



Medienkonzept



19.08.2025

Immanuel-Kant-Gymnasium

Herzogstraße 75
42579 Heiligenhaus

Tel: 02056-98250

Web: www.gymnasium-heiligenhaus.de

Inhalt

Einleitung.....	3
Zielsetzung des Konzepts	3
Definition der Medienkompetenz.....	4
Pädagogische Schwerpunkte.....	6
Lernen mit Medien.....	6
Lernen über Medien.....	8
Das Medienkonzept: eine fächerübergreifende Koordination	8
Integration neuer Medien in den Unterricht	9
Fachcurriculare Inhalte zur Schulung von Medienkompetenz.....	10
Mediale Ausstattung der Schule	16
Ist-Zustand.....	16
Ausstattungsplanung.....	17
Das Medienkonzept als fortlaufender Prozess.....	18
Planung für die Weiterarbeit.....	18
Qualifizierung des Kollegiums	18
Ansprechpartner und Zuständigkeiten.....	19
Bibliographie.....	20
Anhang	21
Anhang 1: Teilkonzepte des Medienkonzepts	21
Anhang 2: Medienkompetenzrahmen NRW	22

Einleitung

Zielsetzung des Konzepts

Die zunehmende Technisierung und Digitalisierung unserer Umwelt hat die Medienlandschaft in den letzten Jahrzehnten rasant verändert. Die großen Fortschritte in der künstlichen Intelligenz haben diesen Effekt nur noch weiter verstärkt. Die Zahl verfügbarer Anwendungen hat sich vervielfacht und die Informationen sind jederzeit und überall abrufbar. Dies erfordert jedoch einen geschulten Umgang mit den Medien sowie den Informationen selbst: Glaubwürdige Quellen unter vielen, oft widersprüchlichen, zu finden setzt voraus, Glaubwürdigkeit beurteilen zu können sowie zu wissen, wie man diese mit den verfügbaren Mitteln prüfen kann. Ein Kernanliegen unseres Medienkonzepts besteht darin, Schülerinnen und Schülern effiziente Informationsbeschaffung aus glaubwürdigen Quellen aufzuzeigen und ihren kritischen Umgang mit neuen Medien und Informationen zu schulen.

Wie die KIM und JIM-Studien¹ eindeutig zeigen, sind Schülerinnen und Schüler durch ihr Aufwachsen mit der aktuellen Technik medienaffin und setzen diese ganz selbstverständlich in ihrem Alltag ein. Oft sind ihnen dabei aber die Hintergründe und Auswirkungen der Technik auf ihren Alltag nicht bewusst. Immer häufiger werden Jugendliche zudem mit problematischen Inhalten im Netz konfrontiert. Neben der Vermittlung des sicheren, souveränen Umgangs mit der aktuellen Technik und ihres sinnvollen Einsatzes ist vor allem das Schaffen eines Bewusstseins für die Bedeutsamkeit desselben ein weiteres Kernanliegen unseres Medienkonzeptes.

Die veränderte Medienlandschaft bietet nicht nur Herausforderungen, sondern auch Chancen. Sie ermöglicht es uns, Unterrichtsgestaltung noch vielfältiger und schülerzentrierter umzusetzen. Schülerinnen und Schüler können in ihrem eigenen Lerntempo binnendifferenziert Inhalte und Methoden erlernen sowie gestufte, auch komplexe Aufgaben lösen. Darüber hinaus wird der Lernprozess für jeden Einzelnen erleichtert, da unter Einsatz neuer Medien ganz verschiedene Lernkanäle angesprochen und somit unterschiedliche Lerntypen bedient werden können. Aus diesem Grund ist das dritte Kernanliegen unseres Medienkonzeptes eine schülerzentrierte und für den Lernprozess förderliche Integration der neuen Medien in den Schulalltag, um so die Unterrichtsqualität weiter zu steigern.

¹ vgl. KIM- Studie 2024 sowie JIM-Studie 2024

Definition der Medienkompetenz

Um ein schulisches Medienkonzept zu initiieren, bedarf es zunächst einer Definition der Medienkompetenz.

Prof. Dr. Schorb (2013)² beschreibt die Medienkompetenz mithilfe eines Dreiecks (siehe Abb. 1), das auf den Aspekten Wissen, Bewerten und Handeln beruht. Dabei umfasst die Kategorie Wissen Funktions-, Struktur- und Orientierungswissen.

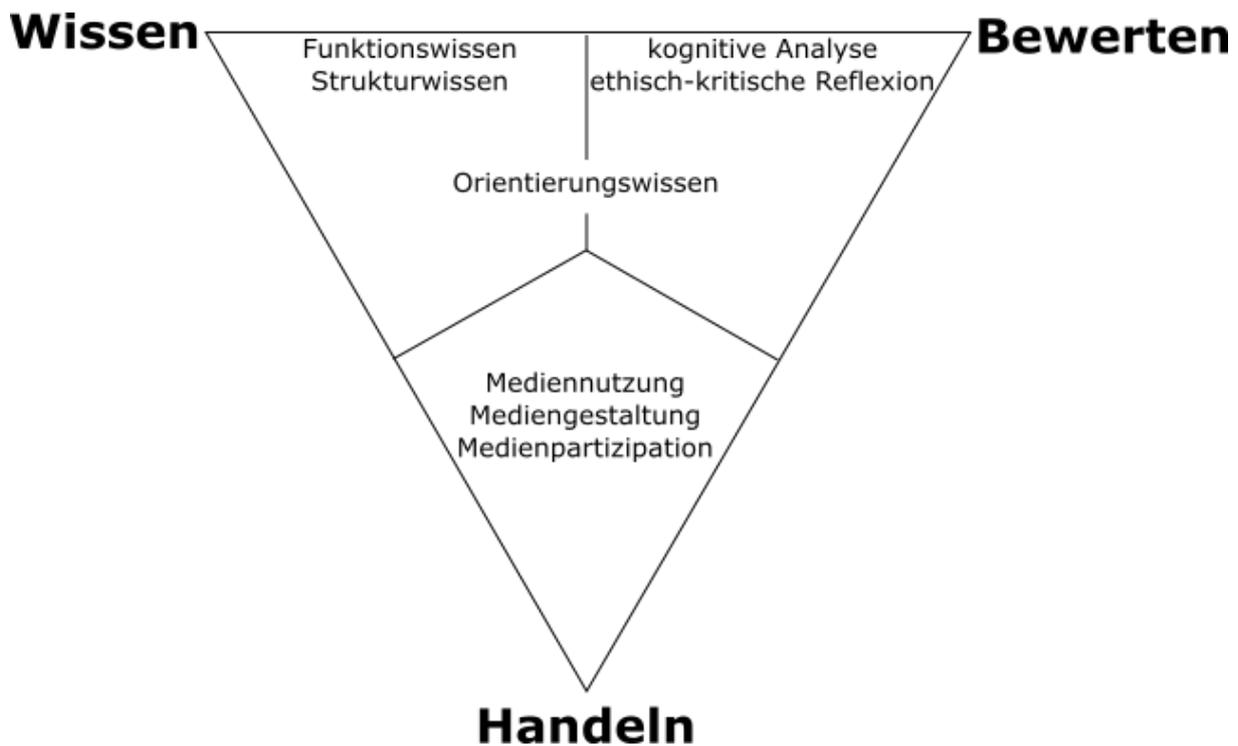


Abb. 1: Das Dreieck der Medienkompetenz

Beim Funktionswissen handelt es sich um instrumentell-qualifikatorische Fertigkeiten, wie z. B. das Wissen darüber, wie ein Computerprogramm installiert wird. Dazu zählt allerdings auch das ästhetische Gestaltungswissen. Wird beispielsweise Filmanalyse im Unterricht thematisiert, erhalten Schülerinnen und Schüler Kenntnis von Kamerapositionen und ihren Effekten. Ferner lernen die Schülerinnen und Schüler, wie z. B. Präsentationen ansprechend und funktional gestaltet werden können.

Strukturwissen bezeichnet das Zusammenspiel der Medien, so z. B. das Wissen darüber, wie Beschaffenheit, Akteure und Eigentümer von Mediennetzen sowie politisch-ökonomische Interessen miteinander agieren. Bedingt durch das stetige Vordringen der Medien in alle Lebensbereiche ist es unabdingbar, das Gesamte in seinen Strukturen zu erkennen, um so den Einfluss der Medien einschätzen und angemessen darauf reagieren zu können.

² Schorb (2013): S. 12.

Das Orientierungswissen, das zugleich eine Brücke zur Kategorie Bewerten schlägt, ermöglicht es, innerhalb eines komplexen Medienarrangements voller Chancen und Zwänge eine eigene Meinung bilden und ausdrücken zu können.

Die Bewertungsdimension ermöglicht ein Auswählen von Wissensbeständen, um so dem Umgang mit Medien eine reflektierte Basis zu geben. Zur angemessenen Bewertung müssen die medial vermittelten Informationen erkannt und deren Struktur, Wirkung und Gestaltung durchschaut werden, damit sie kritisch reflektiert werden können. Die Kategorie Bewerten umfasst daher einerseits eine kognitive Analyse der Einbettung von Medien in die Gesellschaft sowie andererseits deren ethisch-kritische Reflexion.

Die Dimension Handeln beschreibt eine reflexiv-praktische Medienaneignung. Mit Blick auf die Medienerziehung setzen sich die Schülerinnen und Schüler im selbstständigen Gestalten von medialen Inhalten aktiv mit Medien auseinander. In dieser Kategorie wird die Mediennutzung (Auswahl und Einsatz von Medien sowie kritischer Umgang mit ihnen), Mediengestaltung (Er- und Bearbeitung von Produkten mithilfe von Medien unter Nutzung der gestalterischen Möglichkeiten und eigenen kreativen Fähigkeiten) sowie Medienpartizipation (Teilnahme an der gesellschaftlichen medialen Kommunikation unter Nutzung der Medientechniken sowie Teilnahme an gesellschaftlicher Information und Entscheidung durch mediale Artikulation) beschrieben.

Resümierend lässt sich das Modell wie folgt beschreiben: „Medienkompetenz [ist] die Fähigkeit, sich Medien – auf der Basis strukturierten, zusammenschauenden Wissens und einer ethisch-fundierten Bewertung der medialen Erscheinungsformen – anzueignen, mit ihnen kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen und sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen zu gestalten, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln. Medienkompetenz impliziert damit, an der gesellschaftlichen Kommunikation zu partizipieren, die Mediengesellschaft mitzugestalten.“³

Auf die schulische Praxis bezogen bedeutet dies, dass Medien im Unterricht einerseits Mittel sein können, um spezifische Ziele zu erreichen (bspw. die Nutzung von digitalen Tafeln zur Erarbeitung und Sicherung eines text- und bildbasierten Tafelbildes), andererseits können sie auch Gegenstand des Unterrichts sein (so z. B. wenn Schülerinnen und Schüler Charakteristika von Tageszeitungen im Internet analysieren). Diese beiden Zugänge führen zu mediendidaktischen und medienerzieherischen Fragen. Der Begriff der Medienkompetenz beschreibt hierbei, wie Kindern und Jugendlichen Möglichkeiten gegeben werden, Kompetenzen in sachgerechtem, selbstbestimmtem, kreativem und sozial verantwortlichem Umgang mit Medien zu erwerben.⁴

³ ebd. S. 13.

⁴ vgl. Herzig (2013): S. 7.

Pädagogische Schwerpunkte

Ziel des Medienkonzeptes am Immanuel-Kant-Gymnasium ist es, die Schülerinnen und Schüler auf die Begegnung mit einer mediendurchdrungenen Welt vorzubereiten und ihnen Kommunikations- und Informationstechnologien mit all ihren Chancen und Risiken vertraut zu machen. Hiermit wird dem Beschluss der Kultusministerkonferenz (KMK) zur Medienbildung in der Schule von 2012 Folge geleistet. Gemäß der KMK ergänzt Medienkompetenz nicht nur die traditionellen Kulturtechniken, sondern dient in nahezu allen Lebensbereichen als unverzichtbare Schlüsselqualifikation.⁵ Im Jahr 2016 veröffentlichte die KMK einen erneuten Beschluss zur „Bildung in der digitalen Welt“.⁶ Die darin formulierten Kompetenzen gingen in die Neuentwicklung des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) ein, der maßgebend für die systematische Vermittlung von Medienkompetenz ist und somit einen wichtigen Pfeiler bei der Erstellung dieses Medienkonzepts darstellt.

Ausgehend von diesen Vorüberlegungen lassen sich die pädagogischen Schwerpunkte des Medienkonzeptes des Immanuel-Kant-Gymnasiums in zwei Kategorien unterteilen: Auf der einen Seite steht das Lernen mit Medien, auf der anderen das Lernen über Medien.

Lernen mit Medien

Sowohl die Industrie als auch die Wissenschaft und der öffentliche Dienst legen großen Wert darauf, dass auch junge Bewerber geübt im Umgang mit Medien sind. Darunter fallen z. B. der sichere Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen, Tabellenkalkulation und Präsentationssoftware. Unbestritten ist ebenfalls, dass das Lernen besonders gut gelingt, wenn eine Vielzahl von Lernkanälen angesprochen wird. Im Unterricht soll daher neben der Verwendung klassischer Medien und Methoden der Einsatz von Audio- und Videoclips, Lehr- und Lernapps, interaktiven Tafeln sowie von computergestützten Projektarbeiten verstärkt werden. Im Rahmen ihrer schulischen Ausbildung werden den Schülerinnen und Schülern unterschiedliche Kompetenzen fachübergreifend vermittelt, systematisiert durch die im MKR vorgegebenen Kompetenzbereiche *Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren sowie Problemlösen und Modellieren*.⁷

⁵ vgl. KMK: Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08. März 2012.

⁶ vgl. KMK: Strategie der Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt vom 08. Dezember 2016.

⁷ vgl. Medienberatung NRW (Hrsg.). „Medienkompetenzrahmen NRW“.

So werden beispielsweise Textverarbeitungsprogramme im Sprachenunterricht wie auch in den Humanwissenschaften eingesetzt, um Texte verschiedener Art anzufertigen, wie beispielsweise Referate und Handouts. Auch für Praktikumsberichte und Facharbeiten wird diese Software von den Schülerinnen und Schülern genutzt. Dabei ist sowohl die korrekte Rechtschreibung als auch die richtige Formatierung des Textes für die jeweilige Textform Teil der Bewertungsgrundlage. In den Fremdsprachen werden regelmäßig Bewerbungstrainings durchgeführt. Hier erlernen die Schülerinnen und Schüler, dass kulturspezifische Unterschiede auch bei der Formatierung von Texten existieren. Darüber hinaus wird der Umgang mit Onlinewörterbüchern oder elektronischen Wörterbüchern geschult.

Tabellenkalkulation wird verstärkt in Mathematik und den Naturwissenschaften sowie Informatik, aber auch in anderen Sachfächern verwendet, z. B. zum Erstellen von Klimadiagrammen im Erdkundeunterricht oder zur statistischen Auswertung von Wirtschaftsdaten im Sozialwissenschaftsunterricht. Neben der effizienten Durchführung mehrerer ähnlicher Rechnungen ist besonders die Auswertung und graphische Darstellung gewonnener Daten fester Bestandteil des Unterrichts.

Visualisierungen komplexer Sachverhalte sind nicht nur dem Lernprozess förderlich, sondern begegnen uns auch täglich in verschiedenen Kontexten. Um sich in der modernen Medienlandschaft mit ihren vielen Diagrammen zurechtzufinden, arbeiten die Schülerinnen und Schüler in allen Fächern mit unterschiedlichen Diagrammtypen. Interpretation, Anfertigung und ihr zielgerichteter Einsatz werden regelmäßig eingeübt.

Präsentationssoftware wird in allen Fächern benutzt. Vorrangig verwenden Schülerinnen und Schüler sie, um ihre Arbeit und Ergebnisse ihren Mitschülern vorzustellen. Sowohl in Gruppenarbeiten als auch bei Referaten schafft ihr Einsatz ein zeitgemäßes Lernklima und macht den Schülerinnen und Schülern deutlich, dass für eine gelungene Präsentation die Auswahl des Inhalts und die Form der Darstellung wichtig sind.

Zur eigenständigen Erarbeitung eines Themas spielt die Online-Recherche eine zentrale Rolle. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler frühzeitig, aus der Vielzahl an Informationen, die eigenständig über Suchmaschinen oder textgenerierende KI aufgetan werden, eine angemessene, glaubwürdige Auswahl zu treffen. Bei den Internetrecherchen wird großer Wert darauf gelegt, die verwendeten Quellen korrekt anzugeben und die von dort bezogenen Informationen zu überprüfen und kenntlich zu machen.

Lernende nehmen mithilfe neuer Medien eine eigenständige Rolle ein, indem sie Wissen selbstständig interpretieren, schaffen und selbst veröffentlichen. Gerade in diesem Zusammenhang bieten digitale Online-Angebote großes Potenzial, wenn Schülerinnen und Schüler diese bewusst und kritisch nutzen. Soziale Netzwerke ermöglichen den Nutzerinnen und Nutzern Interaktionen untereinander und sind bereits zum festen Bestandteil des Lebens vieler Jugendlicher geworden. So zeigt die JIM-Studie, dass 96% der Jugendlichen im Alter von 12-19 Jahren ein eigenes Smartphone besitzen.⁸ Die Chancen sind groß: So können Lernende beispielsweise über Videoplattformen Inhalte und Themen selbstständig erarbeiten oder Videos zu bestimmten Lerngegenständen erstellen. Im Fremdsprachenunterricht drehen Schülerinnen und Schüler beispielsweise Videos für ihre Austauschpartner, in denen sie ihre Schule, ihre Hobbys und Familie präsentieren. In den

⁸ vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: „JIM-Studie 2024“

Naturwissenschaften dokumentieren die Lernenden regelmäßig ihre Versuche anhand von Videoclips.

Um ein kommunikatives Schulklima aufrecht zu erhalten und gleichzeitig unsere Ziele im Umgang mit digitalen Medien zu erreichen, gilt einerseits ein schulweites Handy- und Tabletverbot zu privaten Zwecken. Andererseits ist die Nutzung digitaler Endgeräte für schulische Zwecke in vielen Fällen gestattet und erwünscht. Um dies für alle Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen, stehen in hohem Maße festinstallierte Hardware sowie Leihgeräte zur Verfügung. Auch die Nutzung privater Endgeräte ist, gestaffelt nach Jahrgangsstufe, für schulische Zwecke erlaubt. Genauer beschrieben wird dies in unserem Grundsatzdokument zum Umgang mit digitalen Endgeräten, welches auf der Homepage zum Download bereitsteht.

Speziell den Umgang mit KI regeln unser Grundsatzdokument sowie das Dokument zu KI in Facharbeiten. Beide stehen ebenfalls auf der Homepage zum Download bereit.

Lernen über Medien

Auch wenn die heutige Schülergeneration als *Digital Natives* bezeichnet wird, bedeutet dies nicht automatisch, dass diese souverän mit neuen Medien umgehen können. Ihr Einsatz, insbesondere von KI, geschieht häufig noch unreflektiert. Aufgrund der großen Medienvielfalt und ihrer Omnipräsenz im Alltag ist das Lernen über Medien gleichermaßen wichtig wie das Lernen mit Medien. Der Einsatz von Medien im Unterricht ist dem Lernprozess nur dann zuträglich, wenn sie mit Bedacht verwendet werden und die Schülerinnen und Schüler nicht nur wissen, wie man sie bedient, sondern ihren Nutzen und ihre Validität auch fortwährend hinterfragen.

Insbesondere der kritisch-sorgfältige Umgang mit Informationen aus dem Internet ist wichtig, um sich in der heutigen Medienwelt zurechtzufinden. Jugendliche müssen in der Schule auf Stolpersteine im Umgang mit Medien hingewiesen werden. Hierzu gehören Themen wie Privatsphäre im Internet, *Cyberbullying*, *Cybercrime* sowie Fragen der Sicherheit, des Urheberrechts und der Seriosität von Informationsquellen.

Das Medienkonzept: eine fächerübergreifende Koordination

Wir sind an unserer Schule seit Jahren bemüht, den Fachbereich Informatik zu stärken und auszubauen. Ab dem Schuljahr 2018/2019 nahmen wir am Modellvorhaben für Informatikunterricht in den Klassen 5 und 6 teil und haben das Fach verpflichtend für diese Jahrgangsstufen mit Beginn des Schuljahres 2019/2020 in die Studententafel aufgenommen. Unsere Teilnahme am anschließenden Modellvorhaben 7/8 ab dem Schuljahr 2023/2024 soll zum Lückenschluss des Pflichtfaches Informatik in diesen Jahrgangsstufen beitragen. Weiterhin können unsere Schülerinnen und Schüler Informatik als Differenzierungsfach in der Mittelstufe sowie durchgängig in der Oberstufe, seit 2022 auch als Leistungskurs, hin zum Abitur wählen.

Im Rahmen des Informatikunterrichts lassen sich zahlreiche Fähigkeiten im Bereich der Medienkompetenz ausbilden. Abgesehen von der sechsten Spalte des MKR, die sich fast ausschließlich durch Informatikunterricht bedienen lässt, ist die Entwicklung von Medienkompetenz aber Querschnittsaufgabe aller Fächer. Aus Gründen, die bereits weiter oben diskutiert wurden, muss dieser Auftrag in allen Fächern sowie im gesamten Schulleben als integraler Bestandteil fest verankert sein.

Um einen systematischen Aufbau der Medienkompetenz bei Schülerinnen und Schülern zu gewährleisten, soll das Medienkonzept deshalb einerseits inhaltlich fächerbezogen abgestimmt werden, um präzise Bezüge zu Lernbereichen herzustellen. Hierzu werden die einzelnen Fachkonferenzen dazu angehalten, einen curricularen Rahmenplan zu erarbeiten und stetig zu aktualisieren, sodass Schülerinnen und Schülern in ihrer gesamten Schullaufbahn Möglichkeiten geboten werden, sich mit unterschiedlichen Aspekten von Medienkompetenz auseinanderzusetzen und diese ständig zu erweitern.

Andererseits soll zwecks eines systematischen Aufbaus der Medienkompetenz bei Schülerinnen und Schülern das Medienkonzept einen fächerübergreifenden Zugang umfassen. Dies bedeutet, dass ein schulweites gemeinsames Verständnis über die Medienbildung geschaffen wird, die sich zum Ziel setzt, das Medienkonzept fortwährend zu evaluieren und weiterzuentwickeln, sodass es mit dem ständigen Wandel der Medienwelt Schritt hält. Als Feedback-, Evaluations- und Planungsinstrument hierfür werden wir u.a. die regelmäßige Zertifizierung als „Digitale Schule“ nutzen, mit deren Siegel (Prädikat „vorbildhaft“) wir seit 2022 ausgezeichnet sind.

Ferner wird über die inhaltliche Abstimmung hinaus eine Koordination der Entwicklung der Infrastruktur forciert, die Hardware, Netzstrukturen, Software und technischen Support umfasst.

Integration neuer Medien in den Unterricht

Im Folgenden soll zunächst dargelegt werden, auf welche Weise die Entwicklung der Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern im regulären Fachunterricht der verschiedenen Jahrgangsstufen verankert ist. Hierfür wurden alle Fachkonferenzen gebeten, beschlossene Unterrichtsinhalte zur Schulung der Medienkompetenz darzulegen.

Die folgende Auswertung spiegelt die Ergebnisse exemplarisch wider. Es wurden nicht alle Unterrichtsvorhaben aufgenommen, um die Übersichtlichkeit der Ausführungen zu wahren. Es wird dennoch deutlich, dass der systematische Aufbau von Medienkompetenz Aufgabe aller Bildungsbereiche am Immanuel-Kant-Gymnasium ist.

Jedem Eintrag in der Tabelle ist der Bezug zum MKR in verkürzter Form (z.B. MKR 2.1 für *Informieren und Recherchieren – Informationsauswertung*) zugeordnet. Die vollständige Auflistung aller Kompetenzen des MKR findet sich in Anhang 3.

Fachcurriculare Inhalte zur Schulung von Medienkompetenz

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
5	Musik: Internetrecherche zu Komponistenportraits [MKR 2.1], Mitspielstücke aus Schulbüchern [MKR 1.1]	SoWi/Politik: Wie entstehen Nachrichten? [u.a. MKR 2.2, 5.1]	Prakt. Philosophie: Schönheit und Medien [u.a. MKR 3.3, 5.1,]
	Sport: Videoanalyse "Bewegungsbeschreibung " [MKR 1.1, 1.2]	Deutsch: Brief und Email [MKR 3.1, 3.2]	
	Englisch: Mit Ton- und Videoaufnahmen arbeiten [MKR 1.1, 1.2], <i>Big Challenge</i> -Wettbewerb [MKR 1.1], Online-Recherche [MKR 2.1]	Informatik: Von der Anweisung zum Algorithmus [MKR 6.1-6.4]	
	Erdkunde: Internetrecherche "Wo man Ferien macht" Urlaubsplanung und -gestaltung mit Kartenerstellung [u.a. MKR 2.2, 4.2]		
6	Fremdsprachen: Mit Ton- und Videoaufnahmen arbeiten [MKR 1.1, 1.2], Online-Recherche [MKR 2.1], Einsatz Lernsoftware (Begleitmaterial Lehrbuch) [MKR 1.1]	Mathematik: Stochastik - Daten mittels Tabellenkalkulation (Excel) darstellen [MKR 1.2, 1.3]	Prakt. Philosophie: Umgang mit Medien (Internetnutzung, Computer-spiele) [u.a. MKR 1.4, 5.3]
	Kunst: Fotografische Gestaltung mit mobilen Endgeräten [MKR 4.1]	Informatik: Künstliche Intelligenz und neuronale Netze [MKR 5.4, 6.1-6.4]	Religionslehre: Bewertung von ethischen Positionen in Medien [MKR 5.2]
	Physik: Recherche und Präsentationen zu den Themenfeldern Akustik und Schall [MKR 1.2, 2.1, 3.1, 4.1- 4.3]	Deutsch: Mediale Präsentationsformen, z.B. bei der Argumentation [MKR 4.1, 4.2]	
	Musik: Mitspielstücke aus Schulbüchern [MKR 1.1]		
	Sport: Youtube Bewegungsanalyse "Kraulen/Sprung" [MKR 1.1 und 1.2], Soll-Ist-Wert-Vergleich [MKR 1.3]		
	Biologie: Selbstgesteuertes Lernen mit Lernumgebung PREZI (Bionik) [MKR 1.1 und 1.2], Bestimmung von Vogelarten mit Online-Vogelführer [MKR 1.2]		

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
7	Mathematik: Einführung des Taschenrechners [MKR 1.1, 1.2], Zuordnungen – Anwendung von Excel bzw. Geogebra [MKR 1.2, 1.3], Geometrie – Dreieckskonstruktionen mit Geogebra (inkl. Thales) [MKR 1.2, 6.2]	SoWi/Politik: Gefahren neuer Medien (z. B. Cybermobbing) [u.a. MKR 2.4, 3.4], Zugriff auf neue Medien [u.a. MKR 3.2, 3.3]	Prakt. Philosophie: Facebooknutzung [u.a. MKR 3.2, 5.4]
	Fremdsprachen: Mit Ton- und Videoaufnahmen arbeiten [MKR 1.1, 1.2], Online- Recherche [MKR 2.1], Einsatz Lernsoftware (Begleitmaterial Lehrbuch) [MKR 1.1]	Informatik (IKG): Umgang mit MS Office: PPT, Excel, Word [u.a. MKR 1.3, 4.1]	
	Chemie: Internetrecherche und Animationen zur Abwasseraufbereitung [MKR 2.1]	Französisch: Informationen im Internet beurteilen [MKR 2.3 und 3.3]	
	Biologie: Website "Evolution MegLab": unterstützend zu Freilanduntersuchung Bänderschnecken [MKR 1.2, 2.2]	Spanisch: Reflektieren über Veröffentlichung persönlicher Daten im Internet [MKR 1.4, 2.4]	
	Sport: Internetrecherche Übungen Zirkeltraining [MKR 2.1], PPT-Präsentationen [u.a. MKR 4.1, 4.3]	Deutsch: Themenfeld Werbung – selbstgedrehte Werbe-Clips [MKR 4.1, 5.1]	
	Erdkunde: Gestaltung eines Werbeflyers am PC für ausgewählte Regionen der Kalten Zone [u.a. MKR 4.2, 4.3]		
8	Fremdsprachen: Mit Ton- und Videoaufnahmen arbeiten [MKR 1.1, 1.2], WebQuest [MKR 2.1, 2.2, 2.3], Einsatz Lernsoftware (Begleitmaterial Lehrbuch) [MKR 1.1], Online-Recherche [MKR 2.1]	Prakt. Philosophie: Arbeit mit Filmen (Die Welle/Bis nichts mehr bleibt) [u.a. MKR 5.2, 5.3], Podcast erstellen [u.a. MKR 3.1, 4.2]	Prakt. Philosophie: Virtualität und Schein [u.a. MKR 2.3, 5.4], Cybermobbing [MKR 3.4]
	Französisch/Erdkunde: Internetrecherche Regionen/Leben in Frankreich [u.a. MKR 2.1, 2.2]	Biologie: Darstellung von Körperbildern in Medien [MKR 2.3, 4.3]	
	Deutsch: Informieren und Präsentieren allgemein [u.a. MKR 2.3, 4.3]		
	Mathematik: Lineare Funktionen (Geogebra oder Excel) [MKR 1.2], Stochastik – Boxplots (Excel) [MKR 1.2], Stochastik – Daten mittels Tabellenkalkulation erfassen und bearbeiten [MKR 1.2, 1.3],		Deutsch: Medium Zeitung [MKR 5.1, 5.2], Erstellung Medientagebuch [MKR 5.1, 5.4]
	Chemie: Chemische Prozesse mit interaktiven Modellen verstehen [MKR 1.2]		

	Physik: Umgang mit digitaler Geometriesoftware und Videoanalysetools [MKR 1.2, 6.2]	Musik: Videoclipanalyse [MKR 5.1]	
	Sport: Youtube Videos "Ballkorobics" [MKR 1.2], Skifreizeit „Fotos versch. Schwinger“ [MKR 1.2]	Politik: Beteiligungsformen in der repräsentativen Demokratie: Brauchen sie ein Update? [MKR 4.1, 4.2]	

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
9	Fremdsprachen: Mit Ton- und Videoaufnahmen arbeiten [MKR 1.1, 1.2], Online-Recherche [MKR 2.1]	Latein: Filmische Dokumentationen reflektieren und auswerten: Julius Caesar [MKR 2.3, 5.1, 5.2]	Prakt. Philosophie: digitalisierte Arbeitswelt [MKR 6.4]
	Chemie: Internetrecherche mit PPTs zu alternativen Energiequellen [u.a. MKR 2.3, 4.3]		Religion: Analyse von Rollenbildern in sozialen Medien [MKR 2.4, 6.1]
	Informatik: gelungene PPTs [u.a. MKR 4.3, 4.4], Dateiverwaltung auf PC [MKR 1.3], Erstellung HTML-Webseite [u.a. MKR 6.2, 6.3]	Informatik: Datenverwaltung und -sicherheit [MKR 1.3, 1.4]	Informatik: Programmierung mit grafischer Entwicklungsumgebung Scratch [u.a. MKR 6.1, 6.3]
	Biologie: Internetrecherche zu Infektionskrankheiten (Immunbiologie) [u.a. MKR 2.1, 2.3]	SoWi/Politik: Veränderungen der Berufswelt [MKR 6.1, 6.4]	Deutsch: Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Massenmedien [u.a. MKR 2.3, 3.3]
	Prakt. Philosophie: Philosophieren anhand einer Filmvorlage [MKR 5.1, 5.3]		
	Erdkunde: Erstellen von PPTs zu ausgewählten <i>global cities</i> (Stadtgeographie) [u.a. MKR 2.2, 4.1]		
	Musik: Songwritingprojekt mit digitalen Notensatzprogrammen [u.a. MKR 4.1, 4.2]		
	Kunst: Gestaltung von Filmsequenzen [MKR 4.1]		

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
10	Fremdsprachen: Mit Ton- und Videoaufnahmen arbeiten [MKR 1.1, 1.2],	Informatik: Robotik (mit Lego Mindstorms EV3) [MKR 6.1-6.3]	Informatik: Datenschutz und Datensicherheit früher und heute [u.a. MKR 1.4, 4.4]
	Mathematik: Mit Grafiken „Eindruck schinden“ [MKR 1.2, 2.1, 2.3, 4.1], Carlyle-Kreis-Dateien erstellen [MKR 6.2], Wachstumsprozesse modellieren [MKR 6.4]	Kunst: fotografische Selbstdarstellung und kritische Auseinandersetzung mit der Selbstdarstellung in sozialen Medien [MKR 4.1, 4.4, 5.1-5.4]	Deutsch: Sachtextanalyse – Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung [MKR 5.3]
	Biologie: Recherche, Analyse und Darstellung der Bakterienvermehrung [MKR 2.1, 2.2, 4.3]	Französisch: Texte und Medienprodukte in einfachere Texte und multimodale Formate überführen [MKR 1.2, 4.1]	
		Spanisch: kritische Auseinandersetzung mit sozialen Medien [MKR 4.1, MKR 5.2-5.4]	
EF	Fremdsprachen: Mit Ton- und Videoaufnahmen arbeiten [MKR 1.1, 1.2], Online-Recherche [MKR 2.1]	Deutsch: Internetrecherche: Zitationsregeln [u.a. MKR 2.3, 4.3]	Philosophie: Demokratietheorien – soziale Netzwerke [u.a. MKR 1.4, 5.3]
	Mathematik: Einsatz von Computeralgebra-Systemen [MKR 1.2, 6.3]	Informatik: Erlernen der Programmiersprache Java [MKR 6.1, 6.2, 6.3], Datenschutz in Zeiten moderner Technol. (der gläserne Mensch) [MKR 1.4, 6.4]	Deutsch: Filmanalyse [MKR 5.1], Sprache als Medium: Einfluss der neuen Medien auf Sprachentwicklung [MKR 4.2, 5.1]
	Chemie: Tabellenkalkulation zur Reaktionskinetik [MKR 1.2]	Sport: Videoanalyse-App ohne Datenspeicherung [MKR 1.2, 1.4]	
	Physik: Einsatz digitaler Messwerkzeuge zur Bewegungsanalyse [MKR 1.2], Videoanalyse zum Erstellen von Bewegungsdiagrammen [MKR 1.2]		
	Biologie: Erstellen mikroskop. Zeichnungen auf Grundlage von Handyfotos (Zellaufbau) [MKR 1.2], Internetrecherche zu Anwendungsmöglichkeiten von Enzymen [u.a. MKR 2.1, 4.3]	Kunst: Bildbearbeitung und kritische Auseinandersetzung mit Bildmanipulation [MKR 4.1, 4.4, 5.1-5.4]	

	Erdkunde: Internetrecherche: Klima- und Vegetationszonen/Rohstoffe und Energieformen [u.a. MKR 2.2, 4.3]		
--	---	--	--

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
Q1 Q2	Fremdsprachen: Mit Ton- und Videoaufnahmen arbeiten [MKR 1.1, 1.2], Online-Recherche [MKR 2.1, 2.2, 2.3]	Informatik: Wie funktioniert das Internet [u.a. MKR 6.1, 6.4], Datenschutz und -sicherheit in Zeiten wachsender Terrorangst [u.a. MKR 1.4, 5.4]	Informatik: Einblick in grundlegende Arbeitsweise von Computern [MKR 6.1, 6.2, 6.3]; Möglichkeiten, Gefahren und Grenzen der Computerisierung [u.a. MKR 6.2, 6.4]
	Spanisch: Youtube-Videos zu Andalusien/Straßenkinder in Lateinamerika/Bilingualismus Katalonien [MKR 1.2, 2.2, 2.3]		Deutsch: Filmanalyse [MKR 5.1], Sprache als Medium: Einfluss der neuen Medien auf Sprachentwicklung [MKR 4.2, 5.1]
	Deutsch: Textuelle Zusammenhänge ansprechend Präsentieren [MKR 4.1]		
	Französisch: Internetwettbewerb [MKR 1.1], Austausch über länderspezifische Nachhaltigkeits- und Klimaschutzprojekte [MKR 1.2, 4.1, 4.2]		Biologie: Kritische Reflexion der Seriosität von Onlinequellen bei Recherche zu Erbkrankheiten [u.a. MKR 2.3, 5.2]
	Mathematik: Einsatz von Computeralgebra-Systemen [MKR 1.2, 6.3], LGS - Einsatz von Computeralgebra- und Geometriesystemen (Derive/Geogebra, ...), Wahrscheinlichkeit und Statistik in Excel [MKR 1.2]		
	Biologie: Nutzung Programm Bio-Edit (NCBI-Gen-Bank-Recherche) zur Durchführung von Verwandtschaftsanalysen [MKR 1.2, 2.1], Selbstlernsoftware zur Gentechnik [MKR 1.2], Simulationsprogramm zur Populationsentwicklung [MKR 1.2], Internetrecherche zu Parasitismus und Symbiosen [MKR 2.1, 2.2, 4.3], Online-Selbstlerneinheiten zu Evolution und Fossilisation [MKR 1.2], Simulationsprogramm zur Ableitung von Aktionspotenzialen [MKR 1.2], Nutzung Stopp-Motion-Technik: Filmerstellung am Handy (Hochdrucksequenzierung/Giftwirkung an der Synapse) [MKR 1.2]	Deutsch: Internetrecherche: Zitationsregeln von Internetquellen [u.a. MKR 4.3, 4.4], politische Willensbildung in medialen Zusammenhängen (u.a. Falschmeldungen, Hate Speech) [MKR 3.3, 5.2]	
Chemie: Anwendung Tabellenkalkulation zur Auswertung von Experimenten			

[MKR 1.2]		
Musik: Kompositionsprojekte zur Oper umschreiben [MKR 1.2, 4.1]		
Kunst: Informationsrecherche mit KI [MKR 2.1-2.4]	Kunst: Bildgestaltung unter Anwendung adäquater Software [MKR 1.2, 4.1, 4.4, 5.1, 5.4]	
Sozialwissenschaften: Recherche und Vorstellung aktueller Konflikte [MKR 2.1-2.4, 4.2, 4.3]		
Erdkunde: PPTs: Kleine Tigerstaaten/Mitteuropäische Stadtgenese [u.a. MKR 3.1, 4.1]		

Mediale Ausstattung der Schule

Ist-Zustand

Die aktuelle mediale Ausstattung des IKGs entspricht den Anforderungen des Kollegiums in hohem Maße. Die fortwährende Aktualisierung der Hardware und Software im gesamten Schulgebäude sorgt für eine optimale digitale Lehr-Lernumgebung. Die Aktualität wird durch das Digitalisierungsteam stetig auf den Prüfstand gestellt.

Die Klassen- und Fachräume sind mit digitalen Tafeln bzw. Beamern sowie Laptops und Dokumentenkameras ausgestattet, sodass neue Medien genutzt werden können. Der Anschluss des Gebäudes an das Glasfasernetz und der damit verbundene Ausbau des W-LAN-Netzes konnte auch kürzlich erreicht werden.

Das Lehrerzimmer, Büroräume und die Verwaltung sind ebenfalls gut ausgestattet. Ältere PC-Modelle sollen auf den neuesten Stand gebracht werden, um langfristigen Sicherheitssupport zu gewährleisten.

Die nachfolgende Tabelle gibt eine Übersicht über den aktuellen Zustand (Ist-Zustand).

	<u>Fachräume</u>	<u>Klassenräume/Kursräume</u>	<u>Lehrerzimmer</u>
Ist-Zustand	<u>Erdkunde:</u> <ul style="list-style-type: none"> ein Raum mit einem Laptop, Beamer und Dokumentenkamera ein Raum mit Laptop, digitaler Tafel und Dokumentenkamera 	<ul style="list-style-type: none"> Klassenräume der Unter- und Mittelstufe mit jeweils einer digitalen Tafel, Dokumentenkamera und Lehrer-Laptop fünf Kursräume mit jeweils einem Laptop, Beamer, Soundbar und Dokumentenkamera zwei Kursräume mit jeweils einer digitalen Tafel, Dokumentenkamera und Lehrer-Laptop ein Fernseher/DVD-Player zur Ausleihe sieben CD-Player zur Ausleihe fünf Medienrucksäcke zur Ausleihe – ausgestattet mit Laptop, Dokumentenkamera, Bluetooth-Lautsprecher und Beamer Schüler-iPads zur Ausleihe – fünf Klassensätze à 15 iPads FabLab – Maker Space mit vier Arduino-Bausätzen, 18 Laptops (davon einige veraltet), zwei 3D-Druckern, 	<ul style="list-style-type: none"> sechs PC-Arbeitsplätze zwei s/w-Drucker zwei s/w-Kopierer
	<u>Musik:</u> <ul style="list-style-type: none"> ein Raum mit einem Laptop, Beamer, Soundbar und Dokumentenkamera ein Raum mit digitaler Tafel, Laptop und Soundsystem 		<u>Selbstlernzentrum</u> <ul style="list-style-type: none"> vier PC-Arbeitsplätze
	<u>Kunst:</u> <ul style="list-style-type: none"> drei Räume mit jeweils einem Laptop und Beamer zwei Räume davon zusätzlich mit Soundbar und Dokumentenkamera ein Raum davon zusätzlich mit einer digitalen Tafel 		
	<u>Informatik:</u> <ul style="list-style-type: none"> drei Räume mit jeweils 32 PC-Arbeitsplätzen sowie jeweils einem Beamer, Dokumentenkamera und Lehrer-PC vier Klassensätze à 15 Calliopes ein Klassensatz mit 15 Arduino-Bausätzen 		

<ul style="list-style-type: none"> • Ein Klassensatz mit 15 Lego-EV3 Bausätzen <p><u>Biologie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • zwei Räume mit jeweils einem Laptop, Beamer und Boxen <p><u>Chemie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • zwei Räume mit jeweils einem Laptop und Beamer • davon ein Raum mit Lautsprecheranlage <p><u>Physik:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • zwei Räume mit jeweils einem Laptop, Beamer und Apple-TV <p><u>Sport:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • eine mobile digitale Tafel 	<p>einem Lasercutter, einem leistungsfähigen PC (u.a. zur Bild- und Videobearbeitung), einem High-Speed 3D-Drucker, und einer mobilen digitalen Tafel</p>	
--	---	--

Tabelle: Ausstattung am IKG – Ist-Zustand

Ausstattungsplanung

Die Ausstattung am Immanuel-Kant-Gymnasium befindet sich mittlerweile in weiten Teilen auf dem gewünschten Stand. Sämtliche Unterrichtsräume sind mit moderner Präsentationstechnik wie digitalen Tafeln bzw. fest installierten Beamern, Soundbars, Laptops und Dokumentenkameras ausgestattet. Zusätzlich steht ein verlässliches, leistungsstarkes W-LAN im gesamten Schulgebäude zur Verfügung. Die vorhandene Infrastruktur ermöglicht eine zeitgemäße Unterrichtsgestaltung in allen Fächern. Als punktuelle Erweiterung wäre die Anschaffung weiterer digitaler Tafeln wünschenswert, um in allen Klassen- und Kursräumen den vollen Funktionsumfang interaktiver Präsentationsmöglichkeiten zur Verfügung zu stellen. Zudem muss die vorhandene Hardware regelmäßig auf Aktualität geprüft werden, um sie auf dem Stand der Technik zu halten.

Die Fachgruppen profitieren gleichermaßen von dieser Ausstattung, da sie unabhängig von Fachräumen oder den schulischen Medienrucksäcken auf digitale Ressourcen zugreifen können. Die Kombination aus flächendeckendem W-LAN, Präsentationstechnik und mobilen Endgeräten ermöglicht einen abwechslungsreichen, anschaulichen und aktuellen Unterricht.

Für die kommenden Jahre steht daher nicht primär die Erweiterung, sondern der Erhalt und die kontinuierliche Pflege des Bestandes im Vordergrund. Regelmäßige Wartung, zeitnahe Reparaturen und bedarfsgerechte Softwareupdates sind entscheidend, um die reibungslose Nutzung der vorhandenen Technik zu gewährleisten.

Das Medienkonzept als fortlaufender Prozess

So wie sich die Medienlandschaft stetig weiter verändert und entwickelt, ist auch das Medienkonzept am Immanuel-Kant-Gymnasium nicht abgeschlossen, sondern wird kontinuierlich den Entwicklungen angepasst. Dabei werden neue Technologien nicht automatisch implementiert, sondern ihre Behandlung sorgfältig abgewogen. Ein qualitativ ansprechendes Medienkonzept umfasst eine gute mediale Ausstattung, eine angepasste Mediendidaktik sowie einen veränderten medialen Habitus hin zur verstärkten Integrierung neuer Medien in den Unterricht.

Die Wirksamkeit und Aktualität der in diesem Konzept beschriebenen Zugänge hin zu zeitgemäßem Unterricht, der moderne Medien selbstverständlich und zielführend integriert, soll deshalb in regelmäßigen Abständen evaluiert werden. Das Ziel der Schulung von Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern muss dabei stets im Mittelpunkt stehen. Hilfreiches Tool ist dabei auch die fortwährende Zertifizierung als „Digitale Schule“.

Planung für die Weiterarbeit

Zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieses Konzepts steht inhaltlich vor allem die konzeptuelle Arbeit zum Umgang mit künstlicher Intelligenz im Vordergrund. Auf das Grundsatzdokument zum Umgang mit KI am IKG sowie auf das Dokument zur Nutzung von KI in Facharbeiten sei an dieser Stelle erneut verwiesen. Beide Dokumente finden sich auf der Homepage.

Die Integration dieser konzeptuellen Ideen in den Unterricht ist somit eine zentrale Aufgabe, der wir uns als Kollegium gemeinsam zuwenden.

Qualifizierung des Kollegiums

Mit Hilfe dieses Medienkonzepts soll u. a. die Schaffung eines Standards erreicht werden, der es Lehrerinnen und Lehrern ermöglicht, ihre Kompetenzen in der Medienbildung zu überprüfen und zu erweitern. Dabei liegt der Fokus auf der unterrichtlichen Tätigkeit, also auf der Umsetzung der curricularen Vorgaben, sowie auf der Mitwirkung an Fachschaftsarbeit und Schulentwicklung.

Kolleginnen und Kollegen sollen sicher im Umgang mit den technischen Möglichkeiten in der Schule sein und somit den Einsatz moderner Medien im Unterricht nicht scheuen. Sie sollen es sich selbst zum Ziel machen, die in den Fachcurricula verankerten medialen Inhalte umzusetzen und so die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler aktiv zu fördern. Dazu gehört es auch, die eigenen Fähigkeiten weiter zu entwickeln, d. h. dies als festen Bestandteil eines professionellen Lehrerdaseins zu sehen. Gerade bei der fortgeschrittenen Ausstattung der Schule mit digitalen Geräten wird es weiter stetigen Fortbildungsbedarf im Kollegium geben, der fortlaufend ermittelt werden muss.

Externe sowie hausinterne Fortbildungen können zur fortschreitenden Qualifizierung der Kolleginnen und Kollegen beitragen. In den letzten Jahren hat es zahlreiche solcher Veranstaltungen gegeben. Auch aktuell sind bereits weitere schulinterne Lehrerfortbildungen zu digitalen Themen fest geplant. Zudem wollen wir weiterhin das Format „IKG – Schule und mehr“ nutzen, das sich sowohl an das Kollegium als auch an die Eltern- und Schülerschaft richtet.

Ansprechpartner und Zuständigkeiten

Schulintern zuständig für die Betreuung der neuen Medien und Planung der Neuanschaffungen sind:

Martin Tilmans	Digitalisierungskordinator, Hardwarepflege, Schulnetzwerk, schulische Lehr- und Lernplattform, Planung der Neuanschaffungen
Elisa Lagos Kalhoff	Medienrucksäcke
Michael Langwald	Hardwarepflege, Schulnetzwerk, schulische Lehr- und Lernplattform
Sebastian Sauer	Erstellung der schulinternen Computerkonten, Erstellung der Untis-Zugänge
Dr. Florian Schuppan	Rechner in Kurs- und Klassenräumen sowie Selbstlernzentrum, Organisation Medienscouts, Integration Medienkompetenzrahmen NRW
Iris Wißmann	Erstellung der Untis-Zugänge

Folgende Kollegen sind in der Arbeitsgruppe zur Erstellung und Weiterentwicklung des Medienkonzepts tätig:

Martin Tilmans	Koordination
Florian Labes	Arbeitsgruppenmitglied
Michael Langwald	Arbeitsgruppenmitglied
Sebastian Sauer	Arbeitsgruppenmitglied
Dr. Florian Schuppan	Arbeitsgruppenmitglied

Bibliographie

Herzig, Bodo. Medienbildung in der Schule. Konzepte, Strategien und Herausforderungen. *Schulmagazin 5-10* (2013) 3, S. 7-10.

Schorb, Bernd. Zeitgemäße Medienerziehung. Umriss einer medienpädagogischen Kompetenz. *Schulmagazin 5-10* (2013) 3, S. 11-14.

Onlinequellen:

Kultusminister Konferenz. „Medienbildung in der der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.03.2012“.

<https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf> (letzter Zugriff vom 11.08.2025).

Kultusminister Konferenz. „Strategie der Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 09.12.2021.“ <

https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf> (letzter Zugriff vom 11.08.2025)

Medienberatung NRW (Hrsg.). „Medienkompetenzrahmen NRW“.

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_2019_06_Final.pdf> (letzter Zugriff vom 11.08.2025).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. „JIM-Studie 2024: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. <

https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf > (letzter Zugriff vom 11.08.2025).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. „KIM-Studie 2024: Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. <

<https://mpfs.de/app/uploads/2025/05/KIM-Studie-2024.pdf> > (letzter Zugriff vom 11.05.2025).

Anhang

Anhang 1: Teilkonzepte des Medienkonzepts

Um die Übersichtlichkeit des Medienkonzepts zu wahren, möglichst agil auf veränderte Anforderungen reagieren zu können und um wichtige Teile des Gesamtkonzepts prominent darstellen zu können, sind einige Teilkonzepte zum Download auf der Schulhomepage zu finden⁹. Sie finden sich in der Form nicht in diesem Dokument, sind jedoch als Teil unseres Medienkonzepts zu verstehen.

- Grundsätze zum Umgang mit digitalen Endgeräten
- Konzeptübersicht Förderung Medienkompetenz
- Konzept KI-Grundsätze am IKG
- Konzept Facharbeiten mit und ohne KI

⁹ <https://www.gymnasium-heiligenhaus.de/downloads.html>

Anhang 2: Medienkompetenzrahmen NRW



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medianausstattung (Hardware) Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

