkt sich ihr Wissen auf ein Anwendungswissen.

„Die elektronischen Informations- und Kommunikationstechnologien sind ebenso wie die traditionellen Medien Hilfsmittel des Lernens und Gegenstand des Unterrichts. Der Unterricht in der Grundschule vermittelt den Kindern eine Orientierung über wichtige Informationsmöglichkeiten und leitet sie an, vorhandene Informations- und Kommunikationsmedien sinnvoll zu nutzen. Indem die Medien selbst zum Gegenstand der Arbeit im Unterricht werden, erfahren die Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten und Beschränkungen einer durch Medien geprägten Lebenswirklichkeit. Die systematische Arbeit mit Medien trägt dazu bei, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln.“<sup>3</sup>

Schule sollte auch eine Vorbereitung auf die Arbeitswelt sein, die durch digitale Medien vielfältig geprägt ist.

## 1.1 Ziele der Schule im Hinblick auf die Arbeit mit digitalen Medien

Ziel ist es, die unterschiedlichen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler aufzugreifen und die Methodenkompetenz aller zu erweitern. Für die Schule bedeutet dies, dass der Unterricht sich auf die zunehmende Digitalisierung einstellen und einrichten muss. Digitale Medien müssen zum festen Bestandteil des Unterrichtes werden. Dies würde bedeuten, dass Lehrkräfte digitale Medien und Werkzeuge, genauso wie analoge Medien, in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts nutzen. Schule soll die Schülerinnen und Schüler auf einen bewussten Umgang mit Medien sensibilisieren und die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe des Medienpasses NRW zu einem bewussten Umgang anleiten. Hierbei ist jedoch zu erwähnen, dass Medienkompetenzen nicht nur in der Schule erworben werden. Der Erwerb ist mit dem Ende der Schulzeit nicht abgeschlossen.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Vgl. Kursbuch Grundschule S. 667

<sup>2</sup> Grundschulverband, Neue Medien in der Grundschule S. 202

<sup>3</sup> Lehrplan Grundschule NRW, S.15

<sup>4</sup> Vgl. Grundschulverband; Neue Medien in der Grundschule 2.0; S.23

„Für die KMK ist schulische Medienbildung ein dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleiteter Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt.“<sup>5</sup>

Seit 2015 setzen die Lehrerinnen und Lehrer der GGS Tönisberg zunehmend digitale Medien, wie z.B. iPads in ihrem Unterricht ein. Seit Anfang 2020 kommuniziert unser Lehrerkollegium untereinander sowie mit den Eltern über ihre (beruflichen) E-Mail-Adresse in Logineo NRW. Die Plattform Logineo NRW LMS wird sowohl zur Ablage und zum Austausch von Dateien wie z.B. Konzepten, Protokollen, Lernzielkontrollen und Materialien genutzt als auch zur Kommunikation mit den Eltern. Für jede Klasse wurde ein 'Raum' eingerichtet, in dem ein gesicherter Austausch mit den Eltern der Klasse stattfindet. Beispielsweise können dort (analoge und digitale) Schüler\*innenarbeiten hochgeladen, Fotos und Videos ausgetauscht oder Termine (z.B. Elternsprechtage) abgefragt werden. Zur digitalen Aufbereitung von Unterrichtsthemen wird die Pinnwand ‚Taskcards‘ genutzt.

Für jede Klasse wurde eine wöchentliche Medienstunde (bei regulärem Stundenplan) eingerichtet. In dieser Stunde wird vor allem der grundlegende Umgang mit den Tablets und häufig genutzten Apps erprobt. Außerdem wird mit Hilfe des Internet-ABCs der sichere Umgang mit verschiedenen Medien thematisiert. Unser Kollegium bildet sich mit der Fortbildungsplattform ‚Fobizz‘ regelmäßig weiter, tauscht sich über die verschiedenen Fortbildungen aus und entwickelt gemeinsam Unterrichtseinheiten dazu.

Darüber hinaus tauschen die Medienbeauftragten aller Kempener Schulen sich bei regelmäßigen Treffen aus und entwickeln gemeinsam neue Ideen.

