

MEDIENKONZEPT DER



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Leitgedanke und pädagogische Begründung der Medienerziehung in der Schule
3. Elternarbeit
4. Entwicklung der Medienkompetenz
5. Ziele des Medienkonzeptes
6. Medien im Unterricht
7. Ausblick

1. Einleitung

Die fortschreitende Digitalisierung prägt zunehmend alle Lebensbereiche und stellt auch das Bildungssystem vor neue Herausforderungen und Chancen. Medien sind aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken, sodass die Schule als zentrale Bildungsinstanz die Aufgabe hat, Medienkompetenz gezielt zu fördern. Die Medienerziehung in der Schule soll SchülerInnen dabei unterstützen, einen verantwortungsbewussten, reflektierten und kreativen Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln. Dieses Konzept orientiert sich am Medienkompetenzrahmen NRW und definiert die Ziele, Maßnahmen und Beispiele für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht sowie in der Schulgemeinschaft.

2. Leitgedanke und pädagogische Begründung der Medienerziehung in der Schule

Die Medienerziehung in der Schule basiert auf der Prämisse, dass Medien nicht ausschließlich Werkzeuge zur Informationsbeschaffung und -verarbeitung sind, sondern auch Einfluss auf soziale Interaktionen, Identitätsbildung und gesellschaftliche Teilhabe haben. Ziel ist es, die SchülerInnen zu mündigen sowie kritischen MediennutzerInnen zu erziehen, die digitale Medien eigenständig, souverän, kreativ und reflektiert nutzen können. Dies umfasst sowohl den kritischen Umgang mit Informationen als auch den Schutz der eigenen Privatsphäre und die Sensibilisierung für ethische Fragestellungen in digitalen Räumen.

Im Schulgesetz NRW heißt es in § 2 Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule, dass SchülerInnen insbesondere lernen sollen, „auch in der digitalen Welt mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen“. Daher hat die Schule die Aufgabe, Medienkompetenz zu vermitteln, zu fördern und weiterzuentwickeln. Gleichzeitig soll sie zur Chancengleichheit beitragen, indem sie allen SchülerInnen die Möglichkeit bietet, Erfahrungen mit digitalen Medien zu sammeln und wertvolle Fähigkeiten für ihr späteres Berufsleben zu erwerben. Aus diesem Grund integrieren wir digitale Medien als feste Kulturtechnik in den Unterrichtsalltag. Aus dem Medienkompetenzrahmen NRW ergeben sich folgende Bereiche, die von uns als Schule gefördert werden:

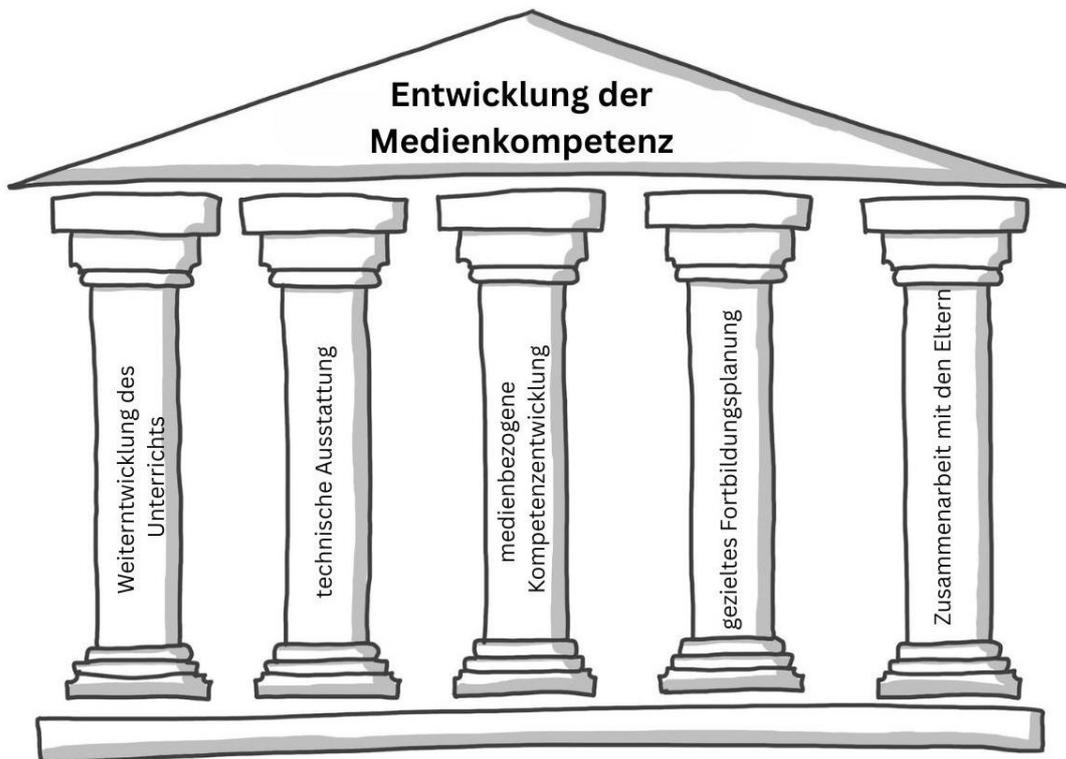
1. Bedienen und Anwenden
2. Informieren und Recherchieren
3. Kommunizieren und Kooperieren
4. Produzieren und Präsentieren
5. Analysieren und Reflektieren
6. Problemlösen und Modellieren

3. Elternarbeit

In den Klassenpflegschaftssitzungen erhalten die Eltern Einblicke in unsere Medienarbeit im Unterricht. Besonders wichtig ist dabei die reflektierte Nutzung verschiedener Medien. Darüber hinaus bieten die Elternsprechtage eine vertrauliche Gesprächssituation, in der Eltern und Lehrkräfte gemeinsam die Mediennutzung des Kindes sowie mögliche Verhaltensweisen besprechen können, die im Zusammenhang mit dem Medienkonsum stehen könnten.

4. Entwicklung der Medienkompetenz

Das Medienkonzept der Münsterschule basiert auf folgenden zentralen Säulen: die Weiterentwicklung des Unterrichts, die technische Ausstattung, die medienbezogene Kompetenzentwicklung von SchülerInnen und Lehrkräften, eine gezielte Fortbildungsplanung sowie die Zusammenarbeit mit den Eltern.



Die untenstehende Tabelle zeigt auf, inwieweit die Münsterschule die genannten Säulen berücksichtigt und sich durch deren Integration in das Schulleben bereits weiterentwickelt hat. Darüber hinaus führt sie aus, in welchen Bereichen diese Weiterentwicklung in Zukunft durch weiterführende Maßnahmen fortgeführt werden soll.

Säulen	Durchgeführte Maßnahmen	Weiterführende Maßnahmen
Unterrichtsentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bestandsaufnahme ✓ Integration der digitalen Medien <i>Tablet</i> und <i>digitale Tafel</i> in den unterrichtlichen Alltag ✓ Nutzung von digitalen Tools in fast allen Unterrichtsfächern (Mathe, Deutsch, Englisch, Sachunterricht, Musik, Religion, Kunst) (z.B. Unterrichtsassistenten, Apps, Websites) ✓ Nutzung digitaler Medien zur Organisation und Ritualisierung des Schulalltags (z.B. Aufräummusik, Kindernachrichten, Bewegungspausen, Timer) ✓ Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens in vereinzelt Fächern (SU, Mathe, Deutsch) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Einbindung des Medienkompetenzrahmens NRW in allen Unterrichtsfächern
Fortbildungsplanung	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Überarbeitung des Medienkonzeptes ✓ Externe Fortbildungen (z.B. QR-Codes, Arbeit mit der digitalen Tafel, Erstellung von Lernvideos) ✓ Sichten von Fortbildungsangeboten 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Weitere Fortbildung des gesamten Kollegiums zu dessen Digitalisierung ○ Wechsel vom Zeugnistool <i>EasyGrade</i> zu <i>SchILDzentral/SchILDweb</i>

Eltern	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anschaffung und Etablierung der Kommunikationsplattform <i>Die Schul-App</i> als nahezu vollständiger Kommunikationsersatz ✓ Einführung und Verankerung von Mediennutzungsvereinbarungen ✓ Beratung einzelner Eltern hinsichtlich des Medienkonsums und Gefahren des Internets 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Informationsveranstaltungen für den Umgang mit Medien, Medienkonsum, Suchtpotenzial, datenschutzrechtlichen Angelegenheiten, ...
Fachkompetenz Personal	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Einrichtung von Schul-E-Mail-Accounts für das Personal ✓ Nutzung der Angebote der Schul- und Stadtbücherei ✓ Nutzung von Lernsoftware (z.B. Anton, Antolin, Websites) ✓ SchulApp Nutzung ✓ Nutzung digitaler Programme zur Unterrichtsvorbereitung (z.B. Worksheet Crafter, Office, Canva, Unterrichtsassistent, Websites) ✓ Nutzung der Tablets und digitalen Tafeln im Unterricht und während der Konferenzen ✓ Pflege der Homepage ✓ Nutzung des Zeugnisprogramms <i>EasyGrade</i> ✓ Erstellung von Lernzielkontrollen ✓ <i>Digi-Happen</i> in Konferenzen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tages-/Studententransparenzen über die digitalen Tafeln ○ Pflege der Homepage (aktuelle Beiträge) ○ Fortbildungen zum Einsatz des iPads im Unterricht, Programmieren in der Grundschule ○ Fortschreitende Digitalisierung des kollegialen Miteinanders sowie insbesondere der Konferenzen

<p>Fachkompetenz SchülerInnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Internetrecherche ✓ Erstellen von Dokumenten (z.B. Präsentationen) ✓ Nutzung des Tablets für Lernsoftware (z.B. Anton, Antolin, Websites) ✓ Anwendefertigkeiten (z.B. iPad-Führerschein) ✓ Printmedien (z.B. Zeitschriften, Zeitung, Klassen- und Schulbücherei) ✓ Teilnahme an einer Stadtbüchereiführung ✓ Nutzung von Wörter- und Sachbüchern 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentationen über das Tablet ○ Steigerung der Kompetenz zum sicheren Umgang mit digitalen Medien sowie zum kritischen Umgang mit Informationen und Quellen ○ Stärkere Einbindung von Arbeitsergebnissen der Kinder durch digitale Medien
<p>Ausstattung</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kindgerechte Lektüren ✓ tragbarer CD-Player/Bluetooth-Lautsprecher in allen Klassen ✓ 2 portable Lautsprecher mit Mikrofon ✓ iPads für alle SchülerInnen ✓ iPads für alle Lehrkräfte ✓ Tabletkoffer mit 9 iPads und WLAN-Funktion ✓ WLAN (MüSchu 1 – im Ausbau; MüSchu 2 - ausgebaut) ✓ 10 digitale Tafeln ✓ 2 Beamer ✓ 3 Computer-Arbeitsplätze für das Team (mit Office) ✓ 3 Verwaltungscomputer (mit Office) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Fortbildungen zu Soft- und Hardware ○ Software-Anschaffung

	✓ 2 Kopierer (kopieren, scannen, drucken – schwarz/weiß, bunt) ✓ 1 Faxgerät (faxen, drucken, kopieren, scannen) ✓ 3 schwarz-weiß Drucker ✓ Lizenzen (Worksheet Crafter, EasyGrade, Anton, Antolin)	
--	---	--

Ausstattungsbedarf:

Um den Ausbau der Medienkompetenz unserer SchülerInnen erfolgreich voranzutreiben ist es notwendig, die Schule mit weiteren neuen Medien bzw. entsprechender Soft- und Hardware auszustatten.

Wünsche:

- Einen weiteren fest installierten LehrerInnen-Arbeitsplatz
- Microsoft Office für alle iPads
- Weitere Lernsoftwares (z.B. Richtig Rechnen, Sag es auf Deutsch, Bookcreator-Vollversion)
- Roboter zum Programmieren
- Kopfhörer für die iPads
- WLAN-Drucker für die Klassenräume
- Digitale Diagnostik (z.B. Westermann Diagnose Online, HSP, Stolperwörter-Lesetest)

5. Ziele des Medienkonzeptes

Forschungsergebnisse zeigen, dass digitale Bildung nur dann erfolgreich ist, wenn sie auf durchdachten pädagogischen Konzepten basiert. Schulen benötigen engagierte Personen, die sich mit dem Thema befassen – nicht nur in der Schulleitung und im Kollegium, sondern auch unter den Eltern und SchülerInnen. Digitale Bildung darf kein isoliertes Element sein, sondern muss als fester Bestandteil in die Schulentwicklung integriert werden.

Unser Medienkonzept verfolgt das Ziel, SchülerInnen zu kompetenten und verantwortungsvollen MediennutzerInnen zu entwickeln. Am Ende ihrer Schulzeit treten sie in eine digitale Arbeitswelt und ein technologiegeprägtes Alltagsleben ein. Um sie darauf vorzubereiten, legt das Medienkonzept die Grundlage für die Ausbildung essenzieller Schlüsselqualifikationen.

Ein förderliches Lernklima ermöglicht es jedem Kind, individuell nach seinen Möglichkeiten

- eigene Erfahrungen zu sammeln,
- Neues zu erforschen,
- Erfolge auf persönlicher Ebene zu erzielen,
- gemeinsam mit anderen zu lernen,
- verantwortungsvoll mit Medien umzugehen und
- medienkompetent zu handeln.

Auch Lehrkräfte müssen ihre Medienkompetenzen kontinuierlich erweitern. Als LernbegleiterInnen unterstützen sie die SchülerInnen, indem sie sie beraten, anleiten und begleiten. Dafür ist ein fundiertes Wissen über digitale Medien sowie deren praktische Anwendung erforderlich. Lehrkräfte können dadurch

- als Vorbilder im Umgang mit Medien agieren,
- SchülerInnen schrittweise und differenziert an Medien heranzuführen,
- das Lehren und Lernen durch digitale Werkzeuge erweitern,
- die Vor- und Nachteile der Mediennutzung aufzeigen und
- neue Lernräume eröffnen.

Darüber hinaus kann der gezielte Medieneinsatz Lehrkräfte dabei unterstützen,

- die effektive Lernzeit der SchülerInnen zu erhöhen,
- Lerninhalte individuell anzupassen,
- die Unterrichtsplanung zu optimieren,
- den Unterricht interessenorientiert zu gestalten,
- den Lernraum *Schule* an die Lebensrealität der SchülerInnen anzupassen und
- den Austausch im Plenum durch erleichterte und vielfältigere Präsentationsmöglichkeiten zu optimieren.

Die Entwicklung eines bewussten und verantwortungsvollen Umgangs mit digitalen Medien erfordert die enge Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften, SchülerInnen und Eltern. Eltern übernehmen dabei eine zentrale Rolle als LernbegleiterInnen außerhalb

der Schule. Um diese Aufgabe erfolgreich wahrzunehmen, benötigen sie grundlegende Kenntnisse über digitale Medien sowie entsprechende Kompetenzen.

Während in der Schule Medien vor allem für Recherche, Darstellung und kreative Produktion genutzt werden, unterstützen Eltern ihre Kinder insbesondere beim bewussten Einsatz digitaler Medien im Freizeitbereich. Diese gemeinsame Begleitung von Schule und Elternhaus schafft eine solide Grundlage für die Entwicklung nachhaltiger Medienkompetenzen.

6. Medien im Unterricht

Um die oben definierten Ziele zu erreichen, ist es essenziell sowohl den Einsatz bestehender Medien im Unterricht als auch die Potenziale neuer digitaler Werkzeuge zu reflektieren und weiterzuentwickeln. Die nachfolgende Übersicht zeigt, welche Ansätze die Münsterschule verfolgt, um den Lernraum durch digitale Medien – orientiert am Kompetenzrahmen des Medienpasses NRW – gezielt zu erweitern.

