



Dattenfeld

ERNST-MORITZ-ROTH-SCHULE  
Hauptstandort

Verbundschule an der Sieg  
**GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE**



Herchen

SCHULE AM KLOOSTERGARTEN  
Teilstandort

# Medienkonzept

der Verbundschule an der Sieg

mit den Standorten

Ernst-Moritz-Roth-Schule Dattenfeld

und

Schule am Kloostergarten Herchen

(Stand: 05.2025)



Dattenfeld  
ERNST-MORITZ-ROTH-SCHULE  
Hauptstandort

Verbundschule an der Sieg  
**GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE**



Herchen  
SCHULE AM KLOSTERGARTEN  
Teilstandort

## Inhaltsverzeichnis

1. Medienpädagogische Ziele der Verbundschule an der Sieg .....	2
2. Kompetenzerwartungen.....	3
2.1 Medienkompetenzrahmen NRW .....	3
2.2 Lehrpläne NRW.....	6
2.3 Umsetzung der Kompetenzerwartungen in der Verbundschule an der Sieg.....	7
2.3.1 Allgemeine Schwerpunkte.....	7
2.3.2 Bisherige Unterrichtsinhalte.....	9
2.3.3 Zukünftiges Unterrichtskonzept.....	10
3. Digitale Ausstattung in der Verbundschule an der Sieg .....	11
3.1 Bestandsaufnahme der vorhandenen Hard- und Software (Ist-Zustand).....	11
3.2 Ausstattungsbedarf (Soll-Zustand).....	11
4. Kommunikationsstrukturen in der Verbundschule an der Sieg .....	14
4.1 EDUMAPS – digitales Lernen .....	15
4.2 Lernmanagementsystem Logineo NRW LMS .....	15
4.3 Digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform LOGINEO NRW - Kommunikation .....	15
4.4 Logineo NRW Messenger - Kommunikation .....	16
4.5 Office 365 und Teams - Kommunikation.....	16
4.6 Videokonferenztool Jitsi .....	16
4.7 Homepage der Verbundschule an der Sieg.....	17
5. Fort- und Weiterbildungen im Kollegium.....	17
6. Elterninformation .....	17
7. Ausblick.....	17
8. Anlagen.....	18

## 1. Medienpädagogische Ziele der Verbundschule an der Sieg

Computer, Tablets, Handys und andere Endgeräte Internet gehören heute ebenso zur Lebenswelt der Kinder wie Bücher und Fernsehen. Aber wie wird das vielfältige Medienspektrum, das Kinder nutzen und das sie sich selbst aneignen, in der Grundschule thematisiert? Und welche Medien werden in der Schule zu Lehr- und Lernzwecken eingesetzt? Welche Rahmenbedingungen sind für die Medienintegration hinderlich und welche begünstigen sie?

Um die oben dargestellte Lebenswelt der Kinder systematisch in den Unterricht einzubetten, wurde an der Verbundschule an der Sieg das vorliegende Konzept zur Nutzung von neuen Medien entwickelt.

Es wird als eine bedeutsame Aufgabe der Verbundschule angesehen, Kinder zu einem strukturierten, kritischen und vor allem sicherheitsbewussten Umgang mit den neuen Medien zu befähigen und so die Grundlage für eine solide Medienkompetenz zu schaffen.

Die Nutzung ausgewählter Lernsoftware in Haupt- und Nebenfächern auf PCs, Laptops und Tablets (Android und IOS), die kritische Reflexion verschiedener Medien sowie die Nutzung des Internets als Informationsquelle, Kommunikations- und Publikationsmöglichkeit sind zentrale Ansätze neue Medien in den täglichen Unterricht der Verbundschule an der Sieg zu integrieren. Des Weiteren kann mit Hilfe digitaler Medien in weitaus größerem Umfang individuell zugeschnittenes Material zur Förderung von Schüler\*innen genutzt werden.

Grundlagen unserer Überlegungen sind der Medienkompetenzrahmen NRW (siehe 2.1) sowie die aktuellen Grundschul-Lehrpläne für die einzelnen Fächer (siehe 2.2).

## **2. Kompetenzerwartungen**

### **2.1 Medienkompetenzrahmen NRW**

*Die Kultusministerkonferenz hat im Dezember 2016 die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ beschlossen, in der sich alle Länder auf einen gemeinsamen Kompetenzrahmen im Umgang mit Medien verständigt haben. Die Länder haben sich dabei verpflichtet, dafür Sorge zu tragen, dass alle Schülerinnen und Schüler, die zum Schuljahr 2018/2019 in die Grundschule eingeschult werden oder in die Sekundarstufe I eintreten, bis zum Ende ihrer Pflichtschulzeit die in diesem Rahmen formulierten Kompetenzen erwerben können.*

*Mit dem an die KMK-Strategie angepassten **Medienkompetenzrahmen NRW** werden nun verbindliche Grundlagen für die Medienkonzeptentwicklung in der Schule in NRW übermittelt*



Dattenfeld

ERNST-MORITZ-ROTH-SCHULE  
Hauptstandort

Verbundschule an der Sieg  
**GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE**



Herchen

SCHULE AM KLOSTERGARTEN  
Teilstandort

(BASS 16-13 Nr. 4 „Unterstützung für das Lernen mit Medien“). (...) Die Medienkonzepte sind wesentliche Grundlage für die Antragstellungen der Schulträger für IT-Investitionen sowohl aus dem Programm "Gute Schule 2020" als auch aus dem "Digitalpakt Schule" der Bundesregierung.