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:
  - die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien wie z.B. Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte
  - die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
  - die Diagnose von Lernproblemen durch digitale Testformate
  - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate wie kahoot
  - zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. learningapps)
  - zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

---

<sup>5</sup> Vgl. Grundschulverband; Neue Medien in der Grundschule 2.0; S.22

- Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um
  - Lernprozesse zu gestalten
  - Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
  - Lernprozesse zu dokumentieren
  - gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülerinnen und Schülern zu arbeiten
  - in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
  - Medienprodukte zu erstellen
- Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge (z.B. Logineo NRW Schule Online. /Logineo NRW LMS) darüber hinaus, 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 und darüber hinaus (z.B. mit den Eltern) effizienter zu machen
  - schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen
- Die Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).
- Es sollen mobile Schulgeräte für Schülerinnen und Schüler vorhanden sein.
- Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:2 (ein Gerät auf zwei Schüler je Klasse sein).
  - Je nach Szenario sollte es möglich sein, Gerätesätze zu kombinieren, um für Projekte in einzelnen Lerngruppen eine 1:1-Ausstattung nutzen zu können.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.
- Für die Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen ist es es möglich, Inhalte, Arbeitsstände, -ergebnisse etc. über einen Speicher verfügbar zu machen (Logineo. NRW LMS)

## 2. Medienbildungskonzept

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Im Folgenden wird das Planungsraster zur Umsetzung und Vermittlung von Medienkompetenz an der GGS Tönisberg aufgeführt. Dabei ist zu beachten, dass hier lediglich an der Schule verpflichtende Inhalte und Unterrichtsbereiche der Medienbildung benannt werden. Selbstverständlich kann und wird auch darüber hinaus mit und von Medien gelernt.

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 Entwicklungsschritt anzusehen, der mittel- und langfristig kontinuierlich weiterentwickelt wird.

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
<b>1.1 Medienausstattung</b>  <b>Allgemein Klasse 1/2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>SuS lernen die iPads und i-Pad Regeln (Aushang in jedem Klassenzimmer) kennen</li> </ul>	<b>2.1 Informationsrecherche</b>  <b>Allgemein Klasse 1-4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formulieren von Wissensfragen zu den einzelnen Themen: Mindmap, Tafel, Plakat, Book Creator, Cluster, Placemat, Wortwolken</li> <li>Meinungsaustausch und Aktivierung von Vorwissen mit Hilfe der App Wooclap</li> <li>Nutzen der Schülerbücherei für alle Themen</li> </ul> <b>Deutsch 1/2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wörterbuch (Nachschlagen, Sortieren nach dem Alphabet)</li> <li>Arbeit an der Anlauttabelle: Erstellen eines Buches mit dem</li> </ul>	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>  <b>Deutsch 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>E-mail schreiben (z.B. Informationsmaterial für die Klassenfahrt anfordern)</li> <li>Artikel für die Homepage schreiben über unsere TIKs (Treff im Kasten mit Vorführungen) oder einen Klassenausflug z.B. in das Umweltzentrum</li> <li>Email-Briefpartnerschaft</li> </ul>	<b>4.1 Medienproduktion und –präsentation</b>  <b>Deutsch 2/3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>eine Gedichtpräsentation mit Hilfe von Sprach- und Videoaufnahmen üben und vorstellen</li> </ul> <b>Sachunterricht 1-4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Schulweg fotografieren (Verkehrssicherheit)</li> <li>eine eigene digitale Präsentation mit dem Book Creator erstellen (z.B. Thema: Haustiere, Steinzeit)</li> <li>Plakate, Lapbook und Erklärvideos erstellen (z.B. Thema Sinne)</li> </ul> <b>Sachunterricht 3/4</b>	<b>5.1 Medienanalyse</b>  <b>Deutsch 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Nutzung der Medien „Buch, Zeitung, Internet/Computer“ gegenüberstellen, analysieren und reflektieren</li> </ul> <b>Sachunterricht 1-4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gezielte Suche in Medien: Welches Medium hilft mir am besten? Buch, Internet/Edmond, CD, Zeitung...</li> </ul>	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b>  <b>Sachunterricht 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vor- und Nachteile der digitalen Welt</li> <li>Einsatzmöglichkeiten kritisch hinterfragen und sinnvoll abwägen</li> <li>Umgang mit sozialen Medien</li> <li>Lernmodul: „So funktioniert das Internet“: <a href="https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule/so-funktioniert-das-internet-die-technik/">https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule/so-funktioniert-das-internet-die-technik/</a></li> </ul>

