

# Medienkonzept

Medienentwicklungsplan 2026

Lehrerkonferenzbeschluss 5.3.2026

## Gemeinschaftsgrundschule



Anne Frank Schule  
Hochkirchen/Rondorf

Erstellt von der Mediensteuergruppe:

Nicole Lommersum (bis 2025 Digitalisierungsbeauftragte)

Nico Stolz (ab 2025 Digitalisierungsbeauftragte/bis 2025 Medienbeauftragte)

Sebastian Schütte (Medienbeauftragter)

Nikolas Beck (ab 2025 Medienbeauftragter)

Hartmut Heuchel-Kleineidam (Schulleiter)

*Anne-Frank-Schule  
Adlerstr. 13  
50997 Köln*

## Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>1</b>
<b>Vorwort.....</b>	<b>3</b>
<b>1 Bestandsaufnahme .....</b>	<b>4</b>
1.1 Rahmenbedingungen.....	4
1.2 Technische Ausstattung (Hard- und Software) .....	4
1.3 IT-Infrastruktur der Schule .....	5
1.4 Fachliche und didaktische Umsetzung von Medienbildung.....	6
1.5 Technische und fachliche Kompetenzen des Kollegiums.....	8
1.6 Vernetzung mit außerschulischen Partnern.....	10
<b>2 Ziele.....</b>	<b>11</b>
<b>3 Maßnahmen in der Unterrichtsentwicklung .....</b>	<b>12</b>
3.1 Allgemein .....	12
3.2 Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulischen Fachcurricular .....	14
3.3 Zukünftige Medientvorhaben anhand zweier Beispiele.....	15
<b>4 Technischer Ausstattungsbedarf.....</b>	<b>16</b>
4.1 Bedarf für Hardware und Software .....	16
4.2 Gesamtbedarf und Kosten.....	16
4.3 Supportkosten .....	17
<b>5 Fortbildungsbedarf .....</b>	<b>17</b>
5.1 Bedarf für Fortbildungen .....	17
5.2 Umsetzung.....	17
<b>6 Ausblick .....</b>	<b>20</b>
<b>Quellenverzeichnis.....</b>	<b>20</b>

## Vorwort

„Lernen mit digitalen Medien“ ist ein zentraler Punkt im Bildungsauftrag der Schulen und Lehrer. „Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche führt zu einem stetigen Wandel des Alltags der Menschen. Der Prozess betrifft nicht nur die sich zum Teil in hoher Dynamik verändernden beruflichen Anforderungen, sondern prägt in zunehmendem Maße auch den privaten Lebensbereich: Smartphones und Tablets sind mit ihrer ständigen Verfügbarkeit des Internets und mobiler Anwendungssoftware zum allgegenwärtigen Begleiter geworden. Sie ermöglichen nahezu allorts und jederzeit den Zugriff auf unerschöpfliche Informationen und eröffnen immer neue Kommunikationsmöglichkeiten in unterschiedlichen Kontexten.“<sup>1</sup>

„Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen [...] beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflexion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“<sup>2</sup>

Schulen sind verpflichtet, Schülerinnen und Schüler auf deren Zukunft und deren Berufsleben vorzubereiten. Dabei ist es wichtig, die Kinder und Jugendliche so auszubilden, dass diese gesellschaftsfähig sind. Zu diesem Zweck, sind gewisse digitale Kompetenzen erforderlich, die für Nordrhein-Westfalen in einem eigenen Kompetenzrahmen definiert wurden/die im Jahre 2016 von der KMK beschlossen wurden.

Mit diesem Medienkonzept soll eine Bestandsaufnahme und ein Konzept über den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht aufgezeigt werden. Daraus werden Ausstattungs- und Fortbildungsbedarfe für die nächsten Jahre abgeleitet.

---

<sup>1</sup> KMK Berlin (2016): S. 8

<sup>2</sup> KMK Berlin (2016): S. 11

## 1. Bestandsaufnahme

### 1.1 Rahmenbedingungen

In der Anne-Frank-Schule lernen zurzeit 374 Schüler in 16 Klassen. 29 Lehrkräfte mit Unterstützung von Schulsozialarbeiter\*in, Sozialpädagogen, MPK unterrichten in multiprofessionellen Teams an dieser Schule. Das Einzugsgebiet ist sehr gemischt. Ein zunehmend hoher Anteil der Schüler\*innen weist einen Migrationshintergrund auf, demnach ist sprachsensibler Unterricht der Schule ein wichtiger Bestandteil der Unterrichtsentwicklung. Seit dem Schuljahr 2013/2014 bietet die GGS Anne Frank gemeinsames Lernen in den Klassen an und hat somit begonnen „Inklusion“ umzusetzen.

Die bestehenden Konzepte zur Unterrichtsentwicklung werden stets weiterentwickelt und im Hinblick auf den sinnvollen Einsatz digitaler Medien überprüft und angepasst.

(s. <https://www.anne-frank-gs.de/unser-programm/schulprogramm/>)

### 1.2 Technische Ausstattung (Hard- und Software)

Eine aktuelle Bestandsliste unserer iPads finden Sie hier. Diese dient uns gleichzeitig zur Verwaltung der Geräte, sowie dem Support des Kollegiums durch das Medienteam:

### 1.3 IT-Infrastruktur der Schule

Die Schule wurde durch NetCologne mit einem Glasfaseranschluss ausgestattet. In den Klassen befindet sich jeweils ein LAN-Anschluss für das interne Schulnetz (KSN), sowie in einigen Klassen und Fachräumen Antennen, die anhand einer Ausleuchtung durch NetCologne ein flächendeckendes WLAN.

Auf dieses WLAN-Netzwerk kann mit derzeit 224 iPads sowie mit privaten Endgeräten (BYOD) zugegriffen werden. Eine Ausnahme bilden die PCs der Verwaltung, die nochmals einem eigenen Netzwerk angehören.

Alle Klassen, sowie der Medienraum verfügen eine digitale Tafel der Firma SMART. Diese Tafeln haben alle zusätzlich einen Mini-PC integriert, der auf ein festgelegtes Programm-Image innerhalb des KSN-Netzwerks zugreift.

Das schulische Netzwerk läuft über den schuleigenen Server, der von NetCologne im Rahmen des CAS-Projekts eigens im Keller der Schule eingerichtet wurde. Dort befindet sich ebenfalls ein kleiner Cash-Server (MacMini) über den die iPads auf temporäre Images zugreifen können.