Quelle: <https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Medien/Medienkompetenzrahmen/index.html> (Stand 10.5.2024)



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



Der Kompetenzrahmen weist sechs Kompetenzbereiche aus:

1. Bedienen und Anwenden
2. Informieren und Recherchieren
3. Kommunizieren und Kooperieren
4. Produzieren und Präsentieren.
5. Analysieren und Reflektieren
6. Problemlösen und Modellieren

Diese Kompetenzbereiche gelten für die gesamte Schullaufbahn. Für den Bereich Grundschule werden folgende Teilkompetenzen näher erläutert:

**1. BEDIENEN UND ANWENDEN**

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nutzen sowohl Hardware als auch verschiedene digitale Werkzeuge.



Dattenfeld

ERNST-MORITZ-ROTH-SCHULE  
Hauptstandort

Verbundschule an der Sieg  
**GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE**



Herchen

SCHULE AM KLOSTERGARTEN  
Teilstandort

*Sie kennen und bedienen unterschiedliche Medien und Anwendungen, z. B. für Textverarbeitung, Präsentation, Video-, Audio-, Bildbearbeitung, Programmierumgebungen, Lernanwendungen und Lernplattformen. Sie wählen aus Hardware und digitalen Werkzeugen zielgerichtet aus und nutzen diese in verschiedenen Zusammenhängen. Informationen und Daten auf den Geräten bzw. in den Anwendungen organisieren sie und wenden sie in unterschiedlichen Dateiformaten an. Dabei kennen sie Sicherheitsmaßnahmen sowie Grundlagen des Datenschutzes und gehen verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten um.*

## **2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN**

*... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.*

*Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 führen hierzu Informationsrecherchen zielgerichtet durch, z. B. über Kindersuchmaschinen im Internet, auf partizipativen Onlineplattformen, in Bibliotheksangeboten oder in Lexika und wenden dabei geeignete Suchstrategien an. Themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren und bereiten sie aus vorhandenen Medienangeboten auf.*

*Sie erkennen und bewerten Informationen und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten, z. B. von Nachrichten und Werbung. Insbesondere erkennen Grundschul Kinder unangemessene Medieninhalte und gehen mit diesen sachgerecht um. Sie kennen Hilfs- und Unterstützungsstrukturen und nutzen diese bei Bedarf.*

## **3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN**

*... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.*

*Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 kennen digitale Kommunikationswege, z. B. E-Mail, SMS, Messaging-Dienste oder Videochats. Sie beschreiben Unterschiede und Wirkungen verschiedener Kommunikationsmedien und wählen diese für die eigene Kommunikation zielgerichtet aus. Grundschul Kinder kennen und entwickeln Regeln des Umgangs für eine sichere, an ethischen Grundsätzen und kulturell-gesellschaftlichen Normen orientierte Kommunikation und beachten diese, auch bezogen auf angehängte Foto- und Videodateien.*

*Sie wissen, dass z. B. Drohungen und Beleidigungen auch bei der Nutzung digitaler Medien unangemessen sind und rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen können. Sie kennen Erscheinungsformen und Auswirkungen von Cybermobbing sowie entsprechende Hilfsangebote. Grundschul Kinder nutzen Kooperationswerkzeuge zur Zusammenarbeit, erproben dabei unterschiedliche Formen der Kooperation und führen verschiedene Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Produkt, z. B. zu einer Klassenzeitung oder einem Klassenblog, zusammen.*

## **4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN**

*... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.*

*Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erarbeiten Medienprodukte, indem sie diese zielgerichtet gestalten und präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Diese können beispielsweise Bild-, Audio- und Videoprodukte sein, z. B. digitale Collagen, Hörspiele, Kurz- und Erklärfilme oder Animationen, die aus der Beschäftigung mit einem Thema entstehen. Diese stellen Grundschul Kinder im Unterricht, im Rahmen von schulischen oder außerschulischen Veranstaltungen oder im Webauftritt der Schule unter Berücksichtigung von grundlegenden Präsentationstechniken vor. Grundschul Kinder nutzen hierfür bewusst Gestaltungsmittel, deren Wirkung sie kennen und zielgerichtet einsetzen. Bei der Produktion beachten sie Standards der Quellendokumentation und rechtliche Rahmenbedingungen hinsichtlich der Verwendung verschiedener Quellen, wie z. B. Abbildungen, Videos, Musik und Texte.*