	<p>Book Creator zu einem Buchstaben (Anlautbilder, Wörtersammlung)</p> <p><b>Mathe 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen aus Sachtexten herausfiltern und zur Lösung von Sachaufgaben nutzen</li> <li>• Informationen zur Erstellung von Tabellen und Diagrammen erfragen bzw. erlesen</li> </ul> <p><b>Sachunterricht 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzen von Mediatheken (z.B. EDMOND)</li> <li>• Informationen aus zusammengestellter Mediensammlung über Padlet/Task-Cards entnehmen</li> <li>• Einfache Karte der Schulumgebung mit Hilfe markanter Punkte lesen („Mein Wohnort“)</li> <li>• Büchereien (Schule und Stadt)</li> </ul> <p><b>Sachunterricht 1/2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kindgerechte Suchmaschinen nutzen: frag FINN, Blinde Kuh (z.B. Thema Haustiere)</li> <li>• Themenkisten</li> </ul>	<p><b>Englisch 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein Interview führen und mit Hilfe der iPads aufnehmen</li> <li>• einen Dialog spielen und als Hör- oder Videoaufnahme festhalten</li> <li>• evtl. eine E-Mail-Freundschaft zu einer englischsprachigen Schule aufbauen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation zu einem Thema mit dem Green Screen erstellen</li> <li>• Zum Abschluss eines Themas ein eigenes Wissensquiz mit „kahoot“ erstellen</li> </ul> <p><b>Englisch 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SuS erstellen mit dem Book Creator eine Präsentation zu „London sights“</li> </ul> <p><b>Kunst 1-4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellen von Fotografien zum Thema „Farben“ und Gestaltung von Collagen</li> </ul>		
--	--	--	---	--	--

(Bücherei)

**Englisch 3/4**

- SuS entnehmen Filmen relevante Informationen
- interkulturelles Lernen aus Filmen z.B. „The groovy granny show“
- Nutzung von Suchmaschinen zu den Themen „holidays“ und „London sights“

**Religion 3/4**

- Informationen zum Thema Weltreligionen mit Hilfe kindgerechter Suchmaschinen sammeln

**Sport 2-4**

- Tanzvideos als Anregung nutzen

**Musik 3/4**

- Informationen über Komponisten, Musikstile, Musikepochen suchen (z.B. Mozart, Rock ´n Roll)

<p><b>1.2 Digitale Werkzeuge</b></p> <p><b>Basics (Grundlagen in allen Fächern)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bedienungsgrundlagen iPads</li> <li>• Benennung der Komponenten des PCs</li> <li>• TV, Beamer</li> <li>• Bücher/Bilderbücher, Bücherei</li> <li>• CDs</li> <li>• Hörspiele</li> <li>• Hefte</li> <li>• Lehrwerke</li> <li>• Karten</li> </ul> <p><b>Anwendung von Software/LernApps</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auffinden, Starten und Beenden von Apps/Software</li> <li>• Bedienungsgrundlagen iPad: pages, Book Creator, Video-/Foto-/Sprachaufnahmen</li> <li>• Bedienungsgrundlagen PC: Textverarbeitungsprogramm „Word“</li> </ul>	<p><b>2.2 Informationsauswertung</b></p> <p><b>Sachunterricht 1/2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geräusche aufnehmen und auswerten</li> <li>• Geräusche raten mit der App „Ohrenspitzer“</li> </ul> <p><b>Sachunterricht 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verkehrs- und Hinweisschilder lernen, erkennen und sich danach verhalten</li> </ul> <p><b>Englisch 3-4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aus Hörtexten wichtige Informationen filtern.</li> <li>• englischsprachige Filme zu einzelnen Themen schauen und besprechen.</li> </ul>	<p><b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b></p> <p><b>Deutsch 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regeln für die Kommunikation im Internet kennen und einhalten (Lernmodule vom internet-abc: „Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden“, „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich“</li> </ul>	<p><b>4.2 Gestaltungsmittel</b></p> <p><b>Allgemein Sachunterricht 1-4</b></p> <p>zur Gestaltung ihrer Präsentationen (z.B. siehe 4.1) nutzen die SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilder und Grafiken von pixabay</li> <li>• schreiben die SuS Texte mit pages, Primary Writer oder Book Creator</li> <li>• verwenden die SuS verschiedene Schriftarten, -größen, -farben</li> <li>• erstellen Videos und Fotos mit der Kamera oder gestalten mit Hilfe des ‚Green Screens‘</li> <li>• Erstellen eines eigenen Quiz mit Kahoot</li> </ul>	<p><b>5.2 Meinungsbildung</b></p> <p><b>Sachunterricht/ Deutsch 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Thema „Pressefreiheit“, „freie Meinungsäußerung“ in Zeitung, Fernsehen, Internet (Zeitungsprojekt „Texthelden“)</li> <li>• Thema „Umweltschutz“: Diskussion und Ideensammlung nach eigener Recherche</li> </ul> <p><b>Fächerübergreifend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Feedback geben</li> <li>• Partizipation: Meinungsäußerung zu Themen rund um die Schule</li> </ul>	<p><b>6.2 Algorithmen erkennen</b></p> <p><b>Mathe 1-4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigene Lösungswege finden, Strategien zur Lösungsfindung entwickeln</li> <li>• Lösungswege darstellen auf Papier, an der Tafel, etvl. auf dem iPad (z.B. Explain everything) (Schriftliche Division Klasse 4, Meine Klasse in Zahlen Klasse 1/2, Kombinatorik/Wahrscheinlichkeitsrechnung Klasse 3)</li> </ul>
--	---	--	---	--	--