Im Rahmen der Weiterentwicklung der IT-Services der Stadt Köln wird ab März 2026 die Sicherheitslösung Jamf Safe Internet auf den schulischen iPads ausgerollt. Damit wird der Schutz der Schüler\*innen vor ungeeigneten Inhalten sowie vor Cyberbedrohungen zusätzlich zum aktuellen serverseitigen Schutz und unabhängig vom genutzten WLAN gesichert.

*„Jamf Safe Internet ist ein Web- und Inhaltsfilter speziell für Schulen. Er soll Schülerinnen und Schüler so innerhalb und außerhalb des schulischen WLANs vor gefährlichen oder ungeeigneten Online-Inhalten schützen, ohne den Unterricht oder digitale Lernprozesse zu beeinträchtigen. Es ist für den Bildungsbereich optimiert und lässt sich in die bestehende Geräteverwaltungen integrieren. Durch die Filterung direkt auf dem Endgerät stehen die Jugendschutz- und Sicherheitsmechanismen unabhängig von der genutzten Internetverbindung zur Verfügung stehen“,* heißt es in einer Information der Stadt Köln.

Als zentrale Plattform für die gemeinsame digitale Arbeit wird vom Kollegium das, von der Stadt Köln bereitgestellte Office365 genutzt. Dieses kann webbasiert, als auch auf lokalen Arbeitsgeräten genutzt werden.

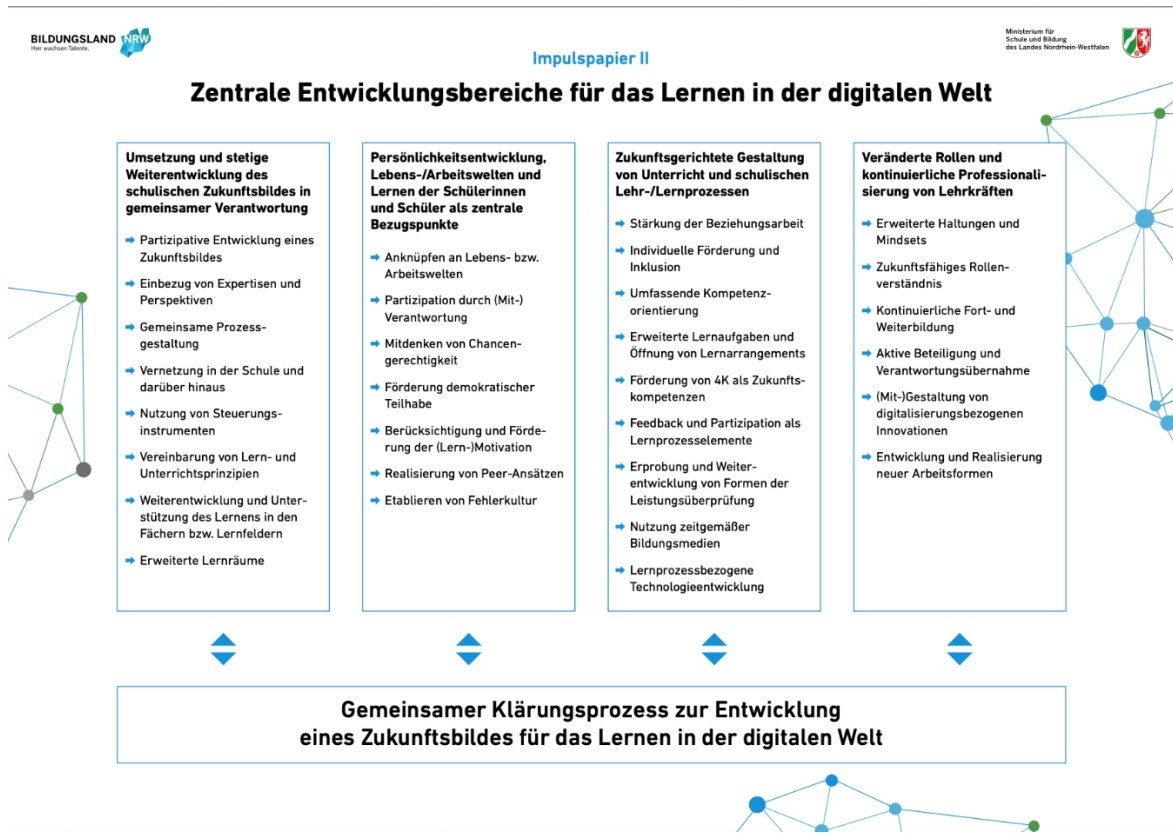
Die oben bereits erwähnten iPads sind alle mit denselben Apps ausgestattet, die bisher noch über den Schulsupport von NetCologne aus der Ferne installiert und wenn nötig, gewartet werden. Perspektivisch soll dies über ein App-Selfmanagementsystem schulintern möglich sein. Die App-Verwaltung kann dann durch das Medienteam vereinfacht durchgeführt werden.

Zu den oben aufgeführten iPads: Immer acht Klassen müssen sich 15 iPads teilen. Die restlichen acht Klassen haben jeweils 15 eigene iPads zur Verfügung. Damit ein zeitgleiches Arbeiten, eine schnellere Verfügbarkeit der Geräte im Unterricht, eine Bildungsgerechtigkeit für alle Kinder und ein schnelleres Umsetzen des MKT, sowie der AFS-Medienziele gewährleistet werden kann, wird eine Bestückung von 20 iPads pro Klasse angestrebt (siehe 5.1).

Neben den mobilen Endgeräten gibt es in der Schule noch einen zusätzlichen Medienraum, der mit 12 PCs ausgestattet ist, die ebenfalls auf ein festgelegtes, pädagogisches Image, was die Programmstruktur betrifft, zugreifen.