## **5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN**

*... ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.*

*Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 nehmen Medienangebote wahr, tauschen sich über die Vielfalt der Medien und ihre Entwicklung aus und gleichen diese mit eigenen Erfahrungen ab. Sie erkennen und vergleichen die Zielsetzung einzelner Medienangebote und nutzen diese reflektiert und zielgerichtet für einen bewussten Umgang mit ihnen. In der Auseinandersetzung mit dem eigenen Mediennutzungsverhalten erkennen Grundschul Kinder die Wirkung und die Folgen ihres Medienhandelns und entwickeln Regeln für eine sinnvolle Mediennutzung, z. B. im Sinne von Strategien der Selbstregulierung. Grundschul Kinder entdecken die Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung und lernen, diese für ihre eigene Identitätsbildung zu nutzen. Sie reflektieren beispielsweise die vielfältigen Videoformate auf Onlineplattformen oder die Unterschiede von digitalen und analogen Spielen, und leiten daraus Wege ab, wie das Spielen sie*

im Unterricht bzw. beim Lernen unterstützen kann. Sie kennen Alterskennzeichnungen für Medienangebote und reflektieren deren Sinnhaftigkeit.

#### **6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN**

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

Grundschul Kinder am Ende der Klasse 4 erkennen algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten, z. B. bei Verkehrsschaltungen auf dem Schulweg, und können diese nachvollziehen und reflektieren. Sie formalisieren und beschreiben Probleme und entwickeln Problemlösestrategien. Dazu planen und nutzen sie Algorithmen und Modellierungskonzepte auch in einfachen Programmierumgebungen, z. B. bei Robotern, Microcontroller-Boards oder Programmier-Apps. Sie beurteilen die gefundenen Lösungsstrategien. Grundschul Kinder beschreiben und reflektieren die Einflüsse von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft sowie die Auswirkungen der Automatisierung für die eigene Lebenswirklichkeit, z. B. in Bezug auf Abläufe im Alltag.

Quelle: Broschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW,  
Medienberatung NRW Münster / Düsseldorf, 1. Auflage 2019

Wir haben uns im Rahmen des Medienkonzeptes für eine weitere Unterteilung der Kompetenzen nach der Schuleingangsphase und am Ende der Klasse 4 entschieden, da dies schon in den zurzeit veröffentlichten Lehrplänen beschrieben wird. Somit ist es notwendig, die oben beschriebenen Kompetenzen weiter aufzugliedern.

## **2.2 Lehrpläne NRW**

Die aktuellen Lehrpläne der einzelnen Fächer in der Grundschule beschreiben bereits einige Kompetenzen im Bereich der digitalen Medien. Der Medienkompetenzrahmen NRW dient als verbindliche Grundlage für die sukzessive Überarbeitung der Lehrpläne aller Schulformen der Primarstufe und Sekundarstufe I. Ziel ist es, den Umgang mit digitalen Medien in allen Fächern zu implementieren.

### **Medienkompetenzen in den Lehrplänen Grundschule NRW (Stand: Januar 2022)**

Eine detaillierte Auflistung aller angestrebten Medienkompetenzen in Bezug auf den Lehrplan zum Ende der Schuleingangsphase sowie zum Ende der Jahrgangsstufe 4 der einzelnen Unterrichtsfächer ist unter folgendem Link verfügbar:

[https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp\\_PS/ps\\_lp\\_uebersicht\\_alle\\_faecher\\_bietraege\\_m\\_edienkompetenzrahmen\\_nrw\\_2022\\_01\\_26.pdf](https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_PS/ps_lp_uebersicht_alle_faecher_bietraege_m_edienkompetenzrahmen_nrw_2022_01_26.pdf)

## 2.3 Umsetzung der Kompetenzerwartungen in der Verbundschule an der Sieg

### 2.3.1 Allgemeine Schwerpunkte

Aus den an der Schule derzeit vorhandenen Möglichkeiten der Mediennutzung und den Kompetenzerwartungen des Medienkompetenzrahmens sowie der aktuellen Lehrpläne ergeben sich für die Verbundschule folgende Schwerpunkte:

#### Kompetenzerwartungen für das Ende der Schuleingangsphase

PC/Laptop:

- das an der Schule eingeführte Passwort eingeben
- den Computer am Ende wieder herunterfahren
- Maus und einen Kopfhörer richtig anschließen
- Lautstärke am Computer regulieren
- Internetzugang starten
- Lern-Apps starten
- Videokonferenz-Etikette bei Bedarf einführen
- Kindersuchmaschinen starten
- Begriffe eingeben und eine Suche starten
- Schreibprogramm öffnen
- Buchstaben und Zahlen auf der Tastatur finden
- Großbuchstaben sowie gebräuchliche Sonderzeichen (Punkt, Komma...) nutzen
- Erste Erfahrungen beim Tippen, Abspeichern und Drucken sammeln

iPads:

- Internetzugang starten
- Lern-Apps starten
- Videokonferenz-Etikette
- Kindersuchmaschinen starten
- Begriff eingeben und eine Suche starten
- Funktionen und Apps starten und bedienen
- kurze Texte tippen, diese abspeichern und ausdrucken
- das iPad am Ende ausschalten



Dattenfeld  
ERNST-MORITZ-ROTH-SCHULE  
Hauptstandort

Verbundschule an der Sieg  
**GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE**



Herchen  
SCHULE AM KLOSTERGARTEN  
Teilstandort

#### Android-Tablets:

- Lernprogramme starten, Zugangsdaten eingeben
- Funktionen und Apps starten und bedienen
- das Tablet am Ende ausschalten

#### Kompetenzerwartungen für das Ende der Klasse 4

#### PC/Laptop:

- erstellte Dokumente abspeichern
- Dokumente aufrufen
- wichtige Symbole auf der Bedienungsleiste kennen
- Textverarbeitung: Texte bzw. Wörter markieren, Fehler berichtigen, Schriftarten auswählen, Schriftgrößen sowie Zeilenabstände verändern, weitere Textgestaltungselemente (z.B. Einfügen von Tabellen oder Grafiken)
- Bildverarbeitung: in Bildprogrammen Bilder und Fotos gestalten bzw. verändern
- Aufbau einer E-Mail kennen und E-Mails schreiben
- Internetnutzung: das Internet zur Vorbereitung von Vorträgen, Plakaten und Präsentationen oder zur Erschließung eines neuen Unterrichtsthemas nutzen
- Schreiben von eigenen Texten (z.B. für die Schulhomepage)
- Reflexion der eigenen Fähigkeiten und das eigene Verhalten in Bezug auf Medien
- Internetsicherheit (Viren- und Datenschutz)
- Thematisierung von Regeln zum „sicheren Chatten“ (u.a. Mobbing mit dem privaten Smartphone)
- Homepage der Schule kennenlernen
- Sich auf der Edumap der Schule orientieren

#### iPads und Android-Tablets:

- siehe „Kompetenzerwartungen für das Ende der Schuleingangsphase“
- ggf. weitere Unterrichtsinhalte, Funktionen und Apps nach Einführung
- Präsentationen gestalten
- Homepage der Schule kennenlernen
- Sich auf der Edumap der Schule orientieren

### 2.3.2 Bisherige Unterrichtsinhalte

#### PC/Laptop:

Es werden für die **Kinder der Schuleingangsphase** bereits in Kleingruppen Lernprogramme, z.B. Anton – App (Deutsch, Mathematik), Buchtaucher-App (Mathematik), im Rahmen des jeweiligen Fachunterrichts, der Lernzeit und des Förderunterrichts eingeführt. Der Gebrauch der Android-Tablets für Lernprogramme wird in allen Klassen eingeführt.

Im Jahrgang 3/4 werden in den Fächern Deutsch und Sachunterricht ein Computergrundkurs entwickelt und durchgeführt, der folgende Bereiche beinhaltet:

Kennenlernen der Tastatur und der Maus

Grundfunktionen in Word und Paint

Einführung Internet

Surfen und Recherchieren im Internet mit Hilfe von Kindersuchmaschinen

Internet-Sicherheit

Einführung (Geschichte des Computers, Teile des Computers, Betriebssystem)

Übungen mit Tastatur und Maus

Dateien und Ordner organisieren

Grundfunktionen in Word

Surfen und Recherchieren im Internet mit Hilfe von Kindersuchmaschinen

Internet-Sicherheit

Am Standort Herchen sollen ebenfalls PCs/Laptops genutzt werden, um einzelnen Schüler\*innen Gelegenheit zu geben, innerhalb der Freiarbeit mithilfe von Lernsoftware ihre Kenntnisse in den Fächern Deutsch und Mathematik zu vertiefen. Außerdem soll das Internet mit Hilfe der PCs für die Forscherarbeit genutzt werden.

Eine Anschaffung der entsprechenden Geräte muss noch durch den Schulträger geprüft werden.

#### iPads:

Hauptsächlich werden die iPads genutzt, um digitale Inhalte abzurufen und Aufgaben mit den Lern-Apps zu erledigen.

#### Android-Tablets:

Die Schüler aller Jahrgänge haben die Möglichkeit, bedarfsorientiert Aufgaben mittels Lernprogrammen zu erledigen, um die Unterrichtsinhalte individuell zu ergänzen. Die Android-Tablets sind nicht im WLAN der Schule eingebunden und werden offline betrieben.

### 2.3.3 Zukünftiges Unterrichtskonzept

Das zukünftige Unterrichtskonzept soll für beide Standorte gleichermaßen gelten. Dabei müssen zur konkreten Umsetzung die noch unterschiedlichen technischen Voraussetzungen in Dattenfeld und Herchen berücksichtigt werden.

Zur vollständigen Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW und der Vorgaben in den Lehrplänen sind umfangreiche Investitionen in die IT-Ausstattung erforderlich (siehe Punkt 3). Daher ist nur eine schrittweise Vorgehensweise möglich.