<p><b>Fächerübergreifend</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung von Umfrage-/ Feedbacktools</li> </ul> <p><b>Deutsch 1/2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung von iPads: Book Creator, Audio- und Videoaufnahme, Suchmaschine</li> <li>• PC, Lernsoftware, Word</li> <li>• Antolin, Anton</li> </ul> <p><b>Deutsch 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung von iPads: Book Creator, Audio- und Videoaufnahme, Suchmaschine, pages, Einfügen von Texten/Bildern/ Grafiken und Formatieren</li> <li>• PC, Word</li> <li>• Anton</li> </ul> <p><b>Mathe 1/2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad (z.B. Blitzrechnen, Anton, App zum Lehrwerk)</li> </ul> <p><b>Mathe 1-4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad zum Fotografieren geometrischer Formen/Körper in der Umwelt</li> </ul>					
--	--	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apps: Blitzrechnen, Anton</li> </ul> <p><b>Sachunterricht 1-4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kindgerechte Suchmaschinen nutzen: frag FINN, Blinde Kuh</li> <li>• kahoot</li> </ul> <p><b>Englisch 3-4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung von iPads: Audio- und Videoaufnahme zur Verbesserung des Kompetenzbereiches Sprechen</li> <li>• mit Puppet Pals eine kleine Geschichte in Kleingruppenarbeit nachspielen (z.B. me and my family)</li> <li>• Filmmaterial z.B. aus „planet-schule.de“</li> </ul> <p><b>Sport 2-4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nutzung von iPads: Videoaufnahme von Bewegungsabläufen (z.B. Rolle vorwärts, Weitwurf, Tanz)</li> <li>• Entwicklung eigener Bewegungsabläufe</li> </ul>					
--	--	--	--	--	--

oder Spiele mit ‚book creator‘ festhalten					
<b>1.3 Datenorganisation</b>  <b>Deutsch 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Abspeichern von Ergebnissen (Word, pages ‚Book creator, pic collage)</li> </ul> <b>Mathe 1-4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rechengeschichten in Textverarbeitungsprogrammen anwenden</li> </ul> <b>Sachunterricht 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Senden von Daten per Airdrop an das Lehrer-Gerät</li> </ul>	<b>2.3 Informationsbewertung</b>  <b>Deutsch 1-4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Werbung in Print und digitalen Medien (z.B. Thema „Zeitung“ Klasse 4</li> </ul> <b>Sachunterricht 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Informationen zum Thema „Umweltschutz“ bewerten und neue Ideen entwickeln</li> </ul> <b>Musik 1-4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bewertung von Musik nach Kriterien</li> </ul>	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>  <b>Deutsch 3/4:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Benimmregeln im Netz (Planet-Schule, internet-abc: „Achtung die Gefahren! – So schützt du dich“)</li> </ul>	<b>4.3 Quellendokumentation</b>  <b>Grundlagen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Standards für Quellenangaben kennen und anwenden</li> <li>internet-abc: „Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet“</li> </ul>	<b>5.3 Identitätsbildung</b>  <b>Deutsch 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Das bin ich – Eine kurze Vorstellung mit Hilfe des Book Creators gestalten</li> </ul> <b>Religion 3/4:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gedanken zum Glauben und zu Gott kreativ festhalten z.B. mit dem Book Creator</li> </ul>	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b>  <b>Mathe/Sachunterricht 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>erstes Programmieren mit Lego Education We Do 2.0</li> </ul>
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b>  <b>Deutsch/Mathe 1-4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eigener Account Blitzrechnen und Anton</li> </ul> <b>Deutsch/ Sachunterricht 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>SuS können eine</li> </ul>	<b>2.4 Informationskritik</b>  <b>Deutsch 3-4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Betrachten von falschen Quellen, SuS sensibilisieren (Zeitungsprojekt, Homepagegestaltung)</li> </ul>	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b>  <b>Sachunterricht 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Projekt: Mein Körper gehört mir: Thema Gewalt im Netz:</li> <li>Risiken und Auswirkungen des Internets kennen</li> </ul>	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>  <b>Deutsch 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Urheber- und Rechtsfragen kennen und richtig nutzen zur Veröffentlichung von Schülerpräsentationen auf der Homepage</li> </ul>	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b>  <b>Deutsch/Sachunterricht 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eigene Mediennutzung/-erfahrung beobachten, reflektieren und mit anderen vergleichen</li> </ul>	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b>  <b>Mathe/Sachunterricht 3/4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>erstes Programmieren mit Lego Education We Do 2.0</li> </ul>

<p>URL eingeben und nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• selbstständig und sinnvoll Suchmaschinen einsetzen (nach vorgegebenen Angaben)</li> <li>• QR-Codes scannen</li> </ul> <p><b>Sachunterricht 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Freund und Feind: Verhalten und Gefahren im Internet (Lernmodul internet-abc: „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich“, Projekt: Mein Körper gehört mir)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• wissen, wie man sich dagegen schützt und</li> <li>• mögliche Hilfen kennen lernen</li> <li>• Lernmodul internet-abc: „Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich“</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Andere Kinder im Umgang mit Medien unterstützen in Partner- und Gruppenarbeit</li> </ul> <p><b>Sachunterricht 3/4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kritische Auseinandersetzung mit Chancen vs. Risiken digitaler Medien</li> <li>• Lernmodule internet-abc</li> </ul>	
--	--	--	--	---	--

### **3. Betreuung und Wartung**

Eine gute Betreuung der Schulen ist wichtig, um die eingesetzte Technik vollumfänglich und durchgehend nutzen zu können. Der IT-Support für Schulen ist eine Gemeinschaftsaufgabe zwischen Land und Kommune, wobei die Stadt als Sachaufwandsträger für Aufbau, Betrieb und Wartung der IT-Infrastruktur verantwortlich ist.

Der sogenannte First-Level-Support liegt beim Land und damit bei der Lehrerschaft. Er umfasst vor allem Fragen der Bedienung, Instandhaltung, Wiederherstellung von Einstellungen, Durchführung einfacher Updates, Einweisung und Beratung des Kollegiums. Er wird an allen Kempener Schulen in der Regel durch den/die Medienbeauftragte der jeweiligen Schule durchgeführt. Weiterführende Bereiche des First-Level-Supports, wie das Updaten von Software, Instandhaltung sowie Fehlerbehebung übernimmt der Second-Level-Support.

Der Second-Level-Support obliegt dem Schulträger (der Stadt Kempen) vertreten durch Herrn Stammen und umfasst alle Wartungsarbeiten, Reparaturen, Benutzerverwaltung und –einrichtung, Dokumentation und Inventarisierung, die Installation und Einrichtung von Netzwerken, Betreuung und Unterweisung der First-Level-Beauftragten, Fernwartung und Fehlerdiagnose. Der First-Level-Support in der Schule erhält Unterstützung per Email oder per Telefon vom IT-Service der Stadt Kempen.

Medienbeauftragte der Städt. Gemeinschaftsgrundschule Tönisberg ist Valerie Krüger.

## **4. Ausstattung**

### **4.1 Bereits vorhandene Basisausstattung**

Derzeit verfügt unsere Schule über:

- Breitband Internetzugang in allen Räumen der Schule, der es ermöglicht, dass mehrere Lehrkräfte gleichzeitig digitale Inhalte aus dem Internet abrufen (Beispiel: Videos abrufen über EDMOND NRW) und auch, dass viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig auf das Internet zugreifen. Der Internetzugang in der Turnhalle fehlt noch, wäre aber auch dringend nötig, um auch im Sportunterricht und während verschiedener Projekte digital arbeiten zu können.
- Eine Möglichkeit für Lehrkräfte, im gesamten Gebäude über WLAN mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen, um im Klassenraum und darüber hinaus ohne Anbindung beweglich zu bleiben (geschlossenes WLAN, nur für Schulpersonal).
- 72 Tablets (Apple iPad) inkl. 5 Transportkoffern mit Lademöglichkeit
- 8 Bildschirme (alle Klassenräume; Lehrerzimmer; Bücherei)
- 3 Apple TV
- 2 Beamer

- 1 Kopierer/Drucker (inkl. Airprint), 1 Farblaserstrahldrucker
- 2 Computer im Lehrerzimmer

## • 4.2. Ausstattungsbedarf

1-2 weitere Bildschirme in den zukünftig multifunktionell genutzten Räumen des Offenen Ganztags ermöglichen weitere Handlungsspielräume für den Unterricht sowie die Bildungsangebote der OGS.

Die Anschaffung weiterer I pads sorgt für eine bessere Umsetzung der gesteckten Ziele und des täglichen Umgangs mit digitalen Medien.

Im regelmäßigen Abstand (ca. alle 5 Jahre) müssen die iPads ausgetauscht werden.

## 5. Fortbildungsbedarf

Medienbeauftragte der Städt. Gemeinschaftsgrundschule Tönisberg ist Valerie Krüger Innerhalb des Kollegiums übernimmt die genannte Medienbeauftragte sowie weitere Kolleginnen mit Fachkenntnissen „Patenschaften“ für benachbarte Klassen mit dem Ziel, diesen bei Fragen und Problemen auf dem schnellen Weg zu helfen. In den Fachkonferenzen der einzelnen Fächer findet ein regelmäßiger Austausch statt, dabei sollte gelten: Kollegen bilden Kollegen fort. Denn nur so ist gewährleistet, dass stets kompetente Ansprechpartner vor Ort sind. Über die Fortbildungsplattform ‚Fobizz‘ bilden sich die Kolleginnen individuell und regelmäßig fort.

Es soll vermieden werden, dass nur wenige „Experten“ die Technik bedienen können. Kollegen sind für die iPads und Computer weitgehend selbst verantwortlich und verpflichten sich, diese im Unterricht einzusetzen.

Bereits vorhandene Austausch und Fortbildungsmöglichkeiten der Kempener Grundschulen:

- Vernetzung und Zusammenarbeit aller Kempener Grundschulen im Bereich iPad/Computer, seit 2015. Dadurch findet ein regelmäßiger Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen vor allem mit den iPads statt.
- Das Format der Mikrofortbildung im Kollegium besteht, um im Zeitrahmen von 15 Minuten oder in 45-/60-Minütigen Angeboten, Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben.

- Es finden pädagogische Tage zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen ebenso wie zur Weiterentwicklung/Evaluation des Medienkonzeptes statt. Zusätzlich wird bei Bedarf Input von außen geholt.
- Gegenseitiges Hospitieren bei den anderen Kollegen der eigenen Schule.

Die Fortbildungssuchmaschine des Landes NRW unterstützt das gesamte Kollegium bei der Umsetzung des Fortbildungskonzeptes der Schule. Sie kategorisiert die Programme und Module der Lehrerfortbildung NRW und bildet die Schnittstelle zum Angebot des Kompetenzteams vor Ort.

Je nach festgelegten Unterrichtsinhalten und eingesetzter Hardware ergibt sich ein Fortbildungsbedarf. Um diesen abzudecken werden hier exemplarisch einige Angebote

- Digitale Fortbildungsoffensive des Landes NRW
- Netzwerktreffen Logineo LMS
- Angebote des Medienzentrums Viersen

## **6. Weiterentwicklung des Medienbildungskonzeptes**

Es finden regelmäßig Lehrerkonferenzen oder pädagogische Tage zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen ebenso wie zur Weiterentwicklung und Evaluation des Medienkonzeptes statt. Zusätzlich wird bei Bedarf Input von außen geholt.

Das vorliegende Medienkonzept wird im Abstand von zwei bis drei Jahren evaluiert und entsprechend angepasst. Die schulinternen Lehrpläne aller Fächer werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus unserem Medienbildungskonzept (siehe Punkt 2) in diese integriert. Es wird erfasst, wie einzelne Teilkompetenzen bereits im Unterricht an unserer Schule vermittelt werden, welche verändert oder angepasst werden müssen und welche Inhalte in der Zukunft geplant sind.