## 1.4 Fachliche und didaktische Umsetzung von Medienbildung

### 1.4.1 Landesseitige Vorgaben



Quelle:

[https://www.schulministerium.nrw/system/files/media/document/file/impulspapier\\_ii\\_zentrale\\_entwicklungsbereiche\\_220303.pdf](https://www.schulministerium.nrw/system/files/media/document/file/impulspapier_ii_zentrale_entwicklungsbereiche_220303.pdf)

## Medienkompetenzrahmen NRW

<b>MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW</b>					
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RESEARCHEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELIEREN
<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> Themensrelevante 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 Quelldokumentation</b> Standards der Quellangaben 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

Quelle: [https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Rahmen\\_A4\\_2020\\_03\\_Final.pdf](https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf)



Zusätzlich zu den alltäglichen Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien werden an der Anne-Frank-Schule Projekte und Unterrichtsvorhaben zur Medienbildung umgesetzt und in den Schulalltag integriert. Die außerschulischen Partner hierfür werden unter „1.6 Vernetzung mit außerschulischen Partnern“ nochmals genauer aufgeführt.

- **Projekt: Rockid.one für Stufe 4**

Das Projekt Rockid.one beruht auf einer Zusammenarbeit mit Auszubildenden aus mediennahen Berufen und Grundschulen. Die Idee ist, dass Medienprojekte als Module vorbereitet, von Auszubildenden in die Grundschulen gebracht werden.

- **Coding mit Dash Stufe 3**

Dieses Projekt wird von einer Lehrkraft der Anne-Frank-Schule durchgeführt. Alle Klassen der Stufe 3 nehmen an diesem Projekt (3-4 Doppelstunden) teil. Hier wird den Kindern, anhand einer App altersentsprechend blockbasierte Programmierung vermittelt (App. Blockly von WonderWorkshop). Die App führt durch aufeinander aufbauende Kapitel, die sich in der Komplexität der Programmierschritte steigern.

- **Schüler\*innenzeitung**

Die ZeitungsAG ist ein wichtiger Bestandteil der Medienbildung. Die SuS nutzen den schuinterne PC-Raum, um ihre Kompetenzen bei der Textverarbeitung und -gestaltung weiter auszubauen.

- **Antolin, LeOn**

Diese beiden Portale bieten alle SuS einen digitalen Zugang zur Förderung der individuellen Lesekompetenzen.

### 1.5 Technische und fachliche Kompetenzen des Kollegiums

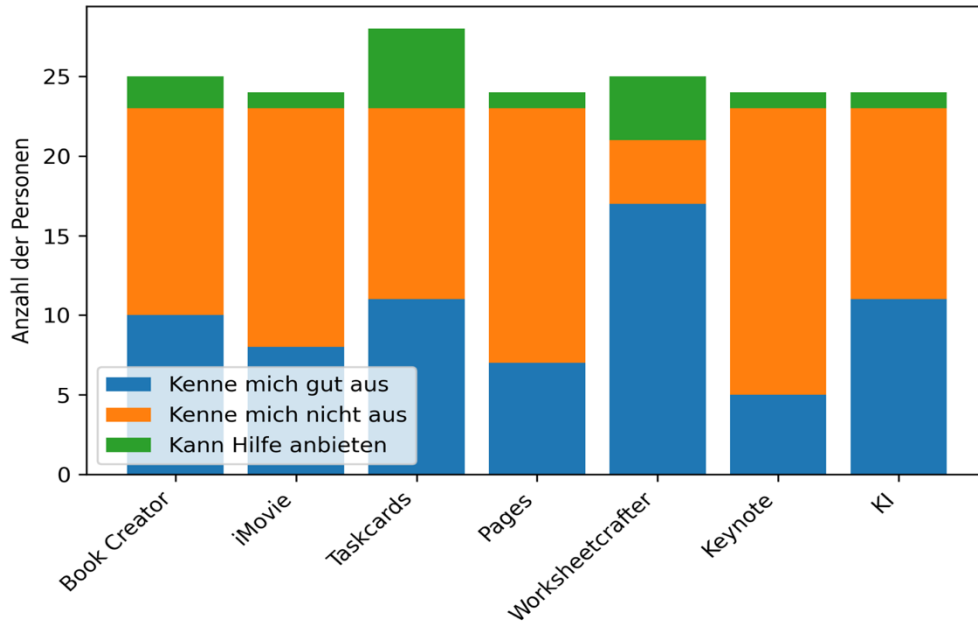
Eine Umfrage innerhalb des Kollegiums zeigte auf, dass sich die fachliche Kompetenz auf verschiedenen Niveaustufen befindet.

Im ersten Schaubild werden, die schulinternen Basisprogramme aufgeführt. Der Umgang mit diesen Programmen stellt ein „digitales Fundament“ an der Anne-Frank-Schule dar. Ausgenommen der Plattform „Worksheetcrafter“ sollen diese Elemente ebenfalls zum „digitalen Fundament“ der Kinder werden, verlassen sie nach der vierten Klasse unsere Schule.

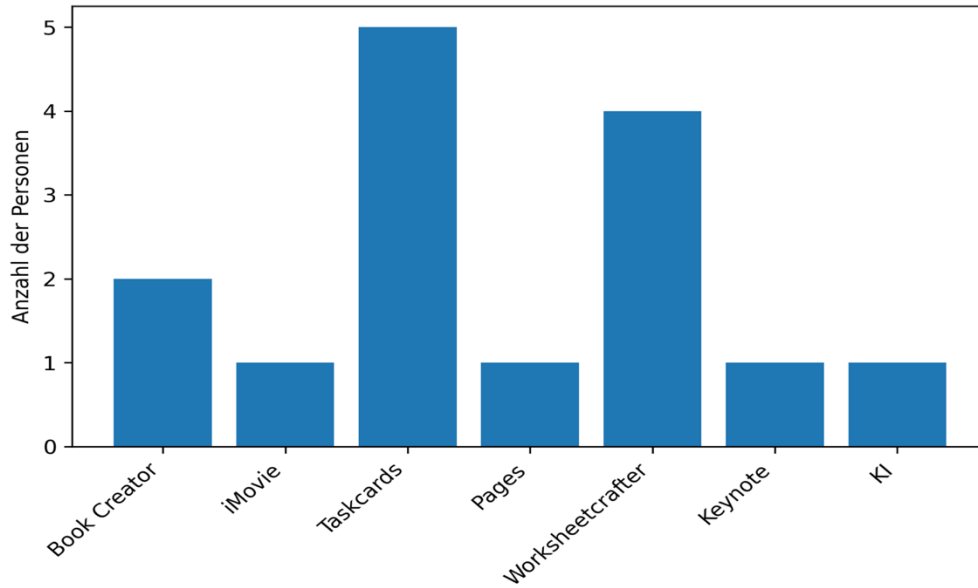
Im zweiten Schaubild geht es um eine mögliche kollegiumsinterne Unterstützung bei der Arbeit und Nutzung der aufgeführten Apps. Aus diesem Schaubild lässt sich ebenfalls ein, ggfs. externer Fortbildungsbedarf ermitteln.

Ganz neu und noch nicht innerhalb der Umfrage abgebildet soll auch das KI-Tool „Telli“ Einzug in die Unterrichtsentwicklung und das Herstellen von Medienprodukten erhalten.

Ist-Stand der App-Kenntnisse im Kollegium (n=23)



Internes Unterstützungspotenzial im Kollegium



## 1.6 Vernetzung mit außerschulischen Partnern

### Kommunales Medienzentrum der Stadt Köln (KOMEZ):

Das KOMEZ Köln – Kommunales Medienzentrum der Stadt Köln – verfolgt das Ziel, die Medienkompetenz in der Kölner Schullandschaft zu fördern. Im KOMEZ Köln können Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte, aber auch Schüler\*innen Medien ausprobieren und selbst Medien produzieren.

Quelle: <https://www.stadt-koeln.de/artikel/69399/index.html>

### Projekt: Rockid.one für Stufe 4



Schüler profitieren von unserem Projekt durch die Bereicherung des Lehrplans mit praxisnahen Digital- und Medieninhalten, die von motivierten und geschulten Auszubildenden vermittelt werden. Lehrkräfte werden durch die zusätzlichen Angebote in den Medienstunden entlastet und können sich auf andere Bildungsinhalte konzentrieren. Dies fördert eine moderne Lernumgebung und bereitet Schüler:innen ideal auf die digitale Zukunft vor.

#### MEHRWERTE

- Inhalte sind eng am Medienkompetenzrahmen (MKR) orientiert
- Erweiterung des Lehrplans um praxisnahe Digital-Kompetenzen
- Entlastung der Lehrkräfte durch zusätzliche Bloggenessoren und maßgeschneiderte Medien-Module
- Früher, praxisnaher Zugang zu moderner Technologie, z. B. Lern-Übungen
- Förderung des Interesses an MINT-Fächern
- Direkter Einblick in die Berufswelt, der Schüler:innen als Orientierung dienen kann
- Verbesserung der Lernmotivation durch junge Lehrende
- Anschauliche Präsentation von abstrakten Inhalten
- Erhöhung der Medienkompetenz
- Stärkung der Schüler:innen in ihrer digitalen Selbstständigkeit
- Sürstiges Mitarbeiten oder -lernen möglich
- Keine mehrstündigen oder -tägigen Workshops veranb notwendig
- Projektumsetzung durch einfache digitale Prozesse
- Langfristige Partnerschaften mit lokalen Unternehmen und Ausbildungsstellen
- Bildung mit Begrenzung

Interessieren Sie sich für eine Partnerschaft mit ROCKID.one und möchten Sie Ihre Schule in unser Projekt einbringen? Dann besuchen Sie unsere [Kontaktseite](#), um mehr über die Teilnahmebedingungen und die Vorteile für Ihre Schule und die Kolleg:innen zu erfahren. Gemeinsam können wir die Weichen für eine zukunftsorientierte Bildung stellen und jungen Menschen helfen, sich sicher und kompetent in der digitalen Welt zu bewegen.

Quelle: <https://www.rockid.one/azubis-an-schulen/schulen/>

Das Projekt Rockid.one beruht auf einer Zusammenarbeit mit Auszubildenden aus mediennahen Berufen und Grundschulen. Die Idee ist, dass Medienprojekte als Module vorbereitet, von Auszubildenden in die Grundschulen gebracht werden.

Wir haben bereits zwei Durchgänge innerhalb des Projekts durchlaufen. Das Vorhaben wird von den Begründern des Projekts folgendermaßen beschrieben:

„Unsere Initiative soll dazu beitragen, Kinder frühzeitig auf die Herausforderungen der digitalisierten Welt vorzubereiten und ihre natürliche Neugier und Lernbereitschaft zu nutzen, um sie für MINT-Fächer zu begeistern und ihnen kreative Problemlösungskompetenzen zu vermitteln.“

## 2. Ziele

### Zielvorstellung im Medienkonzept der Anne-Frank-Schule

Die Grundschule versteht sich als ein Lern- und Lebensraum, in dem Kinder auf eine zunehmend digitalisierte Welt vorbereitet werden. Ziel des Medienkonzepts ist es, Schülerinnen und Schülern einen kompetenten, kritischen, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen. Dabei orientiert sich die Schule an den Leitgedanken des **Medienkompetenzrahmens NRW**, dem Strategiepapier „**Lernen in der digitalen Welt**“ der Kultusministerkonferenz, dem **Impulspapier II** des Landes NRW sowie den Vorgaben des **Lehrplans NRW**.

Im Mittelpunkt steht die Entwicklung einer umfassenden **Medienkompetenz**, die sich in sechs Kompetenzbereichen des Medienkompetenzrahmens NRW widerspiegelt:

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 Bereiche werden altersangemessen und fächerübergreifend in den Unterricht integriert, um den Schülerinnen und Schülern ein solides Fundament für das Lernen in der digitalen Welt zu bieten. Der Einsatz digitaler Medien erfolgt nicht als Selbstzweck, sondern unterstützt das **individuelle, kooperative und kreative Lernen**.

Das **Impulspapier II** betont die Bedeutung einer lernförderlichen digitalen Infrastruktur, die chancengerechten Zugang zu Bildung ermöglicht. Daher ist es Ziel der Schule, digitale Medien sowohl als Werkzeuge des Lernens als auch als Gegenstand der Reflexion zu verstehen. Kinder sollen lernen, Medien kritisch zu hinterfragen, deren Wirkungen einzuschätzen und verantwortungsbewusst mit Daten und Informationen umzugehen.

Gemäß dem **Lehrplan NRW** werden digitale Kompetenzen systematisch in die Fachcurricula eingebettet. Dabei werden analoge und digitale Lernformen sinnvoll miteinander verknüpft, um grundlegende Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen zu stärken und gleichzeitig zukunftsrelevante Fähigkeiten wie Problemlösekompetenz, Teamfähigkeit und kreative Mediengestaltung zu fördern.

Langfristig verfolgt die Schule das Ziel, eine **digitale Lernkultur** zu etablieren, die Selbstständigkeit, Verantwortung und Teilhabe stärkt. Schülerinnen und Schüler sollen befähigt werden, sich sicher, kritisch und gestaltend in einer von digitalen Medien geprägten Welt zu bewegen.

Insbesondere zu dem **Punkt 5 (Analysieren und Reflektieren)** haben wir uns als Schule zu einer Zusammenarbeit mit dem Projekt Rockid.one in Klasse 4 (s.o.) entschieden, die speziell zu diesem Punkt ausgearbeitete Module anbietet.

Das Projekt Rockid.one beruht auf einer Zusammenarbeit mit Auszubildenden aus

mediennahen Berufen und Grundschulen. Die Idee ist, dass Medienprojekte als Module vorbereitet, von Auszubildenden in die Grundschulen gebracht werden.

Die zentralen Module zu diesem Thema sind: KI, Cybermobbing, Fake News, Internet, TIK TOK Instagram und Co.

Eine komplette Übersicht der Module findet sich unter: <https://t1p.de/rockidmodule>

### 3. Maßnahmen in der Unterrichtsentwicklung

Das Thema Medien wird in der Anne-Frank-Schule in wiederkehrenden Fortbildungen, Barcamps und kurzen Praxisinputs aufgegriffen. Hierbei wurde in der Vergangenheit auf unterschiedliche Formate der Medienbildung zurück-gegriffen. Feste Partner innerhalb der Arbeit mit digitalen Medien sind das Medienkompetenzteam, die Firma NetCologne, ua. Das Medienteam der Schule bildet sich regelmäßig in aktuellen Themen fort und besuchte hier bereits wiederkehrende Veranstaltungen und Workshops (Medienaperitif der sk Stiftung, Digital Education Day, ua.).

#### 3.1 Allgemeine Maßnahmen zur Unterrichtsentwicklung

Um die Ziele des Medienkonzepts nachhaltig im Schulalltag zu verankern, bedarf es einer kontinuierlichen Unterrichtsentwicklung, die sowohl pädagogische als auch organisatorische Aspekte berücksichtigt. Zentrale Maßnahmen sind:

##### 1. *Systematische Integration digitaler Medien in den Unterricht*

Digitale Medien werden als Werkzeuge und Lerngegenstände in allen Fächern gezielt eingesetzt. Dabei steht nicht die Technik im Vordergrund, sondern der didaktisch sinnvolle Einsatz zur Förderung von Kompetenzen aus dem **Medienkompetenzrahmen NRW**. Unterrichtseinheiten werden so gestaltet, dass Schülerinnen und Schüler aktiv, kreativ und reflektiert mit digitalen Werkzeugen arbeiten – z. B. beim Recherchieren, Präsentieren oder beim kollaborativen Lernen.

##### 2. *Verankerung im schulinternen Curriculum*

Die Kompetenzerwartungen des Medienkompetenzrahmens werden fächerübergreifend in die schulinternen Lehrpläne integriert. Für jede Jahrgangsstufe werden verbindliche Bausteine festgelegt, die altersgemäß digitale Basiskompetenzen aufbauen. Dadurch wird sichergestellt, dass die Medienbildung systematisch und kontinuierlich erfolgt.

Projekte wie Dash (3.Klasse), RockId (4.Klasse) werden in wiederkehrenden Modulen allen Kindern der Anne-Frank-Schule vermittelt. Wenn Kinder nach der vierten Klasse die Schule verlassen, sollen sie Kenntnisse über die Nutzung der Apps aus dem Schaubild (Kap 1.5) haben. In den nächsten beiden Schuljahren (Stand 03.2026) soll es weiterhin darum gehen, wie digitale Angebote in schulische Themen integriert werden können.

### *3. Förderung einer zeitgemäßen Lernkultur*

Der Unterricht wird zunehmend schüleraktiv, kooperativ und problemorientiert gestaltet. Digitale Medien unterstützen individualisierte Lernprozesse, fördern Teamarbeit und eröffnen neue Formen der Differenzierung. Durch den Wechsel zwischen analogen und digitalen Arbeitsformen wird ein ausgewogenes Lernumfeld geschaffen.

### *4. Fortbildung und kollegiale Zusammenarbeit*

Ein zentrales Element der Unterrichtsentwicklung ist die kontinuierliche **Medienbildung des Kollegiums**. Regelmäßige Fortbildungen, schulinterne Workshops und kollegiale Hospitationen fördern den Austausch bewährter digitaler Unterrichtsformen. Lehrkräfte entwickeln gemeinsam Unterrichtsmaterialien, digitale Lernumgebungen und Evaluationsinstrumente. Die Mediengruppe fühlt sich für die Medienbildung verantwortlich und organisiert Fortbildungen, Barcamps, pädagogische Ganztage. Im Zentrum steht dabei, das schulinterne Curriculum auszugestalten.

### *5. Nutzung und Weiterentwicklung digitaler Lernplattformen*

Digitale Lernplattformen (z. B. Anton, Taskcard, bookcreator o. Ä.) werden als zentrale Werkzeuge zur Kommunikation, Aufgabenverwaltung und Materialbereitstellung genutzt. Sie ermöglichen selbstgesteuertes Lernen, fördern Medienkompetenz und erleichtern die Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern sowie Eltern.

### *6. Reflexion und Evaluation*

Die Nutzung digitaler Medien wird regelmäßig reflektiert und evaluiert. Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler bewerten gemeinsam den Lernprozess und die Wirksamkeit digitaler Werkzeuge. Ergebnisse fließen in die Weiterentwicklung des Medienkonzepts und des Unterrichts ein.

### *7. Förderung verantwortungsvollen Medienverhaltens*

Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Vermittlung von **Medienethik, Datenschutz und Cybermündigkeit**. Kinder lernen, digitale Medien verantwortungsvoll, respektvoll und sicher zu nutzen. Themen wie Urheberrecht, Datenschutz und kritischer Umgang mit Informationen werden altersgerecht behandelt.

## 8. Kooperation mit außerschulischen Partnern

Durch die Zusammenarbeit mit Bibliotheken, Medienzentren oder externen Bildungspartnern werden zusätzliche Lernangebote geschaffen, die digitale Kompetenzen praxisnah vertiefen.

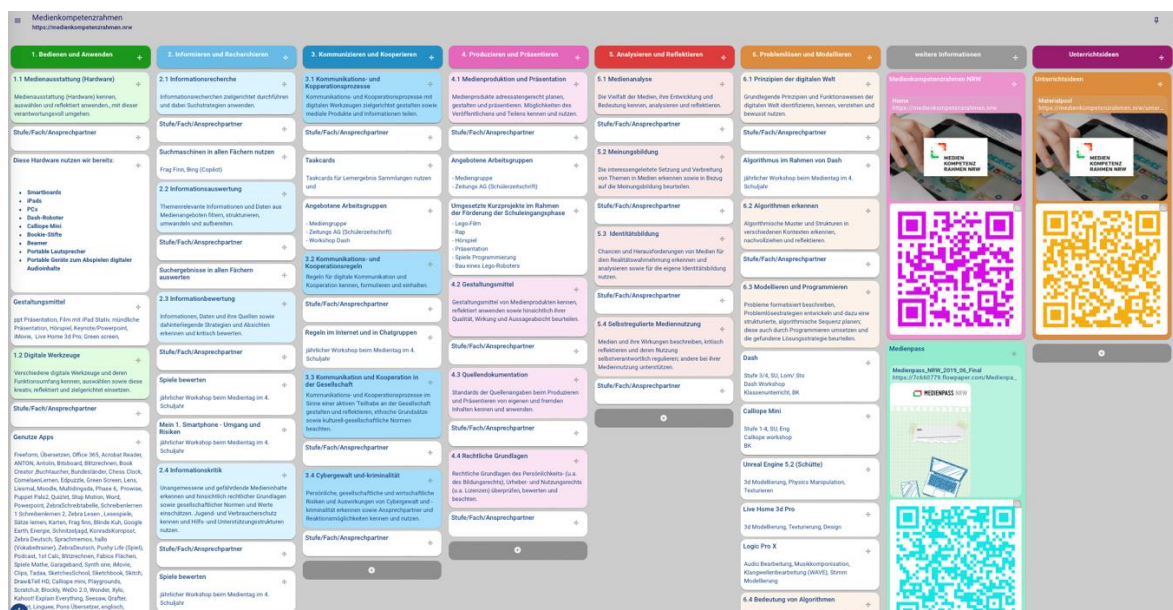
**Ziel dieser Maßnahmen** ist es, eine lebendige, zukunftsorientierte Unterrichtskultur zu etablieren, in der digitale Medien selbstverständlicher Bestandteil des Lernens und Lehrens sind und die Schülerinnen und Schüler auf das Leben und Lernen in der digitalen Welt vorbereiten. Die Kinder der Anne-Frank-Schule sollen darin befähigt werden, Medienprodukte herstellen zu können.

## 3.2 Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulischen Fachcurricula

Das zentrale Element der Umsetzung an der Anne-Frank-Schule bildet die Taskcard „Medienkompetenzrahmen NRW mit schulinternen Angaben“. Der Medienkompetenzrahmen NRW dient dabei als Grundlage für die systematische Förderung digitaler Kompetenzen im Unterricht und verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schüler zu einem reflektierten, verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit digitalen Medien zu befähigen.

Die Taskcard fungiert als zentrale digitale Plattform zur Bündelung schulinterner Absprachen, Materialien und Unterrichtsideen. Sie bietet dem Kollegium eine strukturierte Übersicht über die einzelnen Kompetenzbereiche und deren Einbindung in die schulischen Fachcurricula.

In Verbindung mit der Taskcard für „digitale Unterrichtsideen“ werden die Kompetenzbereiche mit konkreten Unterrichtsideen verknüpft. Dadurch wird eine praxisnahe Umsetzung im Fachunterricht erleichtert und Lehrkräften eine Orientierung für die Planung digital gestützter Lernarrangements gegeben. Die Sammlung wird fortlaufend erweitert und an schulische Entwicklungen angepasst.



### 3.3 Zukünftige Medienthemen anhand zweier Beispiele

#### **3D-Druck**

Im Rahmen unseres Medienkonzepts setzen wir uns das Ziel, 3D-Druck als zentrales und innovatives Lernmedium in der Grundschule zu verankern.

Dabei geht es uns nicht ausschließlich darum, dass Lehrkräfte Modelle – wie beispielsweise geometrische Körper oder anschauliche Darstellungen für den Sachunterricht – erstellen und ausdrucken, sondern vielmehr darum, die Schülerinnen und Schüler aktiv und altersgerecht an die Technologie des 3D-Drucks heranzuführen.

Durch eigene Projekte lernen die Kinder wie sie Formen und Strukturen selbst gestalten, sie dabei ausmessen, anpassen und gezielt verändern, um beispielsweise die Stabilität zu verbessern oder ihre Objekte maßstabsgerecht zu vergrößern. So verstehen sie, wie sie ihre Ideen von der digitalen Entwurfsphase bis zum fertigen, realen Objekt umsetzen können. So begreifen sie, dass das, was sie im Unterricht lernen – sei es in Mathematik, Kunst oder Sachkunde – direkt auf die Praxis übertragen werden kann.

Mit dem Einsatz des 3D-Druckers fördern wir so nicht nur Kreativität und technisches Verständnis, sondern zeigen den Kindern auch, wie sie ihr Wissen praktisch anwenden können. Darüber hinaus sehen wir in der Arbeit mit dem 3D-Drucker weitere, bislang noch unentdeckte Einsatzmöglichkeiten, die im Laufe der Zeit in unterschiedlichen Fächern und Projekten weiter erschlossen werden können. Die Fortbildungsmaßnahmen hierzu werden unter Punkt 5 aufgeführt.

#### **Einführung in das Thema Videografie**

Videos sind ein fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern. Daher ist es wichtig, dass Schülerinnen und Schüler bereits in der Grundschule lernen, dieses Medium nicht nur zu konsumieren, sondern auch bewusst und verantwortungsvoll zu nutzen. Im Rahmen der Medienbildung soll das Thema Videografie deshalb schrittweise in das schulische Medienkonzept integriert werden.

In Einführungsschulungen erhalten die Kinder grundlegende Einblicke in dieameratechnik. Sie lernen einfache Prinzipien des Bildaufbaus, verschiedene Perspektiven sowie den Einfluss von Licht auf die Bildgestaltung kennen. Dabei nutzen sie iPads oder Tablets als leicht zugängliche Kameras, mit denen erste eigene Videoaufnahmen erstellt werden können.

Auch der Ton spielt bei Filmaufnahmen eine wichtige Rolle. Deshalb werden grundlegende Aspekte der Tonaufnahme vermittelt, beispielsweise der Einsatz externer Mikrofone und einfache Unterschiede zwischen Mikrofontypen. Ergänzend dazu erhalten die Schülerinnen und Schüler erste Einblicke in die Bedeutung von Beleuchtung und Raumakustik.

Zur Weiterverarbeitung der Aufnahmen lernen die Kinder einfache Videoschnittprogramme wie iMovie kennen. So können sie ihre Aufnahmen strukturieren, schneiden und zu kurzen Filmen zusammenstellen.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil ist die altersgerechte Auseinandersetzung mit Datenschutz, Persönlichkeitsrechten und Urheberrecht. Dadurch entwickeln die Schülerinnen und Schüler ein Bewusstsein für einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien und den Rechten anderer.

Die Aula soll mit einem steuerbaren Lichtsystem und einem, klanglich verbesserten Soundsystem ausgestattet werden. Diese Elemente sollen die vielen Aufführungen, Präsentationen durch Kinder und das Anfertigen von Medienprodukten deutlich aufwerten.

## 4. Technischer Ausstattungsbedarf

### 4.1 Bedarf für Hardware und Software

Projekt	Gerät	Anzahl	Raum	Kosten pro Gerät	Summe Kosten
I-Pad-Klassenausstattung	Schüler-Ipads – pro Klasse 20 I-Pads (16 Klassen hat die Schule -187 I-Pads vorhanden)	120	Verteilt auf 6 Klassenräume	Ca. 500,-	Ca. 60.000,-
I-Pad Ladewagenausstattung	Zioxi Ladewagen für 20 iPads bis zu 10,5 Zoll – Ladekabel inklusive - Codeschloss	6	Für 6 Klassenräume	Ca. 2000,-	Ca. 12000,-
3-D-Druck	Bambulab P2S Combo	1	PC Raum	Ca 750,-	Ca 750,-
3-D-Druck	Verbrauchsmaterial für 3-D-Druckewr			Ca. 200,-	Ca. 200,-
Veranstaltungstechnik	Lichtsteuerung- Chauvet DJ ILS Command	1	Aula	Ca. 300,-	Ca. 300,-
Veranstaltungstechnik	Subwoofer	1	Aula	Ca. 600,-	Ca. 600,-
Produzieren und Präsentieren	Lavalier Mikrofone	25	PC Raum	Ca. 50,-	Ca. 1250,-
Informieren Recherchieren	Kopfhörer	30	Klassenräume	Ca 40,-	Ca 1200,-

### 4.2 Gesamtbedarf und Kostenübernahme Schulträger

Geräte/Technik	2026	2027	2028	2029	2030
Schüler-IPads	20	20	20	30	30
Ladewagen	1	1	1	1	
3_D_Drucker				1	
Verbrauch 3-D				1	1
Lichtsteuerung	1				
Subwoofer	1				
Lavalier Mikrofone	25				
Kopfhörer			30		
Gesamtkosten	14150,- €	13.200,- €	12950,-€	17000,-€	15200,-€

#### 4.3 Finanzierungskonzept – Kostenübernahme Förderverein

Projekt	Gerät	Anzahl	Raum	Summe Kosten	FV Übernahme
I-Pad Ladewagen-ausstattung	Zioxi Ladewagen für 20 iPads bis zu 10,5 Zoll – Ladekabel inklusive - Codeschloss	2	Für 2 Klassenräume	Ca. 4000,-	2026 und 2028

### 5. Fortbildungsbedarf

#### Fortbildungsbedarf und Personalentwicklung

Die durchgeführte Umfrage im Kollegium zeigte einen **sehr unterschiedlichen Fortbildungsbedarf** im Bereich der digitalen Bildung. Während einige Lehrkräfte bereits über umfangreiche Kenntnisse im Einsatz digitaler Medien verfügen, wünschen andere sich Unterstützung beim grundlegenden Umgang mit Geräten, Software und Lernplattformen.

Diese Vielfalt an Erfahrungen und Bedürfnissen wird als **Chance für eine gezielte Personalentwicklung** verstanden. Ziel ist der Aufbau einer **gemeinsamen digitalen Unterrichtskultur**, in der alle Lehrkräfte befähigt werden, digitale Medien pädagogisch sinnvoll und sicher in dem vorgesehenen Rahmen einzusetzen.

Zur systematischen Weiterentwicklung wird ein **mehrstufiges Fortbildungskonzept** erarbeitet, das an den Medienkompetenzrahmen NRW anknüpft und sowohl individuelle als auch kollegiale Lernprozesse unterstützt.

Geplante Fortbildungsmaßnahmen zur Unterrichtsentwicklung im digitalen Bereich:

<u>Ziel / Kompetenzbereich</u>	<u>Maßnahmen / Inhalte</u>	<u>Zeitrahmen</u>	<u>Verantwortliche / Beteiligte</u>	<u>Indikatoren für Umsetzung</u>
<b>Grundlagenkompetenz im Umgang mit digitalen Medien</b>	Abschlusschulungen zu den Endgeräten und den zentralen I-Pad-Apps: Keynote, Pages, iMovie, Book Creator	Schuljahr 2026/27	Medien-SG, Experten im Kollegium, Komez-Schulträger	Alle Lehrkräfte können Geräte und die neuen vereinbarten Apps selbstständig bedienen und im Unterricht nutzen
<b>Grundlagenkompetenz im Umgang mit KI-im Unterricht</b>	Fortbildungen zu „Telli“, Worksheetcrafter und Integration in den Unterricht	Schuljahr 2026/27	Medien-SG, Komez-Schulträger	Alle Lehrkräfte können „Telli“ Worksheetcrafter für die Unterrichtsvorbereitung nutzen und Telli-Chatdialoge zu Themen im Unterricht bereitstellen

<u>Ziel / Kompetenzbereich</u>	<u>Maßnahmen / Inhalte</u>	<u>Zeitraumen</u>	<u>Verantwortliche / Beteiligte</u>	<u>Indikatoren für Umsetzung</u>
<b>Didaktisch- methodische Integration digitaler Medien</b>	Bar Champs zu digital gestützten Lernformen: LeOn, Task Card - Einsatz von Lern-Apps im Unterricht, Erstellung von Medienprojekten	fortlaufend	Medien-SG, Experten im Kollegium, Lehrerkonferenz	Unterrichtsbeispiele werden im Kollegium mit der Task Card geteilt und im Kollegium vorgestellt
<b>Videografie und Lichttechnik</b>	Grundlagen der Kameratechnik, Nutzung I-Pad Kamera und das Videoschnittprogramm iMovie, Grundwissen zu Beleuchtung und Raumakustik, rechtliche Vorgaben klären, Filmprojekte in der Projektzeit ermöglichen	Schuljahr 2027/28	Medien-SG, interessierte Lehrkräfte, Schulleitung	Erstellung von Video- und Filmprojekten im Unterricht, Veröffentlichung in der digitalen Vitrine, Erstellung Best-Practice-Beispiele
<b>Grundlagenkompetenz im Umgang mit 3-D- Druck und Integration additiver Fertigung in den Fachunterricht</b>	Funktionsweise von 3-D-Druckern, Erstellung einfacher 3-D-Modelle (z. B. mit CAD-Programmen wie Fusion 360 oder Prusa Slicer), Vorbereitung von Druckdateien (Slicing), Didaktische Einsatzmöglichkeiten im Unterricht	Schuljahr 2027/28	Medien-SG, interessierte Lehrkräfte, Schulleitung	Lehrkräfte können Drucker selbstständig bedienen, Unterrichtsprojekte mit 3-D-Druck, Erstellung schulinterner Material- und Projektbeispiele
<b>Kollegiales Lernen und Erfahrungsaustausch</b>	Hospitationen, Tandemarbeit, Präsentation guter Praxisbeispiele in Lehrerkonferenzen	regelmäßig	Medien-SG, UE-SG, Kollegium, Schulleitung	Kollegiumshospitation wird von SL organisiert, steigende Nutzung digitaler Lernformen, positive Rückmeldungen im Kollegium
<b>Medienethik, Datenschutz und Urheberrecht</b>	Informationsveranstaltungen und Workshops zu rechtlichen Grundlagen	jährlich	Schulleitung, Datenschutzbeau f-tragte/r Schulträger, Komez Schulträger	Lehrkräfte wenden Datenschutz- und Urheberrechtsregeln sicher an

<u>Ziel / Kompetenzbereich</u>	<u>Maßnahmen / Inhalte</u>	<u>Zeitraumen</u>	<u>Verantwortliche / Beteiligte</u>	<u>Indikatoren für Umsetzung</u>
<b>Aufbau von Multiplikatorenstrukturen</b>	Qualifizierung einzelner Lehrkräfte als schulinterne Multiplikatoren für bestimmte digitale Lernformen	ab 2027	Medien-SG, Schulleitung	Mind. 2 Lehrkräfte übernehmen Multiplikatorenrolle
<b>Evaluation und Weiterentwicklung des Fortbildungskonzepts</b>	Regelmäßige Bedarfsabfrage und Evaluation nach jeder Fortbildungsphase	jährlich	Steuergruppe Medien, Schulleitung	Fortbildungsplan wird jährlich angepasst und aktualisiert

### Langfristige Zielsetzung

Durch kontinuierliche Fortbildung und kollegiale Zusammenarbeit soll das Kollegium befähigt werden, digitale Medien **kompetent, kreativ und reflektiert** in den Unterricht zu integrieren. Damit wird die Grundlage geschaffen, die im **Medienkompetenzrahmen NRW** formulierten Ziele nachhaltig umzusetzen und die Kinder auf ein **selbstbestimmtes Lernen in der digitalen Welt** vorzubereiten.

## 6. Ausblick

Das Medienkonzept der Schule versteht sich als **dynamisches Entwicklungsinstrument**, das regelmäßig überprüft, erweitert und an neue technische sowie pädagogische Entwicklungen angepasst wird. Ziel ist es, die digitale Bildung als festen Bestandteil der Schulkultur zu etablieren und alle am Schulleben Beteiligten aktiv in diesen Prozess einzubeziehen.

In den kommenden Jahren liegt der Fokus darauf,

- die **systematische Verankerung der Medienkompetenzen** in allen Fächern weiter auszubauen,
- die **digitale Infrastruktur** der Schule bedarfsgerecht zu erweitern,
- den **Fortbildungsplan** kontinuierlich an den sich wandelnden Qualifizierungsbedarf des Kollegiums anzupassen,
- **Kooperationsstrukturen** mit außerschulischen Partnern (z. B. Medienzentren, Bibliotheken, IT-Trägern) zu intensivieren und
- digitale Lernformen durch Projekte, Wettbewerbe und fächerübergreifende Lernanlässe weiter zu fördern.

Darüber hinaus soll die **Evaluation** des Medienkonzepts in regelmäßigen Abständen erfolgen. Dabei werden Rückmeldungen aus dem Kollegium, von Schülerinnen und Schülern sowie von Eltern berücksichtigt, um die Wirksamkeit der Maßnahmen zu überprüfen und zielgerichtet weiterzuentwickeln.

Langfristig strebt die Schule eine **nachhaltige digitale Lernkultur** an, in der digitale Medien selbstverständlich, reflektiert und verantwortungsvoll genutzt werden. Kinder sollen befähigt werden, sich sicher, kreativ und kritisch in der digitalen Welt zu bewegen – als aktive Gestalterinnen und Gestalter ihrer Lernprozesse und ihrer Zukunft.

## Quellenverzeichnis

[https://www.schulministerium.nrw/system/files/media/document/file/impulspapier\\_ii\\_zentrale\\_entwicklungsbereiche\\_220303.pdf](https://www.schulministerium.nrw/system/files/media/document/file/impulspapier_ii_zentrale_entwicklungsbereiche_220303.pdf)

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

[https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR\\_ZMB\\_MKR\\_Rahmen\\_A4\\_2020\\_03\\_Final.pdf](https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf)

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkonzept>