

Medienkonzept

Grundschule

Werther-Langenheide

Stand September 2025



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
1 Leitbild	2
2 Rahmenbedingungen	2
3 Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung.....	3
3.1 Aussagen zur Unterrichtsentwicklung	3
3.1.1 Lernen mit Medien.....	4
3.1.2 Leben mit Medien.....	5
3.2 Unterricht konkret.....	6
3.3 Kooperationspartner.....	7
4 Ausstattung – Organisationsentwicklung I.....	7
4.1 Ist-Zustand.....	7
4.2 Leitgedanken zur IT-Ausstattung.....	8
4.3 Ausstattungsplanung.....	8
4.3.1 Kurzfristige Planung	8
4.3.2 Mittelfristige Planung	9
4.3.3 Langfristige Planung.....	9
4.4 Wartungskonzept	9
5 Personalentwicklung	10
5.1 Qualifizierung / Fortbildungsplanung	10
5.2 Ausbildung in der Schule	11
5.3 Kooperationspartner.....	11
6 Evaluation / Fortschreibung.....	11
7 Prozessplanung – Organisationsentwicklung II	12
8 Ansprechpartner	12

1 Leitbild

An der Grundschule Werther-Langenheide verfolgen alle Beteiligten das Ziel, in einer angenehmen Lernumgebung alle Kinder individuell und optimal zu fördern. Dabei möchten wir unseren Schülerinnen und Schülern Wissen und Kompetenzen vermitteln, die ihnen eine erfolgreiche Schullaufbahn, gesellschaftliche Partizipation und ein selbstbestimmtes Leben ermöglichen. Die Kinder sollen dabei auch lernen, Verantwortung für ihr eigenes Handeln zu übernehmen. Medien in ihren verschiedenen Formen können zu den genannten Zielen einen wichtigen Beitrag leisten. Sie bieten unterschiedlichste Zugänge zu den Themen des Unterrichts. Zudem ermöglicht es die Nutzung verschiedener Medien, in vielfältiger Weise an die individuellen Kompetenzen der Kinder anzuknüpfen und ihren Lernprozess zu optimieren. Die digitalen Medien lassen sich besonders gut zur sinnvollen Differenzierung einsetzen. Sie bieten vielfältige Möglichkeiten, die Schülerinnen und Schüler im individuellen und selbständigen Lernen zu unterstützen. Durch Sonderfunktionen (z.B. Lupenfunktionen, Vorlesefunktionen) sowie zusätzliche Arbeitsmittel (z.B. Aufnahmefunktion, Kopfhörer, besondere Tastaturen) lassen sich die unterschiedlichen Programme und Apps effektiv nutzen und Angebote können je nach Leistungsstand, Arbeitstempo und Übungsbedarf problemlos zur Verfügung gestellt werden.

Um die Kinder auf die Zukunft vorzubereiten, die voraussichtlich noch stärker vom Digitalen geprägt sein wird, als es heute bereits der Fall ist, ist es unsere Aufgabe, ihnen hier die nötigen Kompetenzen mit auf den Weg zu geben. Medienkompetenz ist eine Schlüsselkompetenz geworden, die es gilt, allen Schülerinnen und Schülern zu vermitteln, um Chancengleichheit zu gewährleisten. In einer Zeit, in der viele Kinder sehr früh Zugang zu digitalen Medien und verschiedensten Apps haben, gehört dazu unbedingt auch die Sensibilisierung der Kinder für Probleme und Gefahren der Mediennutzung und die Anbahnung eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien/ sozialen Medien, auch im Hinblick auf einen respektvollen Umgang miteinander.

2 Rahmenbedingungen

Die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge ist inzwischen von großer Bedeutung für die Lehrpläne des Landes NRW. „Der „Medienkompetenzrahmen NRW“ war verbindliche Grundlage für die Überarbeitung der Lehrpläne der Primarstufe und Sekundarstufe I mit dem Ziel, dass das Lernen und Leben mit digitalen Medien zur Selbstverständlichkeit im Unterricht aller Fächer werden kann und alle Fächer ihren spezifischen Beitrag zur Entwicklung der geforderten Kompetenzen beitragen werden.“¹ In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW

¹ <https://schulministerium.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw>

durch eine Schulmail vom 26.06.2018² für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden und somit die Vermittlung der darin beschriebenen Kompetenzen für alle Grundschulen verbindlich. Ihre Aufgabe wird es sein, die Grundlagen im Bereich Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern zu schaffen.