#### Schritt 1: Verankerung der zurzeit umsetzbaren Medienkompetenzen in die einzelnen Fächer mit den vorhandenen Ressourcen

Da es der Medienkompetenzrahmen NRW vorsieht, dass die medienspezifischen Inhalte in den einzelnen Unterrichtsfächern vermittelt werden, wurden die bisher genutzten Arbeitsunterlagen des Computer-Grundkurses und des Computer-Workshops in einzelne Module aufgeteilt.

Diese können nun **jahrgangs- und klassenunabhängig** genutzt werden. Ebenso kommen vermehrt Unterlagen aus dem „Internet-ABC“ zum Einsatz.

Die Unterrichtsinhalte der Computerkurse sind auf einer gesonderten EDUMAP eingestellt. Dies ermöglicht eine Vermittlung des Unterrichtsstoffs sowohl raum- als auch zeitunabhängig, so dass die Schüler\*innen gemäß ihres jeweiligen Kenntnisstands individuell lernen können. Eine Vermittlung der Unterrichtsinhalte ist auch per Videokonferenz möglich.

Die Inhalte werden Zug um Zug in die einzelnen Fächer integriert und nicht mehr, wie bisher, durch einen gesonderten Computer-Workshop vermittelt.

#### Schritt 2: Einführung zusätzlicher Unterrichtsinhalte

Sobald neue Investitionen in die Ausstattung mit Hard- und Software vorgenommen wurden, können zusätzliche Unterrichtsinhalte implementiert werden. Hierbei geht es speziell um die Ausstattung in den Klassenräumen mit weiteren interaktiven Tafeln, weiteren Laptops und weiteren mobilen Endgeräten (iPads, Android-Tablets), damit dort sinnvolle Projekte und Unterrichtsideen verwirklicht werden können.

### Beispiele für neue Unterrichtsideen:

- Arbeiten mit der GreenScreen-Technik
- Multimediale Gestaltung mittels Tablet-Apps
- Digitale Präsentationen
- Teilen von Unterrichtsinhalten
- Programmieren mit Scratch bzw. Scratch junior

Zur Dokumentation der Umsetzung des Medienkompetenzrahmens haben wir das Tool MKR\_Arbeitsblaetter\_2019\_.dotx genutzt (**siehe Anlage 1**). Eine Tabelle mit den schon vorhandenen und zukünftigen Unterrichtsinhalten strukturiert nach den einzelnen Medienkompetenzen wurde gemeinsam im Kollegium entwickelt wird fortlaufend aktualisiert, sobald neue Methoden eingeführt werden können.

## **3. Digitale Ausstattung in der Verbundschule an der Sieg**

### **3.1 Bestandsaufnahme der vorhandenen Hard- und Software (Ist-Zustand)**

Es wurde eine Bestandsaufnahme der vorhandenen Hard- und Software vorgenommen (**siehe Anlage 2**). Diese Aufstellung wird fortlaufend aktualisiert, sobald neue Geräte beschafft werden können.

### **3.2 Ausstattungsbedarf (Soll-Zustand)**

Die heutige Ausstattung mit Hard- und Software bietet in nicht ausreichendem Maße die technischen Möglichkeiten, die wir für die pädagogische Arbeit mit digitalen Medien und für die Umsetzung der Vorgaben aus dem Medienkompetenzrahmen NRW benötigen.

Der „DigitalPakt Schule 2019 bis 2024“ gab den Schulträgern die finanziellen Möglichkeiten, die Schulen mit der benötigten IT-Ausstattung auszustatten (siehe „Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen zur Förderung der Digitalisierung der Schulen in Nordrhein-Westfalen (RL DigitalPakt NRW)“).

<https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulpolitik/Digitalpakt/index.html>

Die Gemeinde Windeck als Schulträger muss als Voraussetzung für einen Empfang der Zuwendungen aus dem DigitalPakt NRW für jede Schule ein **technisch-pädagogisches Einsatzkonzept** erstellen. Hierfür ist eine enge Zusammenarbeit zwischen dem Schulamt der Gemeinde und der Schule erforderlich.



Dattenfeld  
ERNST-MORITZ-ROTH-SCHULE  
Hauptstandort

Verbundschule an der Sieg  
**GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE**



Herchen  
SCHULE AM KLOSTERGARTEN  
Teilstandort

Förderbar waren folgende Bereiche:

- IT-Grundstruktur
- schulisches WLAN
- Anzeige- und Informationsgeräte
- Mobile Endgeräte

#### a) Digitale Infrastruktur

Die flächendeckende Versorgung der Gemeinde Windeck mit Breitband-Internetzugang ist wichtig, um die Vorgaben des Kompetenzrahmens in Unterricht und Schule umsetzen zu können. Nutzt eine ganze Klasse mit 30 Kindern das Internet, um beispielsweise im Sachunterricht verschiedene Lernfilme zu schauen, ist es wichtig, dass die Voraussetzungen hierfür geschaffen werden. Nach Auskunft des Medienzentrums ist eine Übertragungsrate von mindestens 100MBit anzustreben.

Außerdem ist eine Versorgung aller Räume mit WLAN erforderlich, damit die Internet-Nutzung in allen Unterrichtsräumen des Vor- und Nachmittags möglich ist. Die Turnhalle in Dattenfeld ist nicht an das Wlan angebunden.

Für die Verbundschule ist es darüber hinaus wichtig, dass beide Standorte eine vernetzte IT-Ausstattung haben, damit schülerspezifische Daten sowohl von der Schulverwaltung als auch von der Leitung bearbeitet werden können. Auch ein unkomplizierter Datenaustausch muss ermöglicht werden.

Die Gemeinde Windeck hat die beiden Standorte mittlerweile mit Breitbandinternet und flächendeckendem Wlan (bis auf Turnhalle Dattenfeld) ausgestattet.

#### b) Hard- und Software/Lizenzen

Für den Unterricht in den Klassen- und Förderräumen benötigen wir folgende Hard- und Software:

- **Laptops:**  
für jeden Klassenraum mindestens 4 Laptops inkl. Dual Audio Stecker (damit zwei Kinder ihren Kopfhörer an einem PC anschließen können)  
Für den Förderraum mindestens 2 Laptops inkl. Dual Audio Stecker (damit zwei Kinder ihren Kopfhörer an einem PC anschließen können)



Dattenfeld

ERNST-MORITZ-ROTH-SCHULE  
Hauptstandort

Verbundschule an der Sieg  
**GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE**



Herchen

SCHULE AM KLOSTERGARTEN  
Teilstandort

Begründung: Wir möchten weiterhin zusätzlich zu den iPads auch Laptops in den Klassen- und Förderräumen nutzen, damit beispielsweise umfangreichere Internet-Recherchen und Schreiblehrgänge möglich sind. Die Vermittlung der geforderten Medienkompetenzen aus den Lehrplänen und aus dem Medienkompetenzraster NRW sind nicht ausschließlich durch die Nutzung von iPads möglich. Vielmehr sollten die Schüler\*innen unterschiedliche Endgeräte mit verschiedenen Betriebssystemen kennenlernen, damit sie am Ende der Klasse 4 schnell in der Lage sind, sich auf den weiterführenden Schulen in die jeweils vorhandenen technischen Gegebenheiten einarbeiten zu können.

Am Standort Herchen sind noch keine Laptops vorhanden.

- **PCs:**

Am Standort Herchen sind nicht in jedem Klassenraum funktionsfähige PCs vorhanden. Die derzeit dort vorhandenen Tower-PCs sind veraltet und nur noch sehr eingeschränkt nutzbar, so dass ein Austausch dringend notwendig ist.

- **Schüler\*innen-iPads:**

Mindestquote für den Unterricht: 2:1, d.h. 1 Gerät für 2 Schüler\*innen

- Stifte und stoßfeste kindgerechte Hüllen (nicht die aktuell gelieferten) für die iPads

- **digitale Präsentationstechniken:**

1 digitale Tafel pro Klassenraum, Förderräume (Dattenfeld und Herchen) und Musikraum (Dattenfeld)

- **Drucker:**

Anbindung aller Endgeräte an den Kopierer vor dem Sekretariat (Dattenfeld und Herchen) über WLAN, Drucker mit AirPrint-Schnittstelle

- **Lizenzen:**

⇒ für Lernprogramme und sonstige Apps auf den iPads und den Laptops (angepasst an die genutzten Lernmittel - Bücher, Arbeitshefte, etc.)

⇒ Office-365-Lizenzen auf den iPads

Begründung: Ohne Office-Programme (Word, Excel, Powerpoint, Whiteboard, etc.) ist eine effektive Nutzung des iPads als dienstliches Endgerät nicht möglich. Eine zusätzliche Nutzung von privaten Geräten zur Erstellung von Elternschreiben, Präsentationen, Tabellen, etc. soll dadurch vermieden werden.



Dattenfeld  
ERNST-MORITZ-ROTH-SCHULE  
Hauptstandort

Verbundschule an der Sieg  
**GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE**



Herchen  
SCHULE AM KLOSTERGARTEN  
Teilstandort

Wichtig ist dabei, dass die beiden IT- Systeme an den Standorten gleich sind, damit eine einheitliche Umsetzung der Kompetenzerwartungen und Fortbildungsplanung möglich ist.

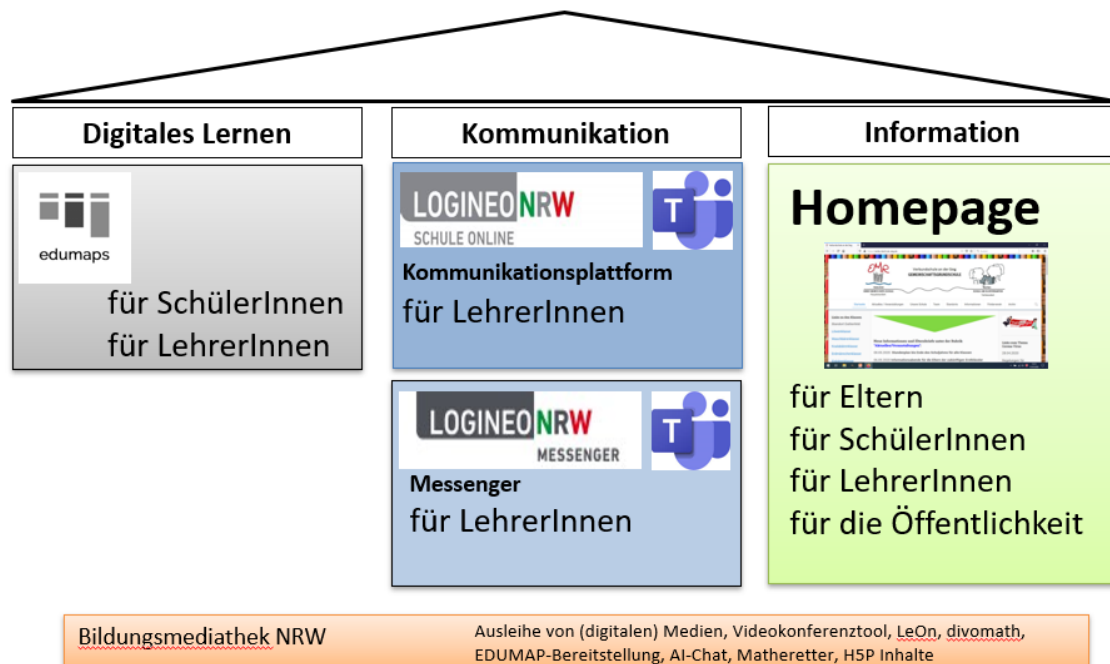
Ebenso ist es notwendig, seitens des Schulträgers die personellen und finanziellen Mittel zur Pflege und Wartung der IT-Ausstattung zu gewährleisten.

#### 4. Kommunikationsstrukturen in der Verbundschule an der Sieg

Die Verbundschule an der Sieg nutzt zurzeit folgende Kommunikationsplattformen:

- EDUMAPS
- Logineo NRW (Basis)
- Logineo NRW Messenger
- Microsoft Office 365 mit Teams
- Homepage

Die Kommunikationsstrukturen in der Verbundschule an der Sieg basieren auf den drei Säulen „Digitales Lernen“, „Kommunikation“ und „Information“.



#### 4.1 EDUMAPS – digitales Lernen

„EDUMAPS“ ist eine digitale Pinnwand, auf der Texte, Bilder, Videos, Links, Sprachaufnahmen, Bildschirmaufnahmen und Zeichnungen abgelegt werden können.

Über einen Link können je nach Berechtigung Schülerinnen und Schüler auf die vorbereitete Pinnwand zugreifen und Informationen abrufen, Aufgaben bearbeiten und Rückmeldungen geben. Somit ist EDUMAPS ein Instrument für eine Vielzahl von Ideen zur digitalen Unterrichtsgestaltung. Auch zum Informationsaustausch innerhalb des Kollegiums ist das Programm geeignet.

Das Tool ist sehr einfach und intuitiv aufgebaut. Aus diesem Grund nutzen wir EDUMAPS als Einstieg in das digitale Lernen.

#### 4.2 Lernmanagementsystem Logineo NRW LMS

Im Rahmen einer Konferenz am 10.2.2025 hat die Lehrerkonferenz den Beschluss gefasst, Logineo LMS nicht zu nutzen. Der Arbeitsaufwand für das Kollegium und der Anspruch an die Bedienung für die Kinder/Eltern erscheint zu hoch.

#### 4.3 Digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform LOGINEO NRW - Kommunikation

Das Land NRW stellt den Schulen in Nordrhein-Westfalen eine digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform zur Verfügung, um schulische Abläufe zu vereinfachen.

Mit LOGINEO NRW wird eine webbasierte Umgebung geschaffen, bei der Nutzerinnen und Nutzer nach einmaliger Anmeldung (Single Sign-On) direkten Zugriff auf eine Vielzahl von Anwendungen haben.

Lehrkräfte können rechtssicher über dienstliche E-Mail-Adressen kommunizieren, Termine in gemeinsamen Kalendern organisieren und Materialien in einem geschützten Cloudbereich austauschen.

Im Bildungsportal des Landes Nordrhein-Westfalen gibt es umfangreiche Informationen und Videos u.a. zu den Funktionen und Modulen, Technischen Voraussetzungen und zum Beauftragungsprozess (<https://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO/Startseite/>)

Die digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform LOGINEO NRW wurde am 07. Januar 2020 in der Lehrerkonferenz vorgestellt. Dort erfolgte der Beschluss, dass LOGINEO NRW in der Verbandschule an der Sieg eingeführt werden soll.

