



# Medienkonzept



Annette-von-Droste-Hülshoff-Gymnasium  
Münster

Städtisches Gymnasium  
[www.annette-gymnasium.de](http://www.annette-gymnasium.de)

erstellt: 2014/2015

letzte Neufassung: 2020/2021

nächste Evaluation und Überarbeitung: 2022/2023

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
1. Grundlagen unserer Arbeit .....	3
1.1 Ziele.....	3
1.2 Pädagogische Grundlagen .....	4
1.3 Technische Voraussetzungen.....	6
1.4 Möglichkeiten und Grenzen digitaler Bildung im Blick behalten .....	8
2. Unser Weg zu einem sicheren, kreativen und kritischen Umgang unserer Schüler*innen mit digitalen Medien als Informations-, Kommunikations-, Lern- und Arbeitswerkzeug.....	10
2.1 Bedienen und Anwenden .....	10
2.1.1 Medienausstattung (Hardware) .....	10
2.1.2 Digitale Werkzeuge .....	11
2.1.3 Datenorganisation .....	15
2.1.4 Datenschutz und Informationssicherheit.....	16
2.2 Informieren und Recherchieren.....	17
2.2.1 Informationsrecherche .....	17
2.2.2 Informationsauswertung.....	19
2.2.3 Informationsbewertung .....	20
2.2.4 Informationskritik.....	21
2.3 Kommunizieren und Kooperieren.....	22
2.3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse.....	22
2.3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln .....	23
2.3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft .....	23
2.3.4 Cybergewalt und -kriminalität.....	24
2.4 Produzieren und Präsentieren .....	25
2.4.1 Medienproduktion und Präsentation.....	25
2.4.2 Gestaltungsmittel .....	26
2.4.3 Quellendokumentation.....	28
2.4.4 Rechtliche Grundlagen .....	28
2.5 Analysieren und Reflektieren .....	29
2.5.1 Medienanalyse.....	29
2.5.2 Meinungsbildung .....	30
2.5.3 Identitätsbildung .....	31
2.5.4 Selbstregulierte Mediennutzung .....	32
2.6 Problemlösung und Modellieren.....	33
2.6.1 Prinzipien der digitalen Welt.....	33
2.6.2 Algorithmen erkennen .....	33
2.6.3 Modellieren und Programmieren .....	34
2.6.4 Bedeutung von Algorithmen.....	34

3. Fortbildung und Unterstützungsmaßnahmen .....	36
3.1 Ausbildung von Medienscouts.....	36
3.2 Gendergerechtigkeit.....	36
3.3 Qualifizierung unserer Lehrer*innen .....	36
3.4 Einbeziehung und Qualifizierung von Eltern und Erziehungsberechtigten.....	37
4. Regeln für den Umgang mit privaten digitalen Endgeräten, insbesondere Smartphones, in der Schule .....	38
4.1 Hausordnung.....	38
4.2 Maßnahmenkatalog bei Verstoß gegen die Hausordnung (Nutzung von mobilen Endgeräten) .....	39
4.3 Erfahrungen mit den beschlossenen Regeln.....	39
Evaluation und Ausblick .....	40
Quellen: .....	40

## Einleitung

Die tiefgreifende Veränderung von Wirtschaft und Gesellschaft durch digitale Technologien hat alle Gesellschaftsbereiche von Bildung, Politik und Arbeitswelt über städtische Verwaltungsorgane bis hin zur sozialen Interaktion erfasst. Die technologischen Entwicklungen verlaufen rasant und verändern nicht nur die Art, wie wir uns informieren, sondern auch wie wir miteinander kommunizieren und wie wir konsumieren, also letztendlich unsere Art zu leben.

Kinder und Jugendliche wachsen in dieser von digitalen Medien geprägten Welt auf – die mediale Vielfalt ist groß und der verantwortungsvolle Umgang mit ihr will geübt sein. Jugendliche und zunehmend auch Kinder nutzen dabei die Möglichkeiten zum weitgehend barrierefreien Zugang zu diesen Angeboten zur Selbstdarstellung, Partizipation, Vernetzung und Beziehungspflege.

Hier denken Jugendliche und Kinder häufig noch nicht genug über die auch vorhandenen Gefahren dieser Entwicklung bzw. über Umfang und Art ihrer eigenen Mediennutzung nach und nutzen das Potential der digitalen Medien als Lernwerkzeuge zu selten. Dabei bieten eine Reihe von Programmen und das mittlerweile über Smartphone und Tablet ständig verfügbare Internet in diesem Rahmen eine Vielzahl von Möglichkeiten, sofern datenschutzrechtliche Vorgaben beim Umgang mit eigenen und fremden Daten, Fotos und Filmen berücksichtigt werden.

In diesem Zusammenhang entwickelt sich auch die Welt der Computerspiele überaus dynamisch weiter. Die Entwicklung umfasst eine Vielzahl an Geräten, Genres und Plattformen, Erlös- und Bezahlmodellen, aber auch soziale Gruppen, die digitale Spiele spielen. Digitale Spiele, ob an der Konsole, dem PC oder dem Smartphone, bieten Potenziale, aber auch Herausforderungen und Gefahren für Heranwachsende.

Schließlich durchziehen Informationsbeschaffung und Meinungsbildung den schulischen wie außerschulischen Alltag von Kindern und Jugendlichen. Dabei erfordert eine Meinungsbildung im digitalen Informationszeitalter angesichts der Vielfalt vorhandener Informationen bzw. Quellen auch die Fähigkeit, Informationen z.B. auf ihren Tatsachengehalt kritisch zu hinterfragen.

Vor diesem Hintergrund hat sich eine Arbeitsgruppe aus Schüler\*innen, Lehrer\*innen und Eltern mit der Entwicklung eines umfassenden Medienkonzeptes für unsere Schule beschäftigt. Das Konzept wurde in den einzelnen Gremien (Schülerrat, Schulpflegschaft und Lehrerkonferenz) beraten, ergänzt und verändert und abschließend im Schuljahr 2014-2015 von der Schulkonferenz beschlossen. Nach einer Evaluation stellt das vorliegende Konzept die überarbeitete Version im Schuljahr 2019-2020 dar.

## 1. Grundlagen unserer Arbeit

### 1.1 Ziele

Ziel dieses Medienkonzeptes ist es, unsere Schüler\*innen in die Lage zu versetzen, mit Medien sicher und verantwortungsvoll umzugehen. Eine Reflexion der Mediennutzung allgemein und der eigenen speziell ist dabei unserer Meinung nach Voraussetzung für eine kritische und selbstbestimmte Teilhabe in der modernen Medienwelt. Vor diesem Hintergrund möchten wir unseren Schüler\*innen zentrale digitale Kompetenzen vermitteln.

- (1) Unsere Schüler\*innen sollen die verschiedensten Programme sowie dazugehörige Hardware sicher als Lern- und Arbeitswerkzeug einsetzen können, um damit ihren (Schul)Alltag gewinnbringend zu gestalten.

- (2) Wir wollen Orientierungswissen vermitteln, damit unsere Schüler\*innen lernen, digitale Endgeräte, Internet und mit ihnen verknüpfte Algorithmen zu verstehen und sinnvoll einzusetzen. Sie lernen aber auch, die hiermit verbundenen Gefahren (Sucht, Cyber-Crime, Cyber-Mobbing, ...) einzuschätzen und sich vor ihnen zu schützen.
- (3) Wir möchten die Möglichkeiten digitaler Entwicklung nutzen, um Räume für Kreativität und neue Kommunikationsformen auch im Rahmen von Schule zu schaffen, mit denen unsere Schüler\*innen gemeinsam Inhalte erstellen, präsentieren und weiterentwickeln können.

Nach übereinstimmender Meinung aller Beteiligten können diese Ziele erfolgsversprechend nur im gemeinsamen Handeln von Schüler\*innen, Eltern, Erziehungsberechtigten, Schule und Schulträger umgesetzt werden.

Daher berücksichtigt das folgende Konzept neben der Medienerziehung unserer Schüler\*innen in der Schulzeit auch Informations- und Fortbildungsmöglichkeiten für die Eltern und Erziehungsberechtigten sowie die Lehrer\*innen des Annette-von-Droste-Hülshoff-Gymnasiums.



## 1.2 Pädagogische Grundlagen

Form und Ausmaß der Digitalisierung des Schulunterrichts werden seit Jahren intensiv diskutiert. Wann, wie oft und welche Medien sollen Lehrer\*innen im Unterricht einsetzen? Hier gibt es eine Fülle teilweise sehr spezieller Forschungsprojekte.

Grundlage unserer Überlegungen ist eine Metastudie<sup>1</sup> des Zentrums für internationale Bildungsvergleichsstudien (ZIB) an der Technischen Universität München aus dem Jahr 2017, die im Auftrag der Kultusministerkonferenz 79 Studien ausgewertet hat, die seit der Jahrtausendwende weltweit erschienen sind.

Diese Untersuchung zeigt, dass Schüler\*innen und Schüler in Klassen und Kursen, in denen auch mit digitalen Unterrichtsmedien gearbeitet wird, bessere Leistungen erzielen. Darüber hinaus zeigen sie eine höhere Motivation für das jeweilige Fach. Dies gilt für den Sekundarbereich weiterführender Schulen und für alle untersuchten Fächer.

Die Studie zeigt aber auch sehr deutlich, dass allein digitale Materialien an sich noch keinen Erfolg garantieren. Hier gelten dieselben Anforderungen wie bei allen anderen Methoden auch: sie müssen passend, zielgerichtet, motivierend und gut gemacht sein.

<sup>1</sup> Hillmayr, D., Reinhold, F., Ziernwald, L., Reiss, K. (2017). Digitale Medien im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht der Sekundarstufe. Einsatzmöglichkeiten, Umsetzung und Wirksamkeit. Münster: Waxmann

Darüber weist die Studie ausdrücklich darauf hin, dass die Wirkung digitaler Unterrichtsmaterialien auf Leistung und Motivation davon abhängt, wie sie im Unterricht eingesetzt werden. So ermittelten die Forscher\*innen:

- Kinder und Jugendliche profitieren von digitalen Unterrichtsmedien offensichtlich stärker, wenn sie nicht allein, sondern in Paaren arbeiten. Die Forscher\*innen und Forscher des (ZIB) gehen davon aus, dass digitale Medien Gespräche zwischen den beiden Schüler\*innen in besonderem Maße anregen und so das Lernen fördern.
- Schüler\*innen erzielen dann bessere Leistungen, wenn Lehrkräfte sie bei der Arbeit mit Digitalmaterial begleiten. Bei der vollkommen selbstständigen Arbeit z.B. mit Computerprogrammen ist der positive Effekt nur sehr gering.
- Digitale Medien zeigen dann eine größere Wirkung, wenn sie klassische Unterrichtsmaterialien nicht ersetzen, sondern ergänzend zu analogen Methoden verwandt werden.
- Die Leistungs- und Motivationssteigerung von digitalen Medien ist größer, wenn sie von professionell geschulten Lehrer\*innen in das Unterrichtsgeschehen integriert werden.
- Auch gut gemachte Programme können Lehrkräfte nicht ersetzen

„Digitale Medien sollten im Unterricht mit Augenmaß eingebaut werden“, fasst Prof. Kristina Reiss, Leiterin des ZIB (...) die Ergebnisse zusammen. „Es würde über das Ziel hinausschießen, bewährte analoge Formate zu verbannen. Außerdem sehen wir, dass auch sehr gut gemachte Lernprogramme nicht die Lehrerinnen und Lehrer ersetzen können.“<sup>2</sup>

Aus diesen wissenschaftlichen Erkenntnissen leitet sich auch bei der Vermittlung von digitaler Kompetenz ein „Primat der Pädagogik“ ab. Technische Neuerungen sollten dann in Schulen Einzug halten, wenn sie einen erwiesenen Mehrwert bringen.

Gerade vor diesem Hintergrund berücksichtigen wir in der Erprobungsstufe (Jahrgang 5/6) auch die Festigung und Erweiterung der in der Grundschule erlernten traditionellen, analogen Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen. Darüber hinaus liegt uns die Stärkung des sozialen Handelns (Kommunizieren, Kooperieren, Koordinieren, Organisieren) in diesen Jahrgängen besonders am Herzen. Ergänzt wird dieser Ansatz natürlich durch die Vermittlung grundlegender digitaler Kompetenzen.

Diese sichere analoge Beherrschung der aufgeführten Kompetenzen und die erfolgte digitale Grundbildung bilden dann die notwendige Grundlage für den zunehmenden Aufbau digitaler Kompetenz bei unseren Schüler\*innen in der Mittel- und Oberstufe, d.h. die zunehmende Vermittlung eines sicheren und kritischen Umgangs mit den digitalen Technologien, die für die Information, Kommunikation und die Problemlösungsstrategien in allen Lebensbereichen genutzt werden.

Mit der Veröffentlichung neuer Materialien und pädagogischer Konzepte wird immer auf den Mehrwert hingewiesen, der die didaktische Güte dieses Konzepts zeigen soll. Dabei sollte der Einsatz digitaler Medien kein Selbstzweck sein, denn er führt nicht automatisch zu besserem Unterricht, zumal er meistens mit einem zusätzlichen Aufwand (zeitlich, organisatorisch, technisch, finanziell, didaktisch etc.) verbunden ist. Dieser zusätzliche Aufwand lässt sich unserer Meinung nach immer dann rechtfertigen, wenn sich die in den Lehrplänen vorgegebenen Ziele mit digitalen Medien schneller, besser und einfacher erreichen lassen.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> „Metastudie – erfolgreicher Unterricht ist digital und analog“ (2018), LehrerNRW, 2/2018, S.14

<sup>3</sup> Axel Krommer: Wider den Mehrwert! Oder: Wie Common-Sense-Pädagogik Schulentwicklung erschwert. Plenarvortrag auf dem 25. Tag des mathematischen und naturwissenschaftlichen Unterrichts an der Universität Erfurt, 27.03.2019