Zum Schuljahr 2022/ 2023 wurde an jeder Schule eine Lehrkraft mit der Wahrnehmung der Aufgaben einer oder eines Digitalisierungsbeauftragten betraut. „Digitalisierungsbeauftragte unterstützen ihre Schule bei pädagogisch-didaktischen Prozessen der Schul- und Unterrichtsentwicklung in einer digitalen Welt.“³ Auch die angehenden Lehrkräfte werden dazu verpflichtet, Unterrichtsbesuche mit digitalen Medien zu gestalten. In der gemeinsamen Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW „Schule in der digitalen Welt“⁴ verpflichten sich die Schulträger, den Digitalisierungsprozess der Schulen zu unterstützen. Ergänzend dazu werden Fragen der Ausstattung, des Supports und der Finanzierung in einer gemeinsamen Arbeitsgruppe von Ministerium und Kommunalen Spitzenverbänden abgestimmt.⁵

3 Medienkompetenz – Unterrichtsentwicklung

3.1 AUSSAGEN ZUR UNTERRICHTSENTWICKLUNG

Den Unterricht mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW werden wir als Schule in den kommenden Jahren weiterentwickeln und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge sowie die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern. Digitale Medien sollen ein fest verankerter Teil des Unterrichts werden, der jedoch die herkömmliche Arbeit mit Medien in Papierform nicht ersetzt. Hier ist ein sinnvoller Einsatz je nach Bedarf wichtig, der auf die Bedürfnisse der einzelnen Klassen und Kinder abgestimmt ist.

² Schulmail: Medienkompetenzrahmen NRW (26.06.2018).
<https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Schulverwaltung/Schulmail/Archiv-2018/180626/index.html>. Aufgerufen am 26. Sep. 2018

³ Lehren und Lernen in der Digitalen Welt; Digitalisierungsbeauftragte RdErl. d. Ministeriums für Schule und Bildung v. 12.09.2022 – 71.01.07.03-000011

⁴ „Schule in der digitalen Welt“ – Gemeinsame Erklärung der Landesregierung, des Städtetages NRW, des Landkreistages NRW und des Städte- und Gemeindebundes NRW zur Umsetzung des Programms „Gute Schule 2020“.
https://www.schulministerium.nrw.de/docs/bp/Ministerium/Presse/Pressekonferenzen/Archiv/2016/2016_12_20-Umsetzung-GuteSchule2020/02c-Gemeinsame-Erklärung.pdf.

⁵ „Digitalstrategie Schule in NRW – Lehren und Lernen in der digitalen Welt – Umsetzungsstrategie bis 2025“
<https://www.broschueren.nrw/digitalstrategie/home/#!/Home>

3.1.1 Lernen mit Medien

Unser Ziel ist es, dass alle Lehrkräfte unserer Schule digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig sowie bedarfsgerecht zur Gestaltung des Unterrichts nutzen. Das meint unter anderem:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
- die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
- die Diagnose von Lernständen durch digitale Testformate
- dass möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate
- die Nutzung zur Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem)
- die Nutzung zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien

Bei der Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler 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 Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte zu erstellen

Die Lehrkräfte können digitale Medien und Werkzeuge (z.B. Logineo NRW⁶) darüber hinaus nutzen, 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 effizienter zu machen
- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen

⁶ LOGINEO NRW - Die digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform. <http://www.logineo.nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

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 grundsätzlich 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 sind mobile Schulgeräte in Form von Tablets für alle Schülerinnen und Schüler vorhanden. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler. Die schuleigene Ausstattung mit Tablets ist inzwischen auf 1:1 gewachsen, so dass die Geräte regelmäßig und flexibel im Unterricht eingesetzt werden können. Durch die geplante Personalisierung der Geräte ist die Speicherung von Arbeitsergebnissen und die Weiterarbeit an begonnenen Projekten/ Aufgaben in absehbarer Zeit möglich. Auch die Arbeit mit den bestehenden Rechnern in den PC-Räumen soll fortgeführt werden, da diese im Hinblick auf das Schreiben und Überarbeiten von Texten und die Nutzung von weiteren Lernprogrammen ergänzende Möglichkeiten bieten.