In einer internen Schulung im Februar 2021 wurden die Logineo NRW-Accounts der Lehrkräfte mit den Mail- und Kalender-Apps auf den Lehrer-iPads verknüpft, so dass eine Nutzung dieser Funktionen jetzt möglich ist. Weitere Anwendungen, z.B. die Nutzung der Cloud kommen phasenweise zum Einsatz.

#### **4.4 Logineo NRW Messenger - Kommunikation**

LOGINEO NRW Messenger unterstützt Lehrerinnen und Lehrer bei der digitalen Kommunikation. Sie können sich auf schnelle, einfache und sichere Weise miteinander austauschen. LOGINEO NRW Messenger ist rechtssicher und datenschutzkonform. Er basiert auf Element, einem Open-Source-Messenger-System, das auch verschiedene Behörden in Europa verwenden. Die Kommunikation erfolgt durch Textnachrichten und optional per Videokonferenz.

Die Einführung wurde mit Lehrerkonferenzbeschluss vom 07.01.2020 und mit Eilbeschluss der Schulkonferenz vom 07.09.2020 genehmigt.

Der Messenger wird ausschließlich durch die Lehrpersonen genutzt.

#### **4.5 Office 365 und Teams - Kommunikation**

Office 365 wurde 2022 durch die Gemeinde Windeck bestellt und wird durch sie und die Schullassistenz administriert. Durch die Nutzung der Programme von Microsoft ist es möglich, Unterrichtsmaterialien herzustellen und an Konzepten, Zeugnissen und anderen Formularen zu arbeiten. Auch die Kommunikation mit dem Schulamt und der Bezirksregierung funktioniert über Programme der Firma Microsoft.

Microsoft Teams wurde im Schuljahr 2023/2024 eingeführt und zunächst parallel zum LOGINEO Messenger getestet. Nach Ablauf des Testzeitraums haben sich die Lehrpersonen aufgrund der datenschutzrechtlichen Lage darauf geeinigt, sensible Daten aus dem Medium fernzuhalten. Dazu wurden interne Kommunikationsvereinbarungen festgehalten.

In einer Fortbildung wurde im ersten Halbjahr 2023/2024 Office und insbesondere Teams dem Kollegium vorgestellt.

#### **4.6 Videokonferenztool Jitsi**

Das Videokonferenztool Jitsi wurde in das Medienportal des Kompetenzzentrums Rhein-Sieg integriert. Somit ist eine rechtssichere und datenschutzkonforme Nutzung möglich.

Aktuell ist eine vereinzelte Nutzung z.B. bei Elterngesprächen möglich.



## Verbundschule an der Sieg GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE



### 4.7 Homepage der Verbundschule an der Sieg

Auf der Homepage können sich Eltern, Schüler und die interessierte Öffentlichkeit über alle schulischen Themen informieren. Aktuelles und Veranstaltungen, Informationen über das Leitbild, die pädagogische Konzepte, das Team, Neuigkeiten aus den Standorten Dattenfeld und Herchen und die Vorstellung der Fördervereine sind dort zu finden.

### 5. Fort- und Weiterbildungen im Kollegium

Den Kolleg\*innen der Verbundschule wird der Umgang mit den digitalen Endgeräten (iPads und interaktive Tafeln) und Systemen (Logineo-Familie, EDUMAPS, KI, divomath, LeOn, etc.) sowie ausgewählten Apps in Fortbildungen regelmäßig erläutert. Diese erfolgen teilweise durch interne Schulungen und Ganztagskonferenzen, teilweise durch externe Fortbildungen und werden ständig als Teil der Schulentwicklung angepasst und weiterentwickelt.

### 6. Elterninformation

Die Eltern werden in den Klassenpflegschaften und in der Schulkonferenz über die Ausstattung der Schule und die vorhandenen Lernprogramme informiert.

Grundsätzlich informiert der Klassenlehrer die Eltern am ersten Elterninformationsabend über die Mediennutzung.

### 7. Ausblick

Das Medienkonzept der Verbundschule an der Sieg wird fortlaufend überprüft und weiterentwickelt.

Die detaillierte Planung der Ausstattung unserer Schule auf der Basis unserer pädagogischen Überlegungen wird gemeinsam mit dem Schulträger sowie den Windecker Schulen erarbeitet, um gemeinsam die pädagogische Umsetzung der Richtlinien und Lehrpläne in Bezug auf digitale Medienkompetenz fortzuschreiben und entsprechende Anschaffungen zu verwirklichen.

Die Programme „DigitalPaktNRW“ und „Gute Schule 2020“ boten die finanziellen Grundlagen, um die Medienausstattung unserer Schule zu verbessern.



Dattenfeld

ERNST-MORITZ-ROTH-SCHULE  
Hauptstandort

Verbundschule an der Sieg  
**GEMEINSCHAFTSGRUNDSCHULE**



Herchen

SCHULE AM KLOSTERGARTEN  
Teilstandort

## 8. Anlagen

Anlage 1: Medienkompetenzraster Verbundschule an der Sieg

Anlage 2: Bestandsaufnahme