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren
<p>1.1 Medienausstattung (Hardware)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ iPads für SchülerInnen und LehrerInnen (iPad-Führerschein) ○ 10 digitale Tafeln ○ Schul- und Klassenbücherei ○ themenspezifische Medien ○ Kennenlernen und Nutzen der Grundausstattung 	<p>2.1 Informationsrecherche</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Blinde Kuh ○ Frag Finn ○ Logo-Nachrichten ○ Bücherei, Bücherkisten ○ Recherche zu bestimmten Themen und Aufgaben ○ Lexika, Wörterbücher 	<p>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Kennen und Nutzen von verschiedenen Möglichkeiten zur digitalen Kommunikation (z.B. E-Mail) ○ Nutzung von digitalen Medien zum Teilen (z.B. AirDrop)
<p>1.2 Digitale Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Präsentationen auf den digitalen Tafeln ○ digitale Unterrichtsassistenten von Klett und Westermann ○ LernApps 	<p>2.2 Informationsauswertung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Erstellen und Präsentieren von Plakaten ○ Texte markieren, nach wichtigen Informationen suchen ○ Informationen filtern 	<p>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ analog: Klassen-/Schul-/Gesprächsregeln ○ digital: Verhalten im Internet
<p>1.3 Datenorganisation</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ AirDrop ○ Icons auf dem Desktop kennen und wiederfinden (iPad-Führerschein) ○ Benutzerprofile finden und aufrufen (z.B.: Anmeldung unterschiedlichen LernApps) ○ Dateien speichern und ordnen 	<p>2.3 Informationsbewertung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Besprechen von Fehlinformationen (Fake News) ○ Unterrichtsreihe zu Werbung 	<p>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Schreiben bestimmter Textsorten (z.B. Brief, Postkarte, Artikel, Einladung, etc.) ○ Schreiben von E-Mails, Kurznachrichten, Chats, Rezensionen
<p>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ sichere Passwörter erstellen (iPad) ○ vertrauenswürdige Internetseiten nutzen (blinde-kuh, FragFinn, etc.) ○ „Mein Körper gehört mir“ – Datenschutz beim Chatten, Gefahren der Anonymität des Chatpartners 	<p>2.4 Informationskritik</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ AnsprechpartnerInnen kennen (Eltern, Geschwister, Lehrpersonen) 	<p>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gefahren im Internet ○ AnsprechpartnerInnen kennen (Eltern, Geschwister, Lehrpersonen) ○ Cybermobbing, seine Folgen und Hilfsangebote kennen ○ „Mein Körper gehört mir“, Wissen, was sexuelle Belästigung ist, wie man Hilfe bekommt ○ Nummer der Telefonseelsorge kennen