Das WLAN-Netz ist inzwischen flächendeckend stabil (bis auf zwischenzeitlich auftauchende Schwankungen / bzw. teilweise technischer Schwierigkeiten) in den Schulgebäuden ausgebaut. Die Klassenräume sind alle mit interaktiven Tafeln ausgestattet, so dass auch eine Präsentation der digitalen Arbeitsergebnisse möglich ist.

In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.

3.1.2 Leben mit Medien

Wir möchten unsere Schülerinnen und Schüler auf die digitalisierte Lebenswelt vorbereiten. Daher nutzen wir digitale Medien in verschiedenen Kontexten ab der Klasse 1 und thematisieren innerhalb des Unterrichts Chancen und Risiken, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergehen. Dazu gehören:

- Umgang der Schülerinnen und Schüler mit Medien
- Erfahrungen in einer durch Medien geprägten Welt
- Erwerb von Teilnahme-, Reflexions- und Urteilskompetenzen
- Themengebiete: Medienfunktionen, Medienbedienung, Medientechnik, Mediennutzung, Information und Manipulation, Mail, Internettelefonie, soziale Netzwerke, Unterhaltung und Spiel, Werbung und Konsum, Steuerung und Automatisierung, Informatik, Gesundheit und

Sicherheit, Internetsicherheit (Datenschutz / Recht am eigenen Bild / Urheberrecht, ...), Cybermobbing

3.2 UNTERRICHT KONKRET

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Arbeitspläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW im Anhang zu entnehmen.

- 1) **„Bedienen und Anwenden“** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- 2) **„Informieren und Recherchieren“** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- 3) **„Kommunizieren und Kooperieren“** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
- 4) **„Produzieren und Präsentieren“** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
- 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.
- 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.“⁷

Langfristiges Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Arbeitspläne werden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert. Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.

⁷ Medienberatung NRW (Hrsg.). 2018. Informationsbroschüre zum Medienkompetenzrahmen NRW. https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_Final_1.pdf. Aufgerufen am 26. September 2018.

3.3 KOOPERATIONSPARTNER

- Stadtbibliothek Werther
- Medienzentrum Gütersloh

4 Ausstattung – Organisationsentwicklung I

4.1 IST-ZUSTAND

	Anzahl	Kommentar
Computerräume	1 Computerraum am Standort in Werther	• Ausgestattet mit 12 PCs • Im Computerräumen befindet sich kein interaktives Whiteboard.
Mobile Endgeräte	434 (1:1 Ausstattung der Schüler) ca.15 (Reserve bei möglichen Schadensfällen)	• für die Endgeräte stehen iPad-Wagen zur Verfügung
Präsentationsmöglichkeiten	interaktive Whiteboards	• In allen Klassenräumen
	3 tragbare Beamer	• 2 Beamer in Werther • 1 Beamer in Langenheide
Lernplattform	1	Logineo LMS
Arbeitsgeräte für pädagogische Mitarbeiter*innen	2 PCs 1 Laptop pro Lehrkraft 1 iPad pro Lehrkraft	• je 1 PC in jedem Lehrerzimmer
WLAN	vorhanden (bis auf die Sporthallen)	

4.2 LEITGEDANKEN ZUR IT-AUSSTATTUNG

Die IT-Ausstattung der Schule bedingt sich durch die pädagogischen Überlegungen, die in Teil 3 – Unterrichtsentwicklung - erläutert wurden. Durch die im Folgenden dargestellte schrittweise

Umsetzung wird eine Synchronisation zwischen den sich bedingenden Faktoren organisatorische Entwicklung, unterrichtliche Entwicklung, Personalentwicklung und IT-Ausstattung ermöglicht.

4.3 AUSSTATTUNGSPLANUNG

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

4.3.1 Kurzfristige Planung

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

- Ein möglichst breitbandiger Internetzugang für das Schulgebäude, welcher
 - von den Klassenräumen, den Fachräumen sowie dem Lehrerzimmer aus zugänglich ist.
 - mehreren Lehrkräften gleichzeitig ermöglicht digitale Inhalte aus dem Internet abzurufen und im Fall von Videos zu streamen (z.B. über EDMOND NRW⁸)
 - einer größeren Zahl von Schülerinnen und Schülern erlaubt, gleichzeitig onlinegestützte Angebote zu nutzen.

