

(Stand 21. Mai 2025)

**8617 Chateau Drive**

**Potomac, MD 20854**

**301.767.3800**

**[www.GISWashington.org](http://www.GISWashington.org)**

## Vorwort

Die rasante Entwicklung der digitalen Technologien prägt die Lebens- und Arbeitswelt unserer Schülerinnen und Schüler auf vielfältige Weise. Gerade als internationale Schule sind wir in der Verantwortung, junge Menschen nicht nur auf diese digitale Zukunft vorzubereiten, sondern sie auch zu befähigen, souverän, kritisch und kreativ mit Medien umzugehen.

Unser Medienkonzept stellt eine strategische Leitlinie dar, die den verantwortungsvollen Einsatz digitaler Medien im Schulalltag fördert. Es basiert auf den Grundpfeilern einer ganzheitlichen Bildung: Wissensvermittlung, Persönlichkeitsentwicklung und interkulturelle Kompetenz. Dabei verstehen wir Medienbildung nicht als isoliertes Fach, sondern als integrativen Bestandteil aller Lernbereiche und als Schlüsselkompetenz des 21. Jahrhunderts.

Die Vision unserer Schule ist es, eine Umgebung zu schaffen, in der Lernende Medien als Werkzeug für Kommunikation, Kollaboration und kreative Problemlösung nutzen können. Gleichzeitig legen wir besonderen Wert darauf, kritisches Denken und einen reflektierten Umgang mit Informationen zu fördern, um unsere Schülerinnen und Schüler zu befähigen, informierte und verantwortungsbewusste Entscheidungen zu treffen.

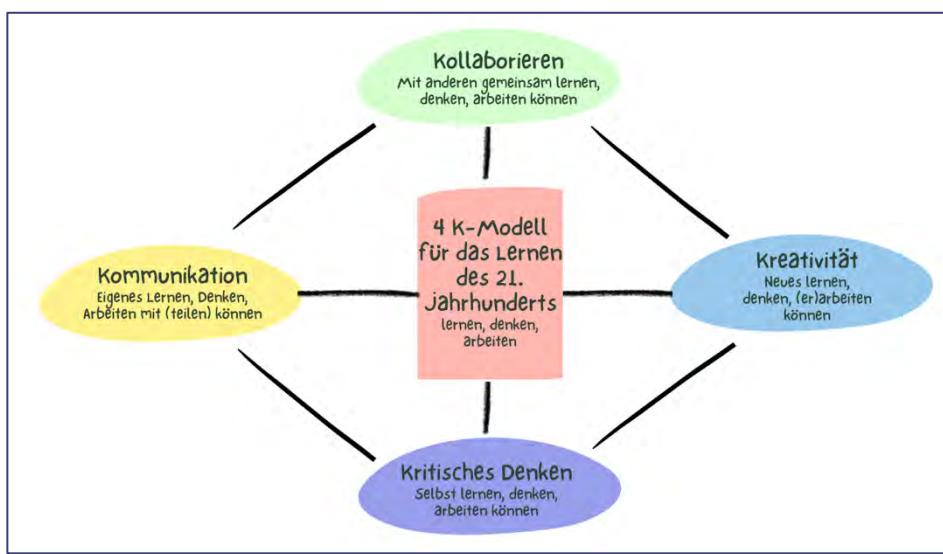


Abb. 1: 4 K-Modell des Lernens

Das vorliegende Medienkonzept gibt einen Überblick über unsere Zielsetzungen, Prinzipien und Maßnahmen, mit denen wir Medienbildung in den Unterricht, die schulische Infrastruktur und die Weiterbildung des Kollegiums integrieren. Es ist das Ergebnis eines kollaborativen Prozesses, bei dem Lehrkräfte, Eltern und Lernende ihre Perspektiven eingebracht haben, um eine zukunftsorientierte und nachhaltige Strategie zu entwickeln.

Wir danken allen Beteiligten für ihre Unterstützung und ihr Engagement bei der Erstellung dieses Konzepts. Gemeinsam können wir sicherstellen, dass unsere Schülerinnen und Schüler nicht nur passive Konsumenten, sondern aktive Gestalter der digitalen Welt werden.

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1.</b>	<b><i>Zielsetzungen</i></b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b><i>Progressiver Einsatz digitaler Medien</i></b>	<b>5</b>
<b>3.</b>	<b><i>Einsatz digitaler Werkzeuge zur innerschulischen und außerschulischen Kommunikation und Kooperation</i></b>	<b>7</b>
<b>4.</b>	<b><i>Aufgabenverteilung</i></b>	<b>7</b>
<b>4.1</b>	<b>Aufgaben der Lehrenden</b>	<b>7</b>
<b>4.2</b>	<b>Aufgabe der Lernenden</b>	<b>8</b>
<b>4.3</b>	<b>Aufgaben der Schulentwicklung</b>	<b>8</b>
<b>5.</b>	<b><i>Chancen digitaler Medien in der Schule</i></b>	<b>10</b>
<b>5.1</b>	<b>Selbstreguliertes Lernen</b>	<b>10</b>
<b>5.2</b>	<b>Vernetzung</b>	<b>10</b>
<b>5.3</b>	<b>Mediengestaltung</b>	<b>10</b>
<b>5.4</b>	<b>Elektronische Nachschlagewerke, Wörterbücher und Hilfsmittel</b>	<b>10</b>
<b>5.5</b>	<b>Möglichkeiten für Lehrkräfte</b>	<b>10</b>
<b>5.6</b>	<b>Möglichkeiten für Lernende</b>	<b>11</b>
<b>5.7</b>	<b>Einsatz künstlicher Intelligenz</b>	<b>11</b>
<b>5.8</b>	<b>Erweiterte Medienkompetenz</b>	<b>11</b>
<b>6.</b>	<b><i>Gefahren digitaler Medien</i></b>	<b>12</b>
<b>7.</b>	<b><i>Das Medienkonzept in den unterschiedlichen Abteilungen</i></b>	<b>13</b>
<b>7.1</b>	<b>Kindergarten</b>	<b>13</b>
<b>7.2</b>	<b>Grundschule</b>	<b>16</b>
<b>7.3</b>	<b>Weiterführende Schule</b>	<b>18</b>

## 1. Zielsetzungen

Als internationale Schule wollen wir, dass unsere Schüler:innen auch ortsunabhängig zu einem selbstständigen, selbstorganisierten und schließlich selbstgesteuerten Lernen befähigt werden. Dabei wird besonderer Wert daraufgelegt, die Eigenverantwortung für den Lernprozess zu stärken. Eine passende Lernumgebung ist hierbei unverzichtbar, da sie die Grundlage für eine derartige Entwicklung bildet. In diesem Zusammenhang entfalten die neuen Informations- und Kommunikationstechniken ihr volles Potenzial, während traditionelle Medien diese Anforderungen nur eingeschränkt erfüllen können.

Insbesondere der Einsatz von Tablets bietet zahlreiche Vorteile. Durch eine inhaltliche wie auch zeitliche Progression von der Grundschule bis hin zur Oberstufe führen wir die Schüler:innen kontinuierlich an die Möglichkeiten des vielfältigen Lernens heran. Über vordefinierte Profile und das Dienst-iPad der Lehrkraft können diese Geräte jederzeit angesteuert und überwacht werden. Für Klassenarbeiten und Klausuren lassen sich zudem spezifische Einstellungen vornehmen, die einen sicheren und kontrollierten Einsatz gewährleisten. Dies ermöglicht eine individualisierte, zugleich aber vielfältige Lernumgebung, die optimal auf die Bedürfnisse der Schüler:innen abgestimmt ist.

Die Deutsche Internationale Schule Washington D.C. (DISW) hat sich zum Ziel gesetzt, sowohl den Schüler:innen als auch den Lehrkräften ein Medienangebot und einen informationstechnischen Rahmen zur Verfügung zu stellen, in dem sie die Verwendung analoger und digitaler Methoden und Werkzeuge nachhaltig erlernen und für ihre eigene Lebensführung sinnvoll nutzen können.

Unser Medienkonzept fordert daher einen offenen, ausgewogenen, sozial verträglichen und mehrwerthaltigen Umgang mit Medien jeglichen Formats.

Wir betrachten ein harmonisches Zusammenspiel von analogen und digitalen Medien als Bereicherung und ermöglichen den Akteur:innen – Lehrkräfte und Schüler:innen – im Rahmen der schulischen Gegebenheiten selbst zu entscheiden, welches Medium für den jeweiligen Unterrichtsaspekt am besten geeignet ist.

Es ist ausdrücklich erwünscht, dass die Bearbeitungsart der Unterrichtsinhalte frei wählbar ist. Die Entscheidung sollte nach bestem Gewissen, unter Berücksichtigung der Funktionalität und der individuellen Vorlieben getroffen werden, wobei die Lehrkraft aus pädagogischer Sicht Entscheidungen treffen kann. Das Analog-Digital-Kreuz verdeutlicht die beispielhaft anhand der Gestaltung von Unterrichtsmitschriften und bietet Orientierung für die flexible Nutzung beider Medienformen.

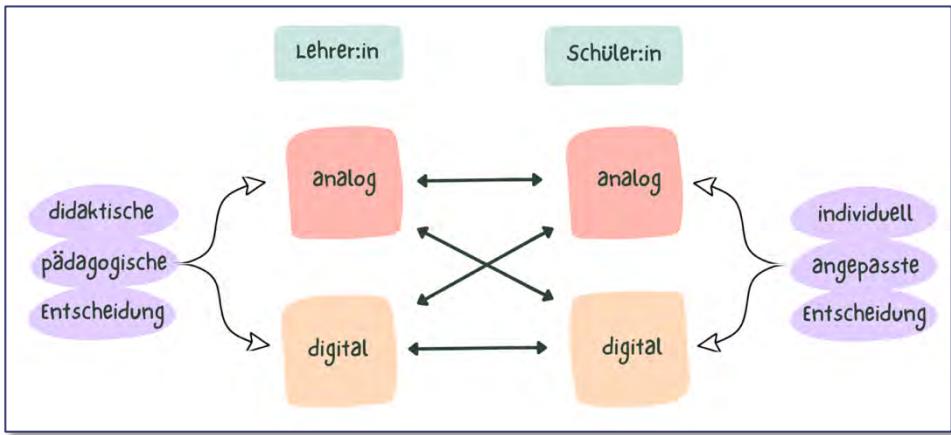


Abb. 2: Analog – digital – Kreuz

Der analoge Collegeblock, das Buch und die Whiteboards bzw. Tafeln bleiben neben ihrem digitalen Pendant, dem Notizbuch auf dem iPad (OneNote, Good Notes oder Notability), fester Bestandteil des Lehrbetriebes. Per AirDrop oder aus der Cloud können Arbeitsblätter empfangen werden und auch an die zur Projektion im Klassenraum befindlichen SMART-Boards, die für beste Konnektivität alle zusätzlich noch mit Apple-TVs zum Streamen der Ergebnisse ausgestattet sind, kollaborativ bearbeitet werden. Die Verantwortung für die Ordnung der Unterlagen – ob analog oder digital – liegt bei jedem/jeder Einzelnen. Alle Dokumente müssen strukturiert und organisiert werden, was vor allem ab der Jahrgangsstufe fünf mit der Nutzung von Microsoft 365 und OneDrive erlernt wird. Diese Aufgabe unterstützt die Schüler:innen dabei ihre Medienkompetenz zu erweitern fördert gleichzeitig auch wichtige Fähigkeiten wie Selbstorganisation und Verantwortungsbewusstsein.

## 2. Progressiver Einsatz digitaler Medien

Die Entscheidung der Schule, iPads von Apple als Endgeräte einzuführen und gleichzeitig Microsoft 365 sowie Teams zu nutzen, bietet zahlreiche Vorteile für Schüler:innen und Lehrkräfte. Darüberhinaus ermöglicht dieses Konzept eine sinnvolle Progression in der Anwendung digitaler Medien von der ersten bis zur zwölften Klasse. In den unteren Klassen stehen vor allem Lern-Apps wie Seesaw im Vordergrund, die den Schüler:innen einen spielerischen und intuitiven Zugang zu digitalen Medien bieten. Dabei werden grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Tools entwickelt, die schrittweise ausgebaut werden.

Mit fortschreitendem Alter erweitert sich der Einsatz digitaler Technologien. Ab der Jahrgangsstufe fünf kommen verstärkt die Programme von Microsoft 365 wie Word, Excel, PowerPoint und OneNote sowie die Kollaborationsmöglichkeiten von Teams zum Einsatz. Diese ermöglichen es den Schüler:innen, zunehmend selbstständig und strukturiert zu arbeiten, sei es bei Projekten, Präsentationen oder Gruppenaufgaben. Die iPads unterstützen dabei sowohl analoge als auch digitale Arbeitsweisen, indem sie beispielsweise die Erstellung handschriftlicher Notizen mit dem Apple Pencil oder die Bearbeitung digitaler Arbeitsblätter ermöglichen. Gleichzeitig erleichtern sie die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Schüler:innen und Lehrkräften.

Ab der Jahrgangsstufe sieben dürfen die Schüler:innen die iPads mit nach Hause nehmen. Ergänzend werden IT-Kenntnisse gezielt vertieft. Schüler:innen lernen an Microsoft-Laptops den sicheren und professionellen Umgang mit IT-Anwendungen, wie sie auch im späteren Studium und Berufsleben gefordert werden. Derzeit werden diese Kompetenzen in Arbeitsgruppen oder Forderkursen vermittelt, die langfristig durch die Einbettung des Fachs Informatik in den Lehrplan ergänzt werden sollen. Auf diese Weise können Schüler:innen weitere Fertigkeiten und Fähigkeiten im Bereich der Informatik und Digitalisierung erlernen und ausbauen.

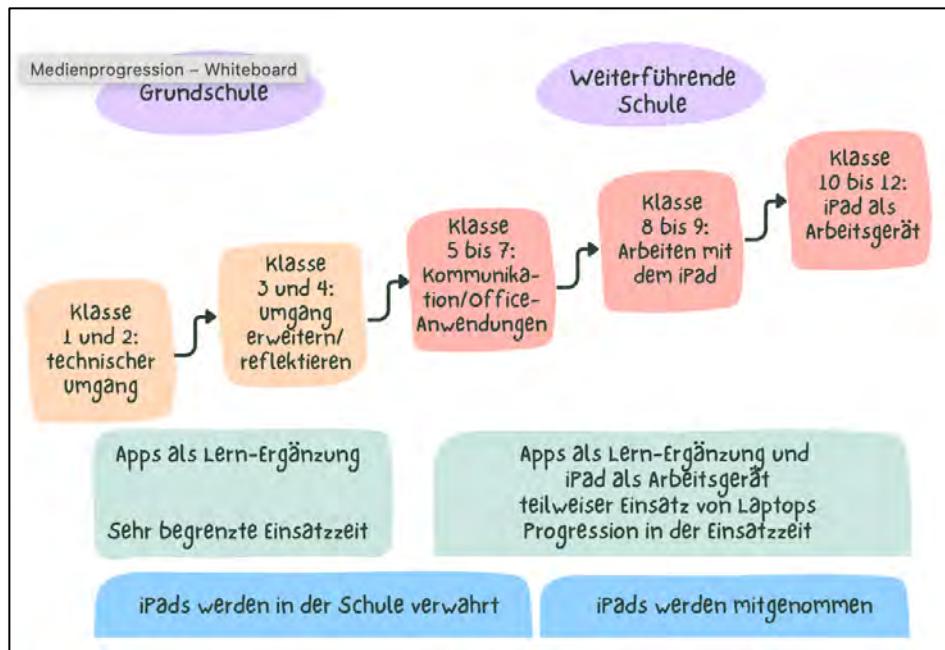


Abb. 3: Progression des Medieneinsatzes

In allen Jahrgangsstufen sind mehrere systemrelevante Apps, wie z.B. Jamf School Students, Apple Classroom, SMART Mirror, etc., installiert, die in den hier aufgeführten Zahlen enthalten sind.

Diese strukturierte und stufenweise Einführung in die Welt der digitalen Medien schafft eine solide Basis für nachhaltiges Lernen und die Entwicklung wichtiger Zukunftskompetenzen. Gleichzeitig verlangt es mit fortschreitendem Alter der Kinder und Jugendlichen eine zunehmende Sensibilisierung im Umgang mit den digitalen Medien. Die Entwicklung des Medienführerscheins, der ab der Jahrgangsstufe fünf mit aufgenommen wird, beinhaltet Themen wie: „Ich im Netz!“ oder „Medien non-stop?“. Die Kombination aus Fertigkeiten mit z.B. den iPads und Microsoft 365/Teams sowie Kompetenzen auf Metaebene bietet dabei eine flexible, effiziente, kollaborative und nachhaltige Lern- und Arbeitsumgebung. Schüler:innen profitieren von individueller Anpassung, erhöhter Medienkompetenz und einem nahtlosen Zugang zu Lernmaterialien, während Lehrkräfte durch die Vereinfachung administrativer Prozesse und die Möglichkeit zur interaktiven Gestaltung ihres Unterrichts entlastet werden. Insgesamt erfüllt dieses Konzept die Bedürfnisse der Schulgemeinschaft in Bezug auf die Anforderungen des digitalen Zeitalters bestmöglich.

### **3. Einsatz digitaler Werkzeuge zur innerschulischen und außerschulischen Kommunikation und Kooperation**

An der DISW wird auf eine vielseitige und effektive Kommunikation zwischen Administration, Lehrkräften, Schüler:innen und Eltern großen Wert gelegt. Die Nutzung von Microsoft Teams, E-Mail und Zoom bietet zahlreiche Vorteile. Microsoft Teams dient als zentrale Plattform für den Austausch und die Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Gruppen. Lehrkräfte können Unterrichtsmaterialien und Informationen unkompliziert teilen, während Schüler:innen Aufgaben direkt einreichen und Feedback erhalten können. Teams fördert somit eine dynamische und interaktive Lernumgebung.

E-Mail ergänzt dieses System durch die Möglichkeit, strukturierte und offizielle Mitteilungen zu versenden. Dies ist besonders nützlich für die Kommunikation zwischen Lehrkräften, Eltern und externen Partnern, um wichtige Informationen schnell und übersichtlich weiterzugeben.

Zoom bietet zusätzlich die Möglichkeit für persönliche Gespräche in virtuellen Räumen, sei es für Elternabende, Einzelgespräche oder Online-Unterricht. Durch diese Kombination moderner Kommunikationsmittel wird eine effiziente, transparente und flexible Zusammenarbeit gewährleistet, die allen Beteiligten zugutekommt.

### **4. Aufgabenverteilung**

Die Förderung digitaler Kompetenzen erfordert die Zusammenarbeit aller Beteiligten. Lehrkräfte gestalten digitalen Unterricht, fördern Medienkompetenz und dienen als Vorbilder. Schüler:innen nutzen digitale Medien verantwortungsvoll und kritisch für Lernen und Kreativität. Die Schulentwicklung schafft passende Rahmenbedingungen, wie Infrastruktur und Fortbildungen, und unterstützt eine nachhaltige Integration digitaler Technologien. Gemeinsam werden zukunftsfähige Lernumgebungen gestaltet.

#### **4.1 Aufgaben der Lehrenden**

Die unterrichtenden Lehrkräfte an der DISW tragen eine wesentliche Verantwortung, wenn es um die Integration digitaler Medien in den Unterricht geht. Im Zentrum steht stets die didaktische und methodische Gestaltung des Unterrichts, bei der die Inhalte und die Lehrentscheidungen im Vordergrund stehen. Sollte die Lehrkraft erkennen, dass ein bestimmtes Medium für die Erschließung eines Themas besonders geeignet ist, sind die Schüler:innen angehalten diesen Weg mitzugehen. Eine nachträgliche Digitalisierung, wie beispielsweise das Fotografieren von Postern nach einem „Gallery Walk,“ ist hierbei nicht nur möglich, sondern ausdrücklich erwünscht. Dies fördert nachhaltige Lernerfahrungen und ermöglicht eine flexible Nutzung der Ergebnisse.

Um einen reflektierten Umgang mit Medien zu gewährleisten, etablieren Lehrkräfte Rituale, wie das Platzieren des iPads mit der Bildschirmfläche nach unten, wenn es nicht benötigt wird. Gleichzeitig bleibt genügend Freiraum, um individuelle Lern- und Lehrprozesse zu unterstützen. So können Schüler zwischen analogen und digitalen Arbeitsweisen wählen und ihre Aufzeichnungen flexibel gestalten.

In der DISW werden bewährte Lehrmethoden mit innovativen Ansätzen kombiniert. Die handschriftliche Anfertigung von Mitschriften mit dem Apple Pencil oder das Erstellen digitaler Notizen bieten vielseitige

Möglichkeiten. Standards zur Nutzung digitaler Medien werden konsequent umgesetzt, um die Schüler auf die Anforderungen der digitalen Wissensgesellschaft vorzubereiten.

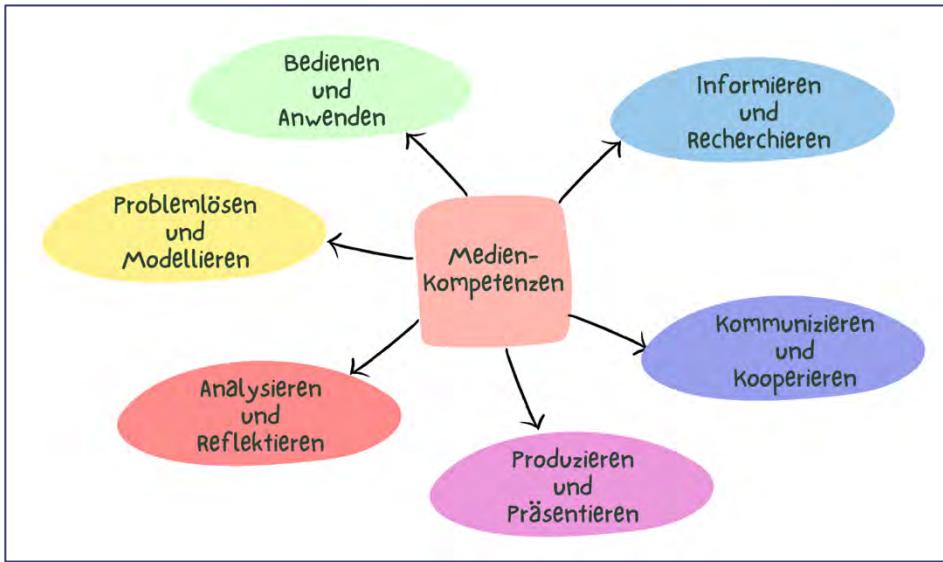


Abb. 4: Kompetenzbereiche der KMK

Die Medienerziehung orientiert sich an den von der Kultusministerkonferenz der Bundesrepublik Deutschland definierten sechs Kompetenzbereichen. Durch diese ganzheitliche Herangehensweise werden die Schüler:innen befähigt, sich sicher und kompetent in der digitalen Welt zu bewegen und lebenslanges Lernen zu fördern.

#### 4.2 Aufgabe der Lernenden

Schüler:innen einer iPad-Schule tragen eine aktive Verantwortung im Umgang mit digitalen Medien und übernehmen verschiedene Aufgaben, die zur Förderung ihrer Medienkompetenz und einer produktiven Lernumgebung beitragen. Diese Aufgaben sind integraler Bestandteil des Medienkonzeptes und umfassen folgende Bereiche:

Sie nutzen ihre iPads zielgerichtet und gemäß den Unterrichtszielen. Sie achten auf die Einhaltung von Datenschutzrichtlinien, respektieren Urheberrechte und gehen sorgsam mit ihren Geräten um, um eine nachhaltige Nutzung zu gewährleisten.

Sie Schüler:innen reflektieren regelmäßig ihre Arbeit mit digitalen Medien und suchen nach Wegen, ihre Nutzung zu verbessern oder steigen auf analoge Methoden um. Sie nehmen Feedback auf und passen ihren Umgang mit den digitalen Werkzeugen entsprechend an.

Durch diese Aufgaben lernen Schüler:innen aktiv digitale Medien als wertvolle Werkzeuge für ihre Lernprozesse und die persönliche und gesellschaftliche Weiterentwicklung zu nutzen.

#### 4.3 Aufgaben der Schulentwicklung

Die Digitalisierung an unserer Schule bleibt ein dynamischer Prozess und ein zentraler Baustein des Medienkonzeptes. Im letzten und aktuell laufenden Schuljahr wurden wichtige Schritte unternommen, um

die nächsten Schritte des SAMRs<sup>1</sup>-Modells zu gehen. Das Kollegium ist technisch gut geschult, sodass die Phase der **Substituierung** (substitution), in der analoge Materialien digitalisiert und dadurch unkomplizierter zugänglich gemacht werden, weitgehend abgeschlossen ist. Diese Materialien werden jedoch weiterhin durch digitale Ergänzungen wie Hyperlinks oder Tonsequenzen **erweitert** (augmentation).

In der Phase der **Modifikation** (modification) entstehen aktuell interaktive Materialien, wie virtuelle Arbeitsblätter, die neue Möglichkeiten des Lernens und Verstehens bieten. Hier wird die Zusammenarbeit sowohl in den einzelnen Fachschaften wie auch fachübergreifend forciert. In der Phase der **Neudefinition** (redefinition) werden innovative Formate geschaffen, wie z. B. selbst produzierte Lehrvideos, die sowohl als Lern- als auch als Prüfungsformate genutzt werden können. Zusätzlich werden neue Werkzeuge, wie die künstliche Intelligenz, betrachtet, kritisch hinterfragt und bei Bedarf zielgerichtet eingebaut. Nachfolgend sind hierfür einige Beispiele aufgeführt.

Chemie	So können chemische Versuche mit iPads gefilmt und später noch einmal langsam angeschaut und ausgewertet werden. Oft wird erst in der Zeitlupe sichtbar, was genau bei einem Versuch vor sich gegangen ist. Die Filmsequenzen lassen sich ab der Oberstufe auf dem eigenen iPad beliebig oft anschauen. Aber auch für Recherchearbeiten und für Präsentationen stehen die iPads den Schülern zur Verfügung.
Biologie	Die iPads könnten im Biologieunterricht z. B. für virtuelle Sezierungen verwendet werden. Das ist für die Lernenden anschaulich und für Tiere lebenserhaltend.
Mathematik	Im Mathematikunterricht hilft z. B. die App „GeoGebra“, die Veränderlichkeit von Gräphen zu visualisieren, um den Schülern ein Verständnis dynamischer Funktionen näher zu bringen.
Physik	Mit der App „Phybox“ wird das iPad zum universell einsetzbaren Messinstrument und erleichtert so das Verständnis für wissenschaftliche Messgrößen wie z. B. Beschleunigung, Schall und Zeit. Hierbei werden die sowieso schon in den Geräten verbauten Sensoren auch für Schulzwecke genutzt.
Fremdsprachen	In den sprachlichen Fächern können die iPads u.a. die bisher verwendeten analogen und digitalen Wörterbücher sowohl im laufenden Unterricht als auch in den Klausuren ersetzen und bieten den Vorteil, dass unbekannte Wörter in einer Fremdsprache auch vorgesprochen werden können. Auch hier sind – aufgrund der nicht permanent nötigen 1:1-Anwesenheit von Lehrkräften neue Arbeitszeitmodelle für Schüler und Lehrkräfte unter Einhaltung der KMK-Vorgaben denkbar.

Abb. 5: Nutzungsbeispiele

Um den Anforderungen gerecht zu werden diese zu fördern, finden regelmäßige Fortbildungen statt, die vom Koordinator für digitale Unterrichtsentwicklung geplant und durchgeführt werden. Die interne Fortbildungsreihe „Mediencafé“ bietet vielfältige Themen: von der Nutzung der Kommunikationsplattform MS Teams und Zoom bis hin zu Einführungen in die Technik wie Smartboards

<sup>1</sup> Das SAMR-Modell ist ein von Ruben Puentedura im Jahr 2006 entwickeltes Modell zur Analyse der technischen Integration im Schulunterricht.

und iPads sowie innovativen Konzepten wie „flipped classroom“ oder der Erstellung von Erklärvideos und die Gefahren und Chancen von KI. In offenen Treffs können Lehrkräfte individuelle Fragen klären und gezielte Unterstützung erhalten.

Dieses umfassende Fortbildungsangebot wird durch die Plattform fobizz und weitere projektbezogene Angebote ergänzt, die Lehrkräften auch individuelle Weiterbildung ermöglicht.

Die DISW schafft so ideale Voraussetzungen, digitale Kompetenzen nachhaltig zu fördern.

## 5. Chancen digitaler Medien in der Schule

### 5.1 Selbstreguliertes Lernen

Die Arbeit mit digitalen Medien fördert in vielfältiger Weise selbstgesteuertes Lernen. Schüler:innen können in ihrem eigenen Tempo arbeiten, individuell Probleme lösen, passendes Arbeitsmaterial sowie den Schwierigkeitsgrad auswählen und asynchron lernen. Diese Kompetenzen wurden besonders während des Distanzlernens gestärkt und werden weiterhin gezielt eingesetzt. Zudem wird das Arbeiten im Team mit selbstständiger Lernzielkontrolle unterstützt, wodurch Eigenverantwortung und Zusammenarbeit gefördert werden.

### 5.2 Vernetzung

Digitale Medien eröffnen weitreichende Vernetzungsmöglichkeiten. Recherchen im Internet zu Literatur, Sachhintergründen oder aktuellen Entwicklungen sind fester Bestandteil des Unterrichts. Virtuelle Klassenräume, wie sie an der DISW mit Office 365 und Teams ab der 5. Jahrgangsstufe eingesetzt werden, ermöglichen den Austausch und die Unterstützung auch außerhalb der Unterrichtszeiten. Programme wie AirDrop, Teams und OneNote erleichtern die schnelle Verbreitung und Bearbeitung von Arbeitsergebnissen und bieten maximale Flexibilität. Austauschprogramme wie der Makeathon fördern internationale Vernetzung mit Partnern weltweit.

### 5.3 Mediengestaltung

Digitale Medien bieten vielseitige Möglichkeiten für kreatives Arbeiten. Schüler:innen können in Projekten eigene digitale Produkte erstellen, etwa Präsentationen, Hypermedien oder Filme. Dabei lernen sie, Medien kritisch auszuwählen und gezielt einzusetzen. Durch die Veröffentlichung ihrer Werke erfahren sie Anerkennung, die ihre Motivation steigert.

### 5.4 Elektronische Nachschlagewerke, Wörterbücher und Hilfsmittel

Elektronische Nachschlagewerke bieten vielfältige, aktuelle Informationen und unterstützen Lernende sowie Lehrkräfte bei der Unterrichtsvorbereitung und -durchführung. Ergänzend können Lerninhalte animiert vermittelt werden. Die DISW strebt an, deren Einsatz weiter zu etablieren und auszubauen.

### 5.5 Möglichkeiten für Lehrkräfte

Für Lehrkräfte erleichtern digitale Medien die Materialverwaltung und Anpassung an neue Unterrichtssituationen. Die Zusammenarbeit im Kollegium wird durch die digitale Übertragung von Informationen effizienter, und der Vorbereitungsaufwand wird durch die Wiederverwendbarkeit und Differenzierbarkeit von Materialien reduziert.

## 5.6 Möglichkeiten für Lernende

Schüler:innen profitieren von einer stärkeren Individualisierung ihrer Lernprozesse durch digitale Lernumgebungen. Der digitale Collegeblock ermöglicht es, Links, Videos und Bilder in ihre handschriftlichen Notizen zu integrieren. OneNote, eingebettet in die Klassenteams von MS Teams, macht Unterrichtsmaterialien jederzeit verfügbar, auch für abwesende Schüler:innen. Die Vertrautheit vieler Lehrkräfte mit digitaler Technik erlaubt es, Lernende per Videokonferenz in den Unterricht einzubinden und so längere Abwesenheiten zu überbrücken.

## 5.7 Einsatz künstlicher Intelligenz

Die Integration Künstlicher Intelligenz (KI) in den schulischen Alltag eröffnet zahlreiche Chancen, bringt aber auch Herausforderungen mit sich. KI kann den Unterricht bereichern, indem sie personalisiertes Lernen ermöglicht, Lehrkräfte bei der Erstellung und Differenzierung von Unterrichtsmaterialien unterstützt und Schüler:innen gezielt fördert. Adaptive Lernplattformen, die den individuellen Leistungsstand analysieren, maßgeschneiderte Aufgaben bereitstellen und Feedback geben, helfen dabei, Lernprozesse effektiver zu gestalten. Zudem kann KI administrative Aufgaben übernehmen und Lehrkräfte entlasten, sodass mehr Zeit für die pädagogische Arbeit bleibt.

Gleichwohl gibt es Herausforderungen, die bedacht werden müssen. Ein kritischer Umgang mit KI-generierten Inhalten ist essenziell, da diese nicht immer zuverlässig sind. Schüler:innen müssen lernen, KI-gestützte Informationen zu hinterfragen und zwischen seriösen und fehlerhaften Ergebnissen zu unterscheiden. Datenschutz und ethische Aspekte spielen ebenfalls eine zentrale Rolle – insbesondere im Umgang mit sensiblen Personendaten. Die Schule setzt klare Richtlinien und bietet Unterstützung zum sicheren Einsatz von KI-Tools für Lehrkräfte, sodass ein verantwortungsbewusster Umgang vermittelt werden kann.

Durch einen reflektierten und gezielten Einsatz kann KI dazu beitragen, Lernprozesse zu optimieren und neue Möglichkeiten der Unterrichtsgestaltung zu erschließen. Dabei ist es entscheidend, Chancen zu nutzen, ohne kritische Aspekte aus den Augen zu verlieren.

## 5.8 Erweiterte Medienkompetenz

Der neu entstehende Hacker-/Makerspace bietet Schüler:innen eine einzigartige Möglichkeit, digitale Kompetenzen praxisnah zu erweitern. Im Informatikunterricht und extracurricularen Angeboten lernen sie, über den „bounded Garden“ von Apple hinauszublicken und systemoffene sowie Open-Source-Hardware, Systeme und Programme zu nutzen. Dies fördert nicht nur technisches Verständnis, sondern auch eine kreative und lösungsorientierte Herangehensweise an digitale Herausforderungen.

Für die sichere und unabhängige Arbeit steht ein speziell eingerichtetes, getrenntes Netzwerk zur Verfügung. So können Schüler:innen eigene Projekte realisieren und dabei verantwortungsvoll mit digitalen Ressourcen umgehen. Ein zentraler Bestandteil des Konzepts ist der formulierte Hackerkodex, der unter anderem Werte wie Transparenz, ethisches Handeln und Datensicherheit vermittelt. Durch diesen wertebasierten Ansatz werden Schüler:innen dazu ermutigt, digitale Werkzeuge bewusst und reflektiert einzusetzen, Netzwerke zu schützen und kreative Lösungen für technische Probleme zu

entwickeln. Der Hacker-/Makerspace schafft so einen Raum für Innovation, Experimente und verantwortungsbewusstes digitales Arbeiten.

## 6. Gefahren digitaler Medien

Die Technologie kann für uns von großem Nutzen sein, aber sie birgt auch Gefahren, die mit einer übermäßigen Nutzung, unangemessenen Inhalten und Problemen der digitalen Sicherheit verbunden sind.

### Übermäßige Nutzung

Es ist wichtig, gute Gewohnheiten im Umgang mit der Technologie zu entwickeln und regelmäßige Pausen von Bildschirmen wie Smartphones, iPads, Computern und Fernsehern einzulegen. Ständig Nachrichten, App-Benachrichtigungen und soziale Medien zu überprüfen, kann dazu führen, dass man sich gleichzeitig stärker verbunden und sozial isoliert fühlt. Wenn wir mit digitalen Medien interagieren, schüttet unser Gehirn Dopamin aus - die Chemikalie, die mit Vergnügen assoziiert wird, was es auch schwieriger macht, sich von diesen Geräten zu trennen. Studien zeigen jedoch, dass die übermäßige Nutzung von Geräten mit Risiken für die psychische Gesundheit wie Depressionen, Angstzuständen und geringem Selbstwertgefühl verbunden ist, insbesondere im Zusammenhang mit sozialen Medien. Auch die körperliche Gesundheit ist gefährdet, da sie durch einen unausgewogenen Lebensstil, schlechte Körperhaltung, Überanstrengung der Augen und Kopfschmerzen beeinträchtigt wird.

Gerätesucht ist offiziell nicht als psychische Erkrankung anerkannt, weist jedoch ähnliche Merkmale auf wie andere Verhaltenssüchte, z. B. Glücksspiel. Menschen, die in jungen Jahren exzessiv Geräte nutzen, haben auch ein höheres Risiko, später süchtig zu werden. An der GISW fördern wir den Einsatz von Technologie zum Lernen, bemühen uns aber auch um ein Gleichgewicht.

### Inhalte und Sicherheitsaspekte

Das Internet ist eine hervorragende Quelle für Wissen, aber nicht alle Inhalte sind altersgerecht. In der Schule blockieren wir den Zugang zu bestimmten Websites durch unsere Firewall und schränken die Nutzung von iPads ein. Es ist jedoch auch wichtig, den Zugang Ihres Kindes auf anderen Geräten, die es möglicherweise besitzt, zu überwachen. Nutzen Sie die elterliche Kontrolle, um Websites und den Internetzugang zu sperren.

Einige unsichere Online-Interaktionen können die Form von Trolling, Catfishing, Identitätsdiebstahl, Cyber-Mobbing und Sexting annehmen. Es ist wichtig diese zu erkennen und sich dessen bewusst zu sein.

*Trolling* - negative, beleidigende Kommentare, die provozieren und verärgern sollen und auch aus Beleidigungen und persönlichen Angriffen bestehen können.

*Catfishing* - das Erstellen einer falschen Online-Persona, um andere zu täuschen oder auszutricksen. Man kann Opfer von Catfishing durch eine andere Person werden, wobei die eigenen Bilder, Informationen und Daten gestohlen werden, um andere zu täuschen.

*Identitätsdiebstahl* - Beschaffung wichtiger persönlicher Daten wie Name, Geburtsdatum und Sozialversicherungsnummer, um auf betrügerische Weise Kredite oder andere Vorteile zu erlangen. Es ist wichtig,

den Kindern beizubringen, wie man diese Informationen online schützt, und der Kredit Ihres Kindes sollte regelmäßig auf betrügerische Aktivitäten zu überprüft werden.

*Cybermobbing* - ist ein Muster von Mobbing im Internet, das auf verschiedene Weise erfolgen kann, z. B. durch Nachrichten, soziale Medien, Server und Spielechats. Cybermobbing kann einfach sein, da es oft keine unmittelbare Rückmeldung über soziale Anzeichen gibt. Kinder, die zu einer Randgruppe gehören, sind besonders anfällig für Cybermobbing. Wenn der Verdacht auf Cybermobbing besteht, sind das Speichern von Chats und das Anfertigen von Screenshots hilfreiche Mittel, um Mobbing-Verhalten zu erkennen und zu beweisen und disziplinarische Maßnahmen einzuleiten.

*Sexting* - Senden von sexuell eindeutigen Inhalten, Sprache, Bildern oder Videos an andere über digitale Medien. Es ist wichtig zu wissen, dass das Versenden von sexuellen Bildern illegal ist, selbst wenn alle Beteiligten minderjährig sind, und dass die Sexting-Gesetze von Staat zu Staat sehr unterschiedlich sind. Kinder fühlen sich oft unter Druck gesetzt, sexuelle Nachrichten, Bilder oder Videos auszutauschen, daher ist es wichtig, sich die Zeit zu nehmen, ein offenes Gespräch mit ihnen zu führen. Selbst wenn das Sexting zwischen Minderjährigen stattfindet, kann es als Verbreitung von Kinderpornografie betrachtet werden, was schwerwiegende Folgen haben kann.

Durch unser Präventionsteam informiert die Schule die Schüler:innen über diese Themen, um ein sicheres Online-Verhalten zu fördern. An der GISW möchten wir die Schüler:innen mit klaren Erwartungen bezüglich ihres digitalen Lebens in der Schule unterstützen. Wir haben derzeit mehrere Richtlinien für die Nutzung, den Inhalt und die Verantwortlichkeiten, darunter die Handy-Nutzungsordnung, eine iPad-Nutzungsordnung und eine Medien-Nutzungsordnung.

## 7. Das Medienkonzept in den unterschiedlichen Abteilungen

### 7.1 Kindergarten

Medien sind ein fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern. Bereits im frühen Alter erleben sie den Einfluss von Filmen, Serien oder digitalen Anwendungen in ihrem Alltag. Als Kindergarten tragen wir eine besondere Verantwortung, die Kinder in ihrer Auseinandersetzung mit Medien zu begleiten und ihnen Werkzeuge für einen verantwortungsvollen und bewussten Umgang an die Hand zu geben. Mit diesem Medienkonzept möchten wir aufzeigen, wie wir Medienbildung altersgerecht, reflektiert und pädagogisch fundiert in unseren Alltag integrieren, um die Kinder zu stärken und ihre Entwicklung zu fördern.

#### Grundsatz

Dieses Medienkonzept dient als Leitfaden für den bewussten und pädagogisch begleiteten Einsatz von Medien im Kindergarten. Es basiert auf den Qualitätsrahmen für Kindergarten und Vorschule ZFA, den Richtlinien des Maryland State Department of Education (MSDE) und den pädagogischen Erfahrungen unserer Einrichtung. Die Rechtslinien lauten: Begrenzter passiver Medienkonsum für ältere Kinder: \*\* Kinder ab 2 Jahren nutzen digitale Medien höchstens \*\*30 Minuten pro Woche\*\*, und ausschließlich mit \*\*altersgerechten, pädagogisch wertvollen\*\* Inhalten. Diese Medienzeit darf nur in Ausnahmefällen überschritten werden, und diese Ausnahmen müssen dokumentiert werden.

Der Einsatz von Medien im Kindergarten erfolgt bewusst, projektbezogen und stets unter pädagogischer Begleitung. Ziel ist es, die Kinder in ihrer Sprachentwicklung, kreativen Gestaltung und interkulturellen Kompetenz zu fördern und sie frühzeitig an einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien heranzuführen.

### Ziele

Unser Ziel ist es, eine Balance zwischen digitalen Erfahrungen und analogen Erlebnissen zu schaffen. Die Kinder sollen darin bestärkt werden, sich mit ihrer Umwelt aktiv auseinanderzusetzen, Fragen zu stellen, kreativ zu gestalten und auch einmal bewusst auf Medien zu verzichten. Wir sehen Medienbildung als einen fortlaufenden Prozess, den wir gemeinsam mit den Kindern, Eltern und unserem Team stetig weiterentwickeln.

- Förderung der Sprachkompetenz
- Unterstützung der sozialen und kulturellen Integration
- Entwicklung von Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation
- Förderung der Kreativität und aktiven Mediengestaltung
- Stärkung der Selbstwirksamkeit durch gezielte Medienprojekte
- Im frühen Kindesalter einen reflektierten und kritischen Umgang mit Medien zu erlernen
- Altersgerechte Stärkung der Medienkompetenzen der Kinder, um dadurch Bildungschancen zu gewährleisten und Grundkompetenzen fürs weitere Leben zu vermitteln
- Medien verstehen, bedienen und sinnvoll verwenden können
- Inhalte zur Nutzung der eigenen Wissensbedürfnisse auszusuchen

### Einsatz von Medien im Kindergartenalltag

Medien werden im Kindergarten gezielt, altersgerecht und projektbezogen eingesetzt. Dabei achten wir auf eine ausgewogene Balance zwischen analogen und digitalen Angeboten:

- Nutzung von Hörbüchern und Hörspielen zur Sprachförderung
- Kinder lernen Medien bedingt als Werkzeuge einzusetzen, die sie beim Lernen durch Spielen, Entdecken und Ausprobieren unterstützen
- Als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel für eigene Erlebnisse, Erfahrungen, Ansichten, Ideen und Überlegungen
- Verwendung interaktiver Tafeln (Smart Panels) zur Visualisierung von Lerninhalten begleiteten zu Situation oder Projektbezogene Arbeit
- Dokumentation des Kiga-Alltags über Apps (z.B. Shutterfly) zur Elterninformation
- Keine eigenständige Nutzung digitaler Geräte durch Kinder – immer pädagogisch begleitet
- Foto- und Videoeinsatz zur Reflexion und Darstellung von Projektergebnissen

### Reflexion von Medienerlebnissen als Beitrag zur Medienkompetenzförderung

Medienerlebnisse reflektieren – Kinder zum Erzählen ermutigen. Auch wenn wir im Kindergarten keine digitalen Endgeräte für die Kinder bereitstellen, bringen viele Kinder dennoch Medienerlebnisse aus ihrem Alltag mit – etwa aus Fernsehen, Serien oder Werbung. Diese Inhalte beschäftigen die Kinder oft emotional

und gedanklich sehr stark. Uns ist es wichtig, den Kindern Raum zu geben, über diese Erlebnisse zu sprechen. Dabei unterstützen wir sie:

- beim Verarbeiten von Eindrücken aus Filmen, Serien oder Werbung,
- beim Unterscheiden von Fantasie und Realität,
- beim Bewusstwerden der Wirkung von Medieninhalten.

In der Praxis setzen wir dies um durch:

- Gesprächsrunden, in denen die Kinder von ihren Fernseherlebnissen berichten können,
- kreatives Gestalten, indem sie Bilder zu einer Serie oder einer Werbung malen und dabei das Erlebte ausdrücken,
- Rollenspiele, um Szenen nachzuspielen, zu hinterfragen und neu zu bewerten.
- So fördern wir nicht nur die Sprachentwicklung und Sozialkompetenz, sondern stärken gleichzeitig die Medienkompetenz der Kinder, indem wir gemeinsam Inhalte reflektieren, Gefühle einordnen und einen kritischen Blick auf die Medienwelt entwickeln.

### Kommunikation

Für die interne Abstimmung und Elternkommunikation setzen wir datenschutzkonforme digitale Plattformen ein:

- Microsoft Teams für die Koordination innerhalb des Kollegiums
- Microsoft Teams für die Koordination innerhalb des Kollegiums über gemeinsame (Dienstpläne, Absprachen, Austausch von Informationen und Dateien).
- Apps zur Weitergabe von Fotos an die Eltern
- Benutzung von Fotos im täglichen Alltag zum Aushängen auf Infowänden im Kindergarten und zur tagesaktuellen Information über Projekte, Termine und Besonderheiten
- E-Mail-Kommunikation für offizielle Mitteilungen, Elternbriefe und individuelle Rückmeldungen.
- Elterninfoabende und digitale Elternabende zum Austausch über pädagogische Themen, Projekte und organisatorische Fragen.
- Entwicklungsgespräche, die regelmäßig stattfinden – auf Wunsch auch digital via Videokonferenz.
- Feedbackmöglichkeiten für Eltern, um ihre Perspektiven einzubringen und gemeinsam an einer gelungenen Erziehungspartnerschaft zu arbeiten via Medieneinsatz

### Rahmenbedingungen

- Einhaltung der Datenschutzrichtlinien (DSGVO)
- Berücksichtigung von Urheber- und Persönlichkeitsrechten
- Verantwortungsbewusster Umgang mit Bild-, Ton- und Videomaterial
- Minimierung der Bildschirmzeiten im Sinne der kindlichen Entwicklung
- Prüfung neuer Apps und Tools auf Datenschutz und pädagogischen Mehrwert

### Fortbildungen

Das pädagogische Team nimmt regelmäßig an internen und externen Fortbildungen teil, um den verantwortungsvollen und zeitgemäßen Einsatz von Medien zu gewährleisten. Themen der Fortbildungen sind unter anderem:

- Medienpädagogik in der frühen Bildung
- Datenschutz und Datensicherheit
- Kreativer Medieneinsatz im Kita-Alltag
- Elternarbeit und Medienerziehung

### Elternarbeit

Eltern werden aktiv in die Medienerziehung einbezogen. Dazu gehören Informationsveranstaltungen, Workshops und individuelle Beratungsgespräche. Ziel ist es, die Eltern für einen sicheren und bewussten Umgang mit Medien im häuslichen Umfeld zu sensibilisieren und zu unterstützen.

### Qualitätssicherung

Das Medienkonzept wird jährlich evaluiert und den aktuellen technischen, pädagogischen und gesetzlichen Entwicklungen angepasst. Rückmeldungen von Kindern, Eltern und dem Team fließen dabei aktiv in die Weiterentwicklung ein.

### Abschluss

Ein bewusster, reflektierter und pädagogisch begleiteter Medieneinsatz bereichert unseren Kindergartenalltag und unterstützt die Kinder auf ihrem Weg zu selbstbewussten, kreativen und verantwortungsvollen Mediennutzer: innen.

## 7.2 Grundschule

Das Medienkonzept der Grundschule basiert auf der Vermittlung von grundlegenden digitalen Kompetenzen (Hardskills) und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten im Umgang mit Medien (Softskills) – sowohl für Lernende als auch für Lehrende. Diese lassen sich in vier zentrale Bereiche unterteilen:

1. Umgang mit einheitlichen Endgeräten (Hardware)
2. Nutzung einheitlicher Apps und Programme (Software)
3. Eigenes Verhalten und Regeln im Umgang mit digitalen Geräten
4. Internetnutzung und der verantwortungsvolle Umgang mit Online-Informationen

Detaillierte Inhalte und spezifische Lehrinhalte zum Medienunterricht sind im Mediencurriculum der Grundschule näher beschrieben [25\_02\_18\_CurriculumMedien\_D.docx].

### Umgang mit einheitlichen Endgeräten

Die Verwendung einheitlicher digitaler Geräte in der Grundschule erleichtert den Umgang mit Technik für Schüler:innen und Lehrkräfte gleichermaßen. Ein standardisierter Einsatz von einheitlichen Endgeräten reduziert technische Hürden und schafft eine verlässliche Grundlage für das digitale Lernen.

Vorteile der einheitlichen Ausstattung:

- **Einfache Bedienung:** Schüler:innen lernen schneller den Umgang mit digitalen Geräten, da sie sich nicht an unterschiedliche Modelle gewöhnen müssen.
- **Effiziente Unterrichtsplanung:** Lehrkräfte können Materialien gezielt vorbereiten und sicherstellen, dass alle Schüler:innen auf die gleichen Programme und Lernressourcen zugreifen können.
- **Optimale Lernbedingungen:** Die Ausstattung von Klassenräumen mit interaktiven Tafeln, Beamern und stabiler WLAN-Verbindung sorgt für eine konsistente und störungsfreie digitale Lernumgebung.
- **Einfache Wartung:** Durch standardisierte Geräte wird die technische Betreuung erleichtert und Ausfallzeiten minimiert.

#### Nutzung einheitlicher Apps und Programme

Zur Unterstützung des digitalen Lernens nutzen die Schüler:innen in der Grundschule die Lernplattform **Seesaw** sowie verschiedene didaktische Apps wie **ANTON und Antolin**.

Vorteile der einheitlichen Software-Nutzung:

- **Individuelle Förderung:** Lehrkräfte können personalisierte Aufgaben bereitstellen und gezieltes Feedback geben.
- **Kreative Gestaltungsmöglichkeiten:** Schüler:innen können eigene Inhalte erstellen und Lernprozesse aktiv mitgestalten.
- **Flexibilität:** Digitale Lerninhalte können sowohl im Unterricht als auch zur Wiederholung und Vertiefung zu Hause genutzt werden.
- **Erleichterter Einstieg:** Die Nutzung weniger, aber gezielt ausgewählter Programme ermöglicht es den Schüler:innen, sich schneller zurechtzufinden, ohne ständig neue Anwendungen kennenzulernen.

#### Eigenes Verhalten und Regeln im Umgang mit den Endgeräten

Von Beginn an werden klare Regeln für den Umgang mit digitalen Geräten in der Schule definiert und gemeinsam mit den Schüler:innen besprochen. Diese Regeln sorgen für eine sichere und strukturierte Lernumgebung und helfen den Schüler:innen, einen bewussten Umgang mit Technik zu entwickeln.

Wichtige Aspekte:

- **Sorgfältiger Umgang mit den Geräten:** Schüler:innen lernen, die Endgeräte sachgerecht zu nutzen und zu schützen.
- **Fokus auf schulische Nutzung:** Digitale Geräte sollen gezielt für den Lernprozess eingesetzt und nicht für private Zwecke genutzt werden.
- **Respektvolle Zusammenarbeit:** Fairness und gegenseitige Rücksichtnahme gelten auch in digitalen Räumen.
- **Reflexion des Medienkonsums:** Lehrkräfte unterstützen die Schüler:innen dabei, ihren eigenen Medienkonsum zu reflektieren und einen gesunden Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln.

#### Internetnutzung und der verantwortungsvolle Umgang mit Online-Informationen

Bereits in der Grundschule ist es wichtig, den Schüler:innen einen sicheren und kritischen Umgang mit dem Internet zu vermitteln. Sie lernen, digitale Inhalte zu bewerten und verantwortungsvoll mit Online-Informationen umzugehen.

Wichtige Lernziele:

- **Sichere Recherche:** Schüler:innen nutzen Kindersuchmaschinen wie **FragFinn**, um altersgerechte und sichere Informationen zu finden.
- **Bewertung von Quellen:** Sie lernen grundlegende Kriterien kennen, um verlässliche Informationen von fragwürdigen Inhalten zu unterscheiden.
- **Achtung des Urheberrechts:** Die Bedeutung von Urheberrechten und der korrekte Umgang mit digitalen Inhalten werden altersgerecht vermittelt.
- **Bewusster Medienkonsum:** Die Kinder werden ermutigt, über ihre eigene Mediennutzung nachzudenken. Fragen wie „*Hilft mir diese App beim Lernen?*“ oder „*Wie viel Zeit verbringe ich mit digitalen Medien?*“ regen zur Reflexion an.

#### Bildschirmzeit im Unterricht

Der verantwortungsbewusste Umgang mit digitalen Medien umfasst auch eine altersgerechte Begrenzung der Bildschirmzeit. Besonders in der Schulanfangsphase (SES-Klassen) wird die Nutzung digitaler Geräte auf ein Minimum beschränkt. Sie dient vorrangig feinmotorischen und auditiven Übungen, wobei die Zeit am Tablet zehn Minuten pro Lerneinheit nicht überschreiten sollte. In den höheren Klassen wird die Bildschirmzeit schrittweise angepasst. Neben gezielten Übungsformaten zur Wiederholung, Vertiefung sowie individuellen Förder- und Forderangeboten wird das Tablet zunehmend für Recherchearbeiten und die Erstellung von Präsentationen eingesetzt. Durch diese gestufte Heranführung lernen die Schüler:innen, digitale Medien zielgerichtet und effizient zu nutzen, ohne eine übermäßige Bildschirmzeit zu entwickeln.

#### **Fazit**

Durch eine strukturierte und altersgerechte Heranführung an digitale Medien werden die Schüler:innen der Grundschule frühzeitig für einen sicheren, reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Technologien sensibilisiert. Dies schafft die Grundlage für lebenslanges Lernen und die aktive Teilhabe an einer zunehmend digitalisierten Welt.

### **7.3 Weiterführende Schule**

Das Medienkonzept der weiterführenden Schule hat als Fundament die Vermittlung von Hardskills und Softskills sowohl für die Lernenden wie auch die Lehrenden. Diese können in einer nächsten Ebene in folgende Aspekte weiter unterteilt werden. Dabei geht es um:

1. Den Umgang mit einheitlichen Endgeräten (Hardware)
2. Den Umgang mit einheitlichen Apps und Programmen (Software)
3. Eigenes Verhalten und Nutzen von Quellen
4. Soziales Verhalten und wertschätzender Umgang

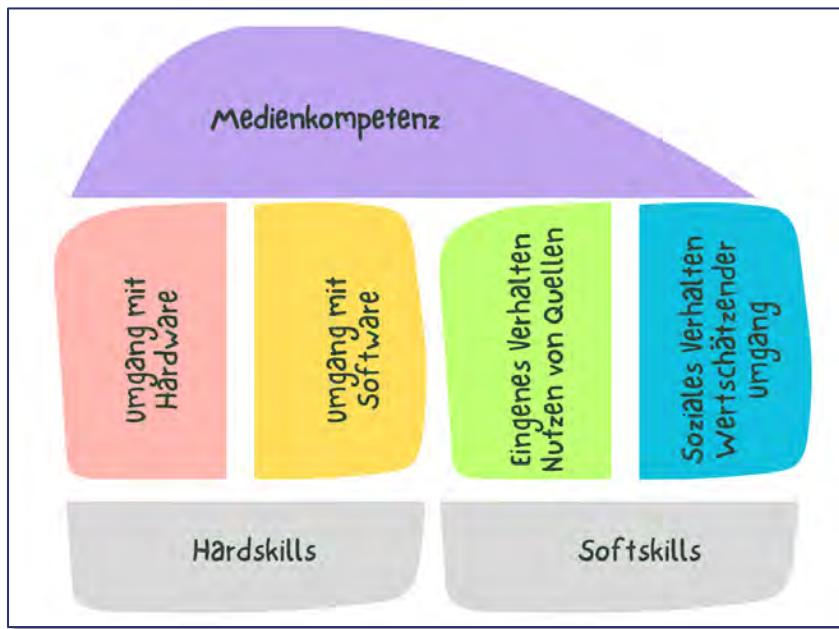


Abb. 6: Basis des Medienkonzepts an der WeiSch

Im Folgenden werden nur exemplarisch Vorteile der Mediennutzung im Bereich der Schule genannt, da die Liste gerade im Bereich der Softskills nicht abschließend sein kann.

#### Vorteile der einheitlichen Hardwarenutzung

Wenn Schüler:innen und Lehrkräfte über die gleichen Endgeräte verfügen und alle Klassenräume mit einheitlicher technischer Ausstattung ausgestattet sind, ergeben sich zahlreiche Vorteile. Die Homogenität der Geräte ermöglicht eine vereinfachte Bedienung, da alle Beteiligten mit denselben Funktionen und Schnittstellen arbeiten. Dies reduziert technische Barrieren und fördert die effiziente Nutzung der Technik. Lehrkräfte können Unterrichtseinheiten einfacher vorbereiten und sicherstellen, dass alle Schüler:innen auf die gleichen Ressourcen zugreifen können. Die einheitliche Ausstattung der Räume – etwa durch Smartboards, Beamer und ein stabiles WLAN-Netz – gewährleistet konsistente Lehr- und Lernbedingungen. Dadurch wird der Unterricht planbarer und technische Herausforderungen werden minimiert. Zudem erleichtert eine standardisierte Hardware Wartung und Support, da weniger unterschiedliche Geräte betreut werden müssen.

#### Vorteile der einheitlichen Softwarenutzung

Die Verwendung einheitlicher Software, etwa Office 365, Teams oder OneNote, schafft klare Strukturen und standardisierte Abläufe. Lehrkräfte können Aufgaben, Materialien und Rückmeldungen zentral bereitstellen, wodurch die Organisation des Unterrichts vereinfacht wird. Schüler:innen profitieren von einer einheitlichen Lernumgebung, die ihnen den Zugang zu Materialien und Kommunikationsmöglichkeiten erleichtert. Durch die Konsistenz in der Software wird der Einstieg in neue Anwendungen vereinfacht, da keine zusätzlichen Schulungen für unterschiedliche Programme notwendig sind. Dies spart

Zeit und Ressourcen und fördert die Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften und Schüler:innen sowie innerhalb von Schülergruppen.

#### Eigenes Verhalten und Nutzen von Quellen

Ein bewusster und reflektierter Umgang mit Internetseiten und Quellen ist essenziell für die Entwicklung von Medienkompetenz. Schüler:innen lernen, seriöse von unseriösen Quellen zu unterscheiden, indem sie auf Kriterien wie Autorenschaft, Aktualität und Inhalt achten. Sie werden angeleitet, Suchmaschinen effizient zu nutzen, die Qualität von Informationen zu bewerten und die Relevanz für ihre Aufgaben zu prüfen. Lehrkräfte fördern diese Fähigkeiten, indem sie verlässliche Seiten vorschlagen und den Schüler:innen Tools wie Zitierhilfen oder Quellenmanagement-Apps zur Verfügung stellen. Zusätzlich wird auf die Einhaltung von Urheberrechten und den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Inhalten hingewiesen. Schüler:innen lernen dabei auch, ihr eigenes Verhalten im Internet zu reflektieren. Dies umfasst unter anderem den bewussten Umgang mit der Zeit, die sie mit digitalen Geräten verbringen, sowie die Bewertung des Nutzens digitaler Anwendungen für ihren Alltag. Sie werden dazu angeregt, sich Fragen zu stellen wie: „Trage ich mit meiner Internetnutzung zu meinem persönlichen Wachstum bei?“ oder „Wie beeinflussen soziale Medien mein Selbstbild?“ Ein solches Vorgehen stärkt das kritische Denken und die Eigenverantwortung der Schüler:innen und bereitet sie auf die Anforderungen einer digitalen Wissensgesellschaft vor.

#### Soziales Verhalten und wertschätzender Umgang

Im Umgang mit digitalen Medien entwickeln Schüler:innen an einer Schule wichtige Softskills, die insbesondere das soziale Verhalten und einen wertschätzenden Umgang fördern. Sie lernen Empathie, indem sie sich in die Perspektiven anderer hineinversetzen und respektvoll auf Meinungen in digitalen Räumen eingehen. Wertschätzende Kommunikation wird geübt, um Missverständnisse zu vermeiden und eine positive Atmosphäre in Chats, sozialen Medien und Online-Foren zu schaffen. Durch klare Regeln und Reflexion fördern Lehrkräfte **einen** respektvollen Umgang mit Mitschüler:innen und deren digitalen Beiträgen. Teamprojekte stärken Kooperationsbereitschaft, indem sie zeigen, wie wichtig Rücksichtnahme, gegenseitige Unterstützung und klare Absprachen sind. Auch das Bewusstsein für Cybermobbing-Prävention wird geschärft, sodass Schüler:innen lernen, Konflikte friedlich zu lösen und digitale Räume zu einem sicheren Ort für alle zu machen.