4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
<p>4.1 Medienproduktion und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Apps zur Produktion nutzen (z.B.: Bookcreator, etc.) ○ Ergebnisdarstellung von Arbeiten, Lösungen, etc. ○ Artikel für die Schulhomepage erstellen ○ Informationsbeschaffung und Einarbeitung in eigene Produkte (z.B. Referate, Präsentationen) 	<p>5.1 Medienanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ regelmäßiger Umgang mit digitalen Medien als Lerngegenstand (z.B. digitale Tafel, etc.) ○ Nutzen von verschiedenen Medien (z.B. Bücher, Software, ...) ○ Medien kriteriengeleitet auswählen und nutzen 	<p>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Aufrufen von Internetseiten ○ An- und Abmelden von Benutzerkonten ○ Nutzung von Suchmaschinen
<p>4.2 Gestaltungsmittel</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Nutzung verschiedener Gestaltungsapps ○ Nutzung verschiedener Darstellungsformen, um eigene Produkte zielgerichtet zu präsentieren (z.B. Schriftart, Formatierung) 	<p>5.2 Meinungsbildung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sprechen über Lernvideos, Nachrichten ○ Nutzen von verschiedenen Medien (z.B. Bücher, Software, ...) ○ Unterrichtsreihe: Werbung 	<p>6.2 Algorithmen erkennen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Beispiele für Algorithmen aus dem Alltag kennen, zum Beispiel: Ranking der erhaltenen Ergebnisse in Suchmaschinen wahrnehmen ○ Unterrichtsreihe: Werbung ○ Algorithmen/KI in sozialen Medien (z.B. TikTok, Instagram, YouTube)
<p>4.3 Quellendokumentation</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Erstes Heranführen an Quellenangaben (z.B. Titel eines Buches) 	<p>5.3 Identitätsbildung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Transparenz über Einsatz von Medien und Apps (wann, wie, wofür?) ○ Untersuchen von Zeitschriften/Internetartikeln: Darstellung/Veränderung von Menschen mithilfe von Bildbearbeitungsprogrammen/KI ○ Rollenbilder und Klischees in den Medien 	<p>6.3 Modellieren und Programmieren</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ansätze des Programmierens im Sachunterricht (wenn-dann-Prinzip)
<p>4.4 Rechtliche Grundlagen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Bildrechte ○ Thematisierung, warum ungefragt keine Fotos von anderen SchülerInnen gemacht werden dürfen 	<p>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Medientagebuch führen ○ gesunder Medienkonsum ○ Beispiele sinnvoller Nutzung der neuen Medien 	<p>6.4 Bedeutung von Algorithmen</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ranking der enthaltenen Suchergebnisse von Suchmaschinen kritisch analysieren ○ Unterrichtsreihe: Werbung

Durch die Implementierung des neuen Lehrplans wird der Medienkompetenzrahmens in jedem Fach berücksichtigt. Dies ist jedoch ein fortlaufender Prozess.

7. Ausblick

Unser Ziel ist es, die digitale Ausstattung und Weiterentwicklung der Schule kontinuierlich voranzutreiben. Um das Medienkonzept sowie den Medienpass NRW im Unterricht zu verankern und dem Kollegium eine klare Orientierung zu bieten, sollen digitale Werkzeuge zukünftig noch gezielter in die Unterrichtskonzepte integriert werden.

Analog zum Grundsatz, dass jeder Unterricht auch Sprachunterricht ist, sollen künftig alle Fächer digitale Elemente enthalten. Da sich die digitale Welt rasant weiterentwickelt, sind regelmäßige Fortbildungen unerlässlich – sowohl im technischen Bereich als auch inhaltlich. Es ist wichtig, aktuelle digitale Trends der SchülerInnen zu kennen, um in den Dialog treten und gegebenenfalls kritisch darüber sprechen zu können.

Die gezielte Förderung der genannten Medienkompetenzen erfordert, dass Lehrkräfte und alle Beteiligten sich intensiv und fachlich fundiert mit dem Thema „Neue Medien“ auseinandersetzen. Dabei zeigt sich, dass die medienbezogenen Qualifikationen innerhalb des Kollegiums unterschiedlich ausgeprägt sind.

Während fast alle Lehrkräfte über grundlegende Kenntnisse in Office-Anwendungen wie Word verfügen und sicher im Internet navigieren können, fühlen sich viele noch unsicher im Einsatz von Tablets und der digitalen Tafel im Unterricht oder der Umsetzung kreativer Medienprojekte wie Hörspiele oder Trickfilme. Einige Kolleginnen und Kollegen haben bereits an Fortbildungen in diesem Bereich teilgenommen, zudem sind einzelne Lehrkräfte in der Lage, die Schulhomepage zu gestalten oder Bilder zu bearbeiten.

Um sicherzustellen, dass Lehrkräfte in konkreten Unterrichtsprojekten über das erforderliche Fachwissen verfügen, passende digitale Medien gezielt auswählen und effektiv einsetzen können, ist eine kontinuierliche Weiterbildung unerlässlich. Die Methoden- und Medienkompetenz muss regelmäßig durch Fortbildungsmaßnahmen aktualisiert werden.

Darüber hinaus wird unser Medienkonzept kontinuierlich weiterentwickelt, um den sich wandelnden Anforderungen gerecht zu werden.