(Anmerkung: O.g. Internetzugang ist seit dem Schuljahr 2023 / 2024 eingerichtet)
- Eine Möglichkeit für Lehrkräfte auch in den Sporthallen über W-LAN mit mobilen Geräten auf das Internet zuzugreifen

Zunächst nutzen Lehrkräfte digitale Medien und Werkzeuge für die Gestaltung von Unterricht, um

- mit der Nutzung vertraut zu werden und Selbstsicherheit zu gewinnen
- verschiedene Möglichkeiten auszutesten und in den eigenen Unterricht zu integrieren

Schülerinnen und Schüler werden nach und nach in die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge einbezogen.

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Anschluss ans Breitbandnetz	allgemein
W-LAN-Ausstattung Sporthallen	allgemein

⁸ EDMOND NRW." <http://www.edmond-nrw.de/>. Aufgerufen am 26. September 2018.

4.3.2 Mittelfristige Planung

- Schaffung von Präsentationsmöglichkeiten in den Computerräumen (Beamer + Projektionsfläche oder großformatigen Fernseher, welcher mit den Endgeräten der Lehrkräfte verbunden werden kann oder digitale Tafel)

Ausstattung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben
Beamer/ TV/ digitale Tafel für die Computerräume	allgemein

4.3.3 Langfristige Planung

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Arbeitspläne auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens und des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Es ist in allen Klassenstufen möglich, mobile digitale Geräte in die Unterrichtsgestaltung zu integrieren.
- Logineo NRW und Logineo LMS wird vermehrt im Verwaltungsbereich genutzt (z.B. als Ort für die Ablage von Arbeitsplänen, etc; als Terminkalender)
- EDMOND NRW wird von Lehrkräften genutzt, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen

4.4 WARTUNGSKONZEPT

Den First-Level-Support und die administrativen Aufgaben bei der Verwaltung der pädagogischen Oberfläche übernimmt Frau Intrup. Unterstützt wird sie durch die AG Medien/ Digitalisierung - Digitalisierungsbeauftragte ist Frau Möhlenbrock. Für den Second-Level-Support ist die Firma HO-Systeme zuständig, mit der der Schulträger einen Wartungsvertrag abgeschlossen hat.

5 Personalentwicklung

5.1 QUALIFIZIERUNG / FORTBILDUNGSPLANUNG

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt schrittweise und unterrichtsbegleitend.

- Seit Sommer 2025 nimmt die Schule an der Fortbildungsreihe UE-Digital teil. Eine Fortbildung, die vom Zentrum für Chancen und Bildung im Kreis Gütersloh angeboten wird. In der ca. 1 1/2jährigen Qualifizierungsreihe „Unterrichtsentwicklung in einer Kultur der Digitalität“, werden das Leitungsteam und die professionellen Lerngemeinschaften in verschiedenen Bausteinen/Modulen und Workshops fortgebildet.
- Die Schulleitung nimmt seit Sommer 2024 an der 1 1/2jährigen Qualifizierungsreihe „Digital Learning Leadership“ zur „Digitalisierung von Schule und Unterricht – Die Rolle der Schulleitung im Transformationsprozess“ teil.
- Zur weiteren fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams
- Die Schule/ die Schulleitung vernetzt sich mit den Schulen in den Städten Werther und Borgholzhausen und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Im Kollegium soll zukünftig noch mehr das Format der Mikrofortbildung genutzt werden, um im Zeitrahmen von 15-30 Minuten Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben.
- In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Zu diesen pädagogischen Tagen wird bei Bedarf zusätzlicher Input von außen geholt.
- Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben.
- Einzelne Lehrkräfte, insbesondere die Medien- und Digitalisierungsbeauftragten, werden sich darüber hinaus bemühen, neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule zu holen.

Fortbildungen	Umsetzung	Bezug zu den Unterrichtsvorhaben

UE-Digital	Planung von konkreten Unterrichtseinheiten	basierend auf dem Medienkompetenzrahmen
DLL	Übertragung von Inhalten der Fortbildung auf das Gesamtsystem Schule	
Apps und Tools für das Lernen/ Arbeiten mit dem iPad • „Genially“ • „learningapps.org“ • „Beebot“ • „Programmieren mit der Maus“ • „Biparcours“ • „Rechentablett“	Microfortbildung im Rahmen des pädagogischen Ganztags	allgemein Mathematik

5.2 AUSBILDUNG IN DER SCHULE

Die an der Schule tätigen Lehramtsanwärterinnen und Lehramtsanwärter (LAA) erhalten eine Einweisung in die an der Schule vorhandenen technischen Möglichkeiten durch die Medienbeauftragte/ die Ausbildungskoordinatorin. Sie erhalten Einsicht in die schulinternen Arbeitspläne und den Medienkompetenzrahmen, die Möglichkeiten des Einsatzes digitaler Medien im Unterricht aufzeigen.

Eigene Erfahrungen mit und neue Anregungen zu digitalen Medien können die LAA durch die aktive Mitarbeit in Fachkonferenzen und durch praktische Unterrichtsvorhaben oder bei der Gestaltung des Schullebens einbringen. Der Unterricht der LAA wird mit den zuständigen Mentoren u. a. auch unter dem Aspekt der Medienkompetenz und des lernfördernden Einsatzes von modernen Informations- und Kommunikationstechniken reflektiert.

5.3 KOOPERATIONSPARTNER

Das Kollegium nutzt die Angebote der Medienberatung des Kreis Gütersloh für schulinterne und individuelle Fortbildungsveranstaltungen.

Zudem wird eine Zusammenarbeit mit den Medienscouts des EGW angebahnt. Hierfür wurden von den letztjährigen und den aktuellen Viertklässlern bereits eine von der AG-Digitalisierung erstellte Edkimo-Abfrage zur Mediennutzung bearbeitet. Durch diese Ergebnisse soll das Programm für die Medienscouts ausgearbeitet und an die Voraussetzungen und die Bedürfnisse der Teilnehmer angepasst werden.



QR-Code zur Einsicht in die Abfrage

6 Evaluation / Fortschreibung

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung im Bereich der digitalen Bildung zu sichern, wird die AG Medien/ Digitalisierung in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberstellen. Dazu erstellt die AG einen Fragebogen, der einmal jährlich an alle Lehrkräfte geschickt wird und die für die Evaluation des Medienkonzeptes relevanten Inhalte beinhaltet. Die Ergebnisse der Befragung werden im Rahmen einer Lehrerkonferenz vorgestellt und bei Bedarf Änderungen oder Ergänzungen beim Medienkonzept und in der Schulentwicklungsplanung vorgenommen.

iPad-Führerschein und Medienpass dienen auf Schülerseite zur Evaluation der erworbenen Kompetenzen.

7 Prozessplanung – Organisationsentwicklung II

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzeptes ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtkoordination wurde durch die Digitalisierungsbeauftragte sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt. Grundlage für die Erstellung des Konzeptes waren das Mustermedienkonzept des Medienzentrums des Kreises Gütersloh und das bereits bestehende Medienkonzept der Grundschule Werther-Langenheide. Die Arbeitsgruppe „Digitalisierung/ Medien“ hat sich in ihren Sitzungen regelmäßig über die Inhalte des Medienkonzeptes ausgetauscht und Entwürfe für die Präsentation in den Lehrerkonferenzen/ an pädagogischen Ganztagen vorbereitet. Das Gesamtkollegium war so regelmäßig über die Entwicklungen des Arbeitskreises informiert und konnte sich durch Rückmeldungen und Abstimmungen am Prozess beteiligen. Die Fachkonferenzen arbeiten

regelmäßig an den schulinternen Arbeitsplänen, um Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmen NRW zu erweitern.

Das Medienkonzept wird durch die Arbeitsgruppe „Digitalisierung/ Medien“ regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

8 Ansprechpartner

Digitalisierungsbeauftragte: Frau Möhlenbrock

Medienbeauftragte: Frau von Poeppinghausen

Schulleitung: Frau Intrup

Mitglieder der Arbeitsgruppe „Medien/ Digitalisierung“: Frau Intrup, Frau Kosog (in Elternzeit) , Frau Möhlenbrock, Frau Stöbener, Frau von Poeppinghausen

Dieses Medienkonzept wurde nach Lehrerkonferenz am 11.09.2023 verabschiedet und kontinuierlich angepasst.

Datum: September 2025

Unterschrift der Schulleitung: