



BBG Löhne

Bertolt-Brecht-Gesamtschule

BILDEN

BEGLEITEN

GESTALTEN

Medienkonzept der Bertolt-Brecht-Gesamtschule Löhne

Stand: Juli 2026

(als Entwurf in Bearbeitung und noch nicht final durch die schulischen Gremien beschlossen)

Inhalt

1. Einleitung.....	4
1.1 Zielsetzung des Medienkonzepts	4
1.2 Bedeutung der Medienkompetenz	5
2. Schulentwicklung an der Bertolt-Brecht-Gesamtschule	6
2.1 Technische Entwicklung	6
2.1.1 Momentane Ausstattung der Schule – Hardware	6
2.1.2 Momentane Ausstattung der Schule – LMS, Software	7
Das Lernmanagement-System IServ.....	7
Software an der BBG.....	9
2.2 Steuerungsstrukturen und Zuständigkeiten an der Schule.....	11
2.3 Kooperation mit außerschulischen Personen/ Bereichen.....	12
2.4 Nächsten Entwicklungsvorhaben	13
3 Schulung der Medienkompetenz an der BBG.....	13
3.1 Schulung der Medienkompetenz an der BBG nach Fächern differenziert.....	15
3.1.1 Deutsch	15
3.1.2 Englisch	17
3.1.3 Mathematik	18
3.1.4 Spanisch.....	19
3.2 Übergeordnete Schulung von Medienkompetenz an der BBG.....	21
4. Fortbildung des Kollegiums	22
5. Planung und Weiterentwicklung an der BBG	23
Literaturverzeichnis	24

1. Einleitung

1.1 Zielsetzung des Medienkonzepts

In einer Welt, die sich durch die Digitalisierung rasant verändert, ist es unsere Aufgabe als Bildungseinrichtung, Schülerinnen und Schülern nicht nur Wissen zu vermitteln, sondern sie zu einem souveränen Leben in der digitalen Gesellschaft zu befähigen.

Dementsprechend nach unserem Leitgedanken fassen wir **Gemeinsam in Vielfalt – Medienbildung als Auftrag und Chance** auf.

In einer Welt, die zunehmend von digitalen Medien geprägt ist, stellt sich für uns als Schule nicht mehr die Frage, *ob* Medienbildung stattfinden soll – sondern *wie* sie gelingen kann. An der BBG geben uns unsere Leitgedanken „**Bilden, begleiten und gestalten**“ die Antwort darauf.

Bilden – Medienkompetenz als Grundlage für die Zukunft

Digitale Medien sind aus dem Alltag unserer Schülerinnen und Schüler nicht mehr wegzudenken. Unser Anspruch ist es, ihnen nicht nur den sicheren Umgang mit digitalen Werkzeugen zu vermitteln, sondern sie zu mündigen, kritisch denkenden Mediennutzerinnen und -nutzern zu bilden. Medienbildung an der BBG bedeutet: Wissen aufbauen, Zusammenhänge verstehen und digitale Kompetenzen nachhaltig verankern – fächerübergreifend und auf allen Jahrgangsstufen.

Begleiten – Orientierung in der digitalen Welt

Die digitale Welt bietet enorme Chancen, birgt aber auch Risiken. Wir begleiten unsere Schülerinnen und Schüler verantwortungsvoll auf ihrem Weg durch diese Welt – mit klaren Orientierungsangeboten, verlässlichen Strukturen und einem offenen Ohr für Fragen und Unsicherheiten. Dabei nehmen wir auch Eltern und Erziehungsberechtigte in die Pflicht und in die Gemeinschaft: Medienbildung endet nicht am Schultor.

Gestalten – Medien aktiv und kreativ nutzen

Medien konsumieren ist das eine – Medien gestalten das andere. An der BBG wollen wir Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, digitale Medien nicht nur zu nutzen, sondern selbst kreativ und produktiv tätig zu werden: als Autorinnen und Autoren, als Gestalterinnen und Gestalter, als kritische Mitdenkerinnen und Mitdenker einer digitalen Gesellschaft. Dieses Medienkonzept ist dabei selbst ein lebendiges Dokument – offen für Weiterentwicklung, getragen von allen Beteiligten.

Digitale Medien sind dabei kein Selbstzweck, sondern wertvolle Werkzeuge, um Lehr- und Lernprozesse neu zu denken.

Unser Medienkonzept verfolgt dabei **drei zentrale Hauptziele**, die unser Handeln leiten:

1. Förderung einer umfassenden Medienkompetenz

Wir wollen unsere Schülerinnen und Schüler vom passiven Konsumenten zum **aktiven Gestalter** entwickeln. Ziel ist es, dass sie Medien nicht nur technisch bedienen können, sondern Informationen kritisch hinterfragen, sicher mit Daten umgehen und digitale Werkzeuge kreativ zur Problemlösung einsetzen.

2. Steigerung der Unterrichtsqualität durch digitale Didaktik

Digitale Medien nutzen wir dort, wo sie einen echten Mehrwert bieten. Unser Ziel ist ein Unterricht, der durch interaktive Tools **individueller, kollaborativer und anschaulicher** wird. Wir schaffen Lernumgebungen, die unterschiedliche Lerntypen fördern und zeitgemäßes, ortsunabhängiges Zusammenarbeiten ermöglichen.

3. Nachhaltige Professionalisierung und Schulentwicklung

Ein erfolgreiches Medienkonzept lebt durch die Menschen, die es gestalten. Wir setzen auf eine **kontinuierliche Fortbildung unseres Kollegiums** und den Aufbau einer verlässlichen digitalen Infrastruktur. Damit schaffen wir die organisatorische Basis für eine moderne Schulkultur, in der digitale Kommunikation und Verwaltung Hand in Hand gehen.

Bereits vor zehn Jahren hat die Kultusministerkonferenz diesen Hauptgedanken sinngemäß bereits in seinem Grundlagenpapier formuliert:

„Bildung in der digitalen Welt bedeutet mehr als der Umgang mit Hardware; es bedeutet die Befähigung zur Teilhabe an einer vernetzten Gesellschaft.“¹

1.2 Bedeutung der Medienkompetenz

In der heutigen digitalen Ära ist Medienerziehung von entscheidender Bedeutung. Die allgegenwärtige Präsenz von Medien in unserem Alltag beeinflusst nicht nur, wie wir Informationen konsumieren, sondern auch, wie wir kommunizieren, lernen und uns vernetzen. Kinder und Jugendliche wachsen in einer Welt auf, in der digitale Technologien und soziale Medien eine immer mehr zentrale Rolle spielen. Daher ist es unerlässlich, ihnen die Fähigkeiten zu vermitteln, kritisch und verantwortungsbewusst mit diesen Medien umzugehen.

¹ **Kultusministerkonferenz (2016):** *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz.*

Medienerziehung fördert nicht nur die Medienkompetenz, sondern auch das kritische Denken und die Fähigkeit, zwischen verlässlichen und irreführenden Informationen zu unterscheiden. In einer Zeit, in der Fake News und Desinformation weit verbreitet sind, ist es wichtiger denn je, dass junge Menschen lernen, ihre Quellen zu hinterfragen und informierte Entscheidungen zu treffen.

Bereits im Jahr 2010 durch Einführung des Medienpass NRW ist ein Leitfaden zur Förderung der Medienkompetenz des Schülers und Schülerinnen erschienen. Es folgte 2016 der Medienkompetenzrahmen², der eine umfassende Grundlage für die Integration von Medienbildung in den Unterricht und die Entwicklung von Medienkompetenz bei Lernenden darlegt.

2. Schulentwicklung an der Bertolt-Brecht-Gesamtschule

Um die medialen Entwicklungsziele zu erreichen, verfügt die Bertolt-Brecht-Gesamtschule über eine entsprechende Anzahl an Multimedialegeräten, Computerarbeitsplätze, Internetzugang, Verfügbarkeit von WLAN und die Ausstattung mit geeigneten Unterrichtsmedien und -materialien.

2.1 Technische Entwicklung

2.1.1 Momentane Ausstattung der Schule – Hardware

In jedem der Klassenräume und auch den Fachräumen ist eine festinstallierte **Full-HD-Touchdisplay-Tafel der Firma Prowise** für den Unterrichtseinsatz installiert. Diese festinstallierten Tafeln werden durch insgesamt **5 mobile Tafeln** erweitert, die im Falle eines Ausfalles der festinstallierten Geräte zum Einsatz kommen. Jeder dieser Tafeln verfügt über einen Internetanschluss.

In den **Teamzimmern** der Sek.1 und der Oberstufe befinden sich jeweils ein Rechner mit Internetanschluss und einem Drucker.

² <https://medienkompetenzrahmen.nrw/>

Alle sechs Teamzimmer der Sek. 1 besitzen einen Tabletwagen, der mit insgesamt 30 iPads ausgestattet ist. Dieser Wagen kann über das Buchungssystem in IServ gebucht werden.

In der Oberstufe besteht eine 1:1-Ausstattung mit elternfinanzierten iPads. Die Sek2-Schüler führen über Microsoft OneNote digitale Kursnotizbücher.

Außerdem verfügt die Bertolt-Brecht-Gesamtschule über **zwei Computerräume** mit jeweils 15 Schülerarbeitsplätze und je einem Lehrerarbeitsplatz. Diese Ausstattung wird ebenfalls mit je einer Prowise-Tafel und einem Drucker komplettiert. In den Computerräumen laufen die Rechner mit dem Betriebssystem Windows.

2.1.2 Momentane Ausstattung der Schule – LMS, Software

Das Lernmanagement-System IServ

Alle Schüler und Lehrkräfte verfügen über den Zugang zum Lernmanagement-System IServ. Dieses LMS steht den Schülern und den Lehrkräften unter: <http://bbg.schule> zur Verfügung.

In IServ stehen u.a. folgende Module **allen Lehrkräften** zur Verfügung

Modul	Beschreibung
E-Mail	Das zentrale Kommunikationsmittel für den geschützten, schulinternen Austausch. Jede Lehrkraft und jeder Schüler erhält eine personalisierte Adresse, die eine datenschutzkonforme Kommunikation zwischen allen Beteiligten ermöglicht – ohne Rückgriff auf private Mailanbieter.
Dateien	Die digitale Schultasche: Ein cloudbasierter Speicherort für Unterrichtsmaterialien und Hausaufgaben. Er ermöglicht den ortsunabhängigen Zugriff auf Dokumente sowie das gemeinsame Arbeiten in Gruppenordnern, was die Kollaboration zwischen Schülern und Lehrkräften stärkt.
Kalender	Das organisatorische Rückgrat der Schule. Hier werden fächerübergreifend alle relevanten Termine wie Klassenarbeiten, Exkursionen und Schulveranstaltungen zentral verwaltet, um

	Transparenz für das gesamte Kollegium und die Schülerschaft zu schaffen.
Stundenplan	Digitale Abbildung des aktuellen Schulalltags. Durch die Einbindung von Vertretungsplan-Daten haben alle Nutzer jederzeit Zugriff auf ihren individuellen, tagesaktuellen Stundenplan, was die Planungssicherheit im Schulbetrieb erhöht.
Buchungen	Effizientes Ressourcen-Management-System: Es ermöglicht die digitale Reservierung von Sitzmöglichkeiten, Räumen und iPad-Wagen oder anderen Leihgeräten, wodurch Doppelbelegungen vermieden und die Auslastung der Ausstattung optimiert wird.
Elternbriefe	Das Modul zur rechtssicheren und papierlosen Kommunikation mit den Erziehungsberechtigten. Es vereinfacht den Versand wichtiger Informationen, ermöglicht digitale Lesebestätigungen und Rückmeldungen und leistet so einen Beitrag zur Nachhaltigkeit und effizienten Schulverwaltung.
Elternsprechtage	Das Modul zur digitalen und unkomplizierten Organisation von Elternsprechtagen. Es ermöglicht Lehrkräften, Sprechzeiten flexibel anzulegen und zu sperren, informiert Erziehungsberechtigte automatisch über neue Termine und erlaubt die einfache Online-Buchung mit wenigen Klicks – für eine stressfreie und papierlose Terminkoordination im Schulalltag.
Videokonferenzen	die Infrastruktur für synchrones Distanzlernen und virtuelle Besprechungen. Das Tool ermöglicht einen interaktiven Austausch per Video, Audio und Screen-Sharing in einem geschlossenen, DSGVO-konformen Raum – ideal für Fernunterricht oder digitale Elternabende.

Die Nutzung der oben genannten Module erfolgt im Rahmen einer geschlossenen, passwortgeschützten Lernplattform (Learning Management System). Dabei legt unsere Schule höchsten Wert auf die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben der **Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)** sowie des **Schulgesetzes NRW**.

Alle Lehrkräfte der Schule steht über IServ ihre persönliche, schulische Emailadresse zur Verfügung. Ebenfalls erhalten alle Schüler ihre eigene schulische Emailadresse, mit der sie sich bei IServ und auch bei den Office-Produkten anmelden können.

Zentrale Aspekte der Datensicherheit in unserem Konzept:

- **Serverstandort & Souveränität:** Die Speicherung aller personenbezogenen Daten sowie unterrichtsrelevanter Inhalte erfolgt auf zertifizierten Servern in Deutschland. Dies garantiert, dass keine Daten zu Werbezwecken ausgewertet oder an unbefugte Dritte (insb. außerhalb der EU) weitergegeben werden.
- **Rechtssichere Kommunikation:** Durch die Nutzung schulinterner E-Mail-Adressen und Videokonferenz-Tools wird die Vermischung von privaten und dienstlichen Daten konsequent vermieden. Dies schützt sowohl die Privatsphäre der Lehrkräfte als auch die der Schülerinnen und Schüler sowie deren Eltern.
- **Rollen- und Rechtemanagement:** Der Zugriff auf Module und Daten (z. B. Elternbriefe oder Klassenordner) ist durch ein striktes Berechtigungskonzept geregelt. Nutzer sehen nur die Inhalte, die für ihre jeweilige Rolle und Klassenstufe relevant sind.

Software an der BBG

Alle Schüler und alle Kollegen verfügen über einen Zugang zu Microsoft Office 365 mit insgesamt 5 Lizenzen.

Diverse kostenlose Apps werden vom Schulträger der Stadt Löhne in einem Selfservice für die Apple iPads der Lehrer zur Verfügung gestellt.

Auf die Schülergeräte in den einzelnen Jahrgangswagen und auch die elternfinanzierten iPads der Oberstufe erfolgt ebenfalls die Bereitstellung der notwendigen und genutzten Apps durch den Schulträger.

Programme die fächerübergreifend starken Einsatz an unserer Schule erfahren sind Lernprogramme wie beispielsweise die Anton App und auch Gamification-Apps wie Kahoot, die einen starken Motivationsfaktor auf die Schülerschaft haben.

Apps auf den Lehrer-iPads im Self Service

	App
	Adobe Acrobat Reader
	ANTON – Schule – Lernen
	auphonic Recorder
	Bazaart Foto-Editor & Design
	beAzubi
	BiBox 2.0
	BIPARCOURS
	cabuu
	CapCut
	Clips
	Cornelsen Lernen
	Documents von Readdle
	Garage Band
	Geogebra Classic
	Google Chrome
	Google Earth
	GoTo
	iMovie
	IServ
	Jamf Teacher
	Kaspersky QR Scanner
	Keynote
	Klett Lernen

	App
	Lehrmeister- die Lehrer App
	LEO Wörterbuch
	Maiß Lehrer-App
	Merge Object Viewer
	Microsoft Excel
	Microsoft Office Lens
	Microsoft OneDrive
	Microsoft OneNote
	Microsoft Outlook
	Microsoft Planner
	Microsoft PowerPoint
	Microsoft Teams
	Microsoft To Do
	Microsoft Word
	MuseScore: Musiknoten
	Noteshelf3
	Numbers
	Obervation
	ObsIdentify
	Pages
	Paper
	phyphox
	PONS Übersetzer

	Presenter 10
	Pro Connect
	Quizlet
	Rechner!
	Skitch: Aufnehmen, Markierung, Senden
	Snapseed
	sofatutor
	Stop Motion Studio
	tagesschau – Nachrichten
	TI-Nspire
	TopInfrared
	VLC media player
	Webex Meetings
	YouTube
	ZOOM Cloud Meetings

2.2 Steuerungsstrukturen und Zuständigkeiten an der Schule

Die Digitalisierung durchdringt sämtliche **Bereiche schulischer Arbeit**: Verwaltung, Unterricht, Kommunikation, Infrastruktur und Öffentlichkeitsarbeit. An einer modernen Schule wirken dabei zahlreiche Akteure und Systeme zusammen, deren Aufgaben ineinandergreifen und deren Entscheidungen sich wechselseitig beeinflussen. Ohne eine verbindliche, schriftlich fixierte Steuerung entstehen Reibungsverluste, Doppelstrukturen, Sicherheitsrisiken sowie Qualitäts- und Kontinuitätsbrüche. Ein strukturiertes Medienkonzept ist daher zwingend notwendig, um die Vielzahl der Akteure zu koordinieren, Zuständigkeiten klar zu regeln, Synergien systematisch zu nutzen, nachhaltige digitale Schulentwicklung zu sichern und die Qualität schulischer Prozesse langfristig zu gewährleisten.

Aufgabe	Mitglieder
Medienteam	Herr Vietrich (Medienkoordinator), Herr Markworth, Frau Heeke, Frau Köster, Frau S. Meier
Arbeitskreis „Handynutzung“	Frau Eckert, Frau Grote, Frau Gantner, Frau Miemczyk Frau Liedeker-Vietrich
Verwaltung und Pflege der iPads/ Kommunikation zum Schulträger/ Medienkoordination	Herr Vietrich
SCHILD	Frau Sunderbrink (Sek.1), Herr Markworth (Sek.2) Schulleitung (AL1, AL2, AL3) Sekretariat
IServ	Herr Vietrich, Frau S. Meier
Schulhomepage / Instagram Account	Herr Welz
Informatik-KollegenInnen	Frau Ohly, Herr Vietrich, Frau S. Meier, Frau Köster
WebUntis (Stundenplanung)	Herr Buske, Herr Tapp, Frau Lindemeier
Vertretungsplanung	Frau Eckert, Frau Klipker-Wichmann, Frau Lindemeier, Herr Stremming
Digitalisierungsbeauftragte	Frau S. Meier
Fobizz -Verwaltung	Frau S. Meier
Instandhaltung/ Support der schulischen i-Pad-Wagen	Frau Heeke
digitale Drehtür	Frau Böhme
IQES- Zugänge	Frau Krause

2.3 Kooperation mit außerschulischen Personen/ Bereichen

Der Schulträger die Stadt Löhne ist für die Neubeschaffung, Reparatur und Dokumentation sämtlicher schulischen Geräte zuständig.

Ein Austausch zwischen dem Schulträger, insbesondere der IT-Abteilung und dem Medienkoordinator findet über das gemeinsame Ticketmodul statt und die Anfragen der Schule werden dort von der IT-Abteilung bearbeitet.

Für weitere Projekte, die seitens der städtischen IT-Abteilung keine ausreichenden Betreuungskapazitäten haben, steht nach Rücksprache mit dem Schulträger dann die OWL-IT als verlässlicher Partner zur Seite und unterstützt die jeweiligen Kollegen/Innen bei der Umsetzung des Projektes.

2.4 Nächsten Entwicklungsvorhaben

Die Bereitstellung eines Internetzuganges mittels Glasfaserverbindung wird als nächstes Projekt durch den Schulträger umgesetzt. Einzelne Vorbereitungsmaßnahmen dazu sind bereits getroffen worden.

Im nächsten Schuljahr 2026/2027 soll die Erprobung des digitalen IServ-Klassenbuches erfolgen, mit dem die Abwesenheiten der Schüler schnell erfasst werden und den Eltern dann auch ermöglicht werden soll, die Abwesenheiten ihrer Kinder zu entschuldigen. Der Bedarf an einer digitalen Lösung wächst mit den steigenden Anforderungen an moderne Schulorganisation, Datenschutz und Effizienz auch im Bereich der Lehrerseite und der Schulleitungsebene. Durch dieses Modul ist dann keine manuelle Weitergabe der Informationen mehr notwendig, da alle Beteiligten über einen Zugriff auf wesentliche wichtige Inhalte sofort zugreifen können.

3 Schulung der Medienkompetenz an der BBG

Im Bereich „Lernen mit Medien“ kommen digitale Medien als Werkzeuge zum Einsatz, um einen schülerzentrierten Unterricht zu fördern. Der „Medienkompetenzrahmen NRW“ definiert hierzu sechs zentrale Kompetenzbereiche:

- **Bedienen/Anwenden**
- **Informieren/Recherchieren**
- **Kommunizieren/Kooperieren**
- **Produzieren/Präsentieren**
- **Analysieren/Reflektieren**
- **Problemlösen und Modellieren**

Diese sechs Kompetenzbereiche werden kleinschrittiger unterteilt. Die Schülerinnen und Schüler erwerben spezifische Bedienkompetenzen sowie methodische Fähigkeiten.

In dem folgenden Raster, die im Rahmen der Initiative „Medienpass NRW“ erstellt wurden, wird aufgezeigt, welche Medienkompetenzen die Schülerinnen *bis zum Ende der Klassen 6 bzw. 10 erreichen sollen*. Diese Kompetenzrahmen bieten Lehrkräften, Eltern und Schülerinnen eine wertvolle Orientierung und verdeutlichen zudem, in welchen Bereichen weiterer Fortbildungsbedarf besteht.

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 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (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



Herausgeber: Medienberatung NRW
Dieses Dokument steht unter **CC BY ND 4.0 Lizenz**.



vgl. Medienkompetenzrahmen NRW verfügbar unter:

https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf

3.1 Schulung der Medienkompetenz an der BBG nach Fächern differenziert

Diese sechs Kompetenzbereiche werden in den jeweiligen Fächern in den schulinternen Lehrplänen ausgewiesen. An dieser Stelle werden **exemplarisch** die Fächer Deutsch, Englisch, Spanisch und Mathematik dargestellt und verdeutlichen den Medieneinsatz an unserer Schule. Besteht Interesse am Medieneinsatz der anderen Fächer, so stehen die jeweiligen Fachvorsitzenden für Fragen zur Verfügung.

3.1.1 Deutsch

Jahrgang	Unterrichtsvorhaben/Thema	MKR-Kompetenzbereich	Teilkompetenz	Konkrete Umsetzung
5	Neue Schule - neue Wörter	MK 3: Kommunikation & Kooperation	3.1: Kommunikations- und Kooperationsprozesse	E-Mail schreiben/Netiquette, adressatengerecht formulieren
5	Sachtexte auswerten	MK 2: Informieren & Recherchieren	2.1: Informationsrecherche	Suchstrategien, Schlagwörter, Quellen finden
5	Sachtexte auswerten	MK 2: Informieren & Recherchieren	2.2: Informationsauswertung	Kerngedanken entnehmen, Notizen/Structure Maps
5	Geschichten entwickeln	MK 4: Produzieren & Präsentieren	4.1: Medienproduktion und Medienpräsentation	Digitale Textproduktion, Präsentation von Geschichten
5	Geschichten entwickeln	MK 4: Produzieren & Präsentieren	4.2: Gestaltungsmittel	Einsatz von Schrift, Bild, Layout zur Wirkung
6	Jahreszeitengedichte	MK 4: Produzieren & Präsentieren	4.1: Medienproduktion und Medienpräsentation	Audiovisuelle Präsentation/Rezitation (z. B. Video, Ton)
6	Jahreszeitengedichte	MK 4: Produzieren & Präsentieren	4.2: Gestaltungsmittel	Gestaltung von Folien/Plakaten, Bild-Typografie-Abgleich

7	Süchte und Sehnsüchte – Lernplakat	MK 2: Informieren & Recherchieren	2.1: Informationsrecherche	Themenrecherche, seriöse Quellen, Notiztools
7	Werbung – Selbstdarstellung	MK 5: Reflektieren & Bewerten	5.1: Medienanalyse	Analyse von Werbestrategien, Zielgruppen
7	Werbung – Selbstdarstellung	MK 5: Reflektieren & Bewerten	5.2: Meinungsbildung	Argumentationslinien erkennen, Position beziehen
7	Werbung – Selbstdarstellung	MK 5: Reflektieren & Bewerten	5.3: Identitätsbildung	Selbstdarstellung in sozialen Medien reflektieren
7	Werbung – Selbstdarstellung	MK 5: Reflektieren & Bewerten	5.4: Selbstregulierte Mediennutzung	Nutzungszeiten, Datenschutzgrundlagen, Einstellungen
8	Zeitungsprojekt	MK 2: Informieren & Recherchieren	2.1: Informationsrecherche	Recherche zu aktuellen Themen, Interviewführung
8	Zeitungsprojekt	MK 2: Informieren & Recherchieren	2.2: Informationsauswertung	Vergleichen, Zusammenfassen, Faktenchecklisten
8	Zeitungsprojekt	MK 2: Informieren & Recherchieren	2.3: Informationsbewertung	Quelle, Autorität, Aktualität und Bias prüfen
8	Zeitungsprojekt	MK 2: Informieren & Recherchieren	2.4: Informationskritik	Clickbait, Desinformation, Bildmanipulation erkennen
9	Kommunikation und Jugendsprache	MK 3: Kommunikation & Kooperation	3.2: Kommunikations- und Kooperationsregeln	Regeln in Chats/Foren, konstruktives Feedback
9	Bewerbung	MK 1: Bedienen & Anwenden	1.3: Datenorganisation	Dateibenennung, Ordnerstrukturen, Cloud-Nutzung
9	Bewerbung	MK 4: Produzieren & Präsentieren	4.2: Gestaltungsmittel	Layout von Lebenslauf/Anschieben, Typografie

9	Medien – Information/Manipulation	MK 5: Reflektieren & Bewerten	5.1: Medienanalyse	Analyse von Frames/Narrativen, Quellenvergleich
9	Medien – Information/Manipulation	MK 5: Reflektieren & Bewerten	5.3: Identitätsbildung	Rolle von Medien in der Identitätsentwicklung
10	Vorurteile und Stereotype	MK 2: Informieren & Recherchieren	2.1: Informationsrecherche	Recherche zu Diskriminierung/Stereotypen
10	Vorurteile und Stereotype	MK 4: Produzieren & Präsentieren	4.2: Gestaltungsmittel	PowerPoint-Gestaltungsprinzipien (CRAP), Bildrechte
10	Medien kritisch betrachtet	MK 4: Produzieren & Präsentieren	4.4: Rechtliche Grundlagen	Urheberrecht, Creative Commons, Datenschutz
10	Medien kritisch betrachtet	MK 5: Reflektieren & Bewerten	5.1: Medienanalyse	Analyse journalistischer Darstellungsformen
10	Medien kritisch betrachtet	MK 5: Reflektieren & Bewerten	5.2: Meinungsbildung	Argumente prüfen, Gegenargumente, Debatte moderieren

3.1.2 Englisch

Jahrgangsstufe	Unterrichtsvorhaben /Thema	MKR-Kompetenzbereich	Teilkompetenz	Konkrete Umsetzung
5	Unit 1: My new school	MKR 3.1: Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen	E-Mail-Austausch im eTwinning-Projekt
6	Unit 2: Friends and heroes	MKR 4.1: Medienproduktion und Präsentation	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren	Research and make a quiz – kurze analoge und digitale Texte sowie einfache Medienprodukte erstellen

6	Unit 3: Activities and games	MKR 4.1: Medienproduktion und Präsentation	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren	Plan and present an activity day – kurze analoge und digitale Texte sowie einfache Medienprodukte erstellen
7	Unit: I love London	MKR 2.1: Informationsrecherche	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Recherche zu London (z. B. Sehenswürdigkeiten, Transport) mit geeigneten Suchstrategien
7	Unit: I love London	MKR 4.1: Medienproduktion und Präsentation	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren	Erstellen und Präsentieren eines Medienprodukts (z. B. Poster/Präsentation) zu London
7	Unit: Country life	MKR 4.1: Medienproduktion und Präsentation	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren	Erstellen und Präsentieren eines Medienprodukts zu Aspekten des Landlebens

3.1.3 Mathematik

Klasse	Unterrichtsvorhaben/Thema	MKR-Kompetenz	Thema (Beschreibung der digitalen Elemente)
5	5.1 (Daten)	MKR 1.2: Digitale Werkzeuge	Tabellenkalkulation; Säulen- und Balkendiagramme in der Anton-App; Diagramme mit dem Computer zeichnen
5	5.4 (Geometrie)	MKR 1.2: Digitale Werkzeuge; MKR 1.3: Datenorganisation	Geometriesoftware nutzen (Grundoperationen); Dateien sicher speichern, wiederfinden und abrufen

5	5.6 (Flächen)	MKR 2.1: Informationsrecherche	Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden
7	7.5 (1-2-Dreiecke)	MKR 1.2: Digitale Werkzeuge MKR 3.1: Kommunikations- und Kooperationsprozesse 4.2: Gestaltungsmittel	Einsatz von Geogebra
7	7.6 (Schlussverkauf und Co.: Prozentrechnung)	MKR 1.2: Digitale Werkzeuge MKR 3.1: Kommunikations- und Kooperationsprozesse MKR 4.2: Gestaltungsmittel	Tabellenkalkulation: berechnen von Prozentangaben und Veranschaulichung in Diagrammen
8	So ein Zufall!	MKR 1.2: Digitale Werkzeuge MKR 2.2: Informationsbewertung	Tabellenkalkulation nutzen mathematische Werkzeuge (Tabellenkalkulation) zum Erkunden und Lösen mathematischer Probleme
9	Tarife - Handy und Co: lineare Funktionen	MKR 1.2: Digitale Werkzeuge MKR 3.1: Kommunikations- und Kooperationsprozesse 4.2: Gestaltungsmittel	Geogebra
10	Schulden und Schuldenprävention	MKR 1.2: Digitale Werkzeuge MKR 2.2: Informationsbewertung	Tabellenkalkulation

3.1.4 Spanisch

Jahrgang	Unterrichtsvorhaben/Thema	MKR-Kompetenzbereich	Teilkompetenz (Beschreibung)	Konkrete Umsetzung im Unterricht
7	UV I: präsentationsgestützt;	MKR 4.1 (Medienproduktion)	Digitale Präsentationsprodukte	Kurzvortrag mit Folien (z.B.

	Hör-/Sehver- stehen (medial)	und Präsen- tation), MKR 4.4 (Rechtliche Grundlagen); MKR 1.3 (Date- norganisation)	planen und gestal- ten; Ergebnisse adressatengerecht präsentieren; Me- dienwiedergabe bedienen	Canva/Power- Point); Audio- /Videoquellen zum HV/SV nutzen
7	UV II: Strategien zur Nutzung digi- taler Medien zum Sprachenlernen	MKR 1.4 (Datenschutz); MKR 2.1 (Infor- mationsrecher- che)	Werkzeuge/Lern- Apps zweck- gerichtet einsetzen; Informationsquellen identifizieren	Vokabel-Apps, Online- Wörterbücher verantwortung- svoll nutzen; Re- cherche nach Beispielsätzen
7	UV III: digital gestützte Gesprächssitua- tionen; Hör-/Seh- verstehen (me- dial)	MKR 3.1 (Kom- munikations- und Koopera- tionsprozesse); MKR 1.3 (Date- norganisation)	In digitalen Räu- men adressaten- gerecht kommuniz- ieren; Medien be- dienen	Rollenspiele via Videokonfer- enz/Sprachauf- nahme; Hör- /Sehtexte über Plattform
7	UV IV: medial vermittelte Texte; Hörverstehen	MKR 2.2 (Infor- mationsauswer- tung). MKR 5.1 (Me- dienanalyse)	Informationen aus Medienangeboten erschließen; Me- dienangebote und Wirkung reflek- tieren	Infos aus kurzen Clips/Beiträgen entnehmen; Gespräch über Darstellung- sweise
7	UV V: selektives Leseverstehen	MKR 2.3 (Infor- mationsbewer- tung)	Informationen ver- gleichen, auswäh- len und aufbereiten	Scannen von Webseiten/Tex- ten nach Schlüs- sselinformatio- nen
7	UV VI: digital un- terstützt wiedergeben; detailliertes Leseverstehen	MKR 4.2 (Ge- staltungsmittel); MKR 2.4 (Infor- mationskritik)	Inhalte strukturi- eren und auf- bereiten; Quellen nutzen und kennzeichnen	Digitale Zusam- menfas- sung/Poster mit Quellenangabe erstellen
8	UV I: Präsen- tationen digital gestützt; Strate- gien für digitale Vorträge; Hör- /Sehverstehen	MKR 4.1 (Me- dienproduk- tion), MKR 4.4 (Rechtliche Grundlagen); MKR 1.3 (Date- norganisation)	Präsen- tationsprozesse planen; adress- atengerecht präsentieren; Me- dien bedienen	Vortrag mit Sprecherno- tizen/Audioein- bettung; Nutzung von Hör-/Sehtexten
8	UV II: Blog ein- trag; rechtliche Grundlagen; Strategien zur Nutzung digitaler Medien	MKR 4.2 (Ge- staltungsmittel); MKR 5.3 (Iden- titätsbildung); MKR 2.1 (Infor- mationsrecher- che)	Texte/Beiträge produzieren und veröffentlichen; Recht/Urheber- recht beachten; In- formationsbedarf klären	Blogpost mit lizenzkonformen Bildern, Quellen/Impres- sum beachten

8	UV III: digital gestützte Gesprächssituationen; Videoclip	MKR 3.2 (Kommunikations- und Kooperationsregeln); MKR 4.1 (Medienproduktion und Präsentation)	Kollaborativ arbeiten und Feedback geben; Medienprodukte planen	Dialog aufnehmen/kommen-tieren; kurzer Videoclip zum Thema
8	UV IV: Präsentationen digital gestützt; Videoclip	MKR 4.1 (Medienproduktion und Präsentation), 4.4 (Rechtliche Grundlagen)	Präsentationen zielgruppen-gerecht gestalten; veröf-fentlichen/präsen-tieren	Pecha-Kucha/Erklä-rvideo erstellen und vorstellen
9	UV I: Internetrecherche + Präsentation (Flyer/Plakat); digitale Vorträge; mediale Quellen	MKR 2.2 (Informationsauswertung), MKR 2.4 (Informationskritik); MKR 4.1 (Medienproduktion und Präsentation), MKR 4.2 (Gestaltungsmittel)	Quellen bew-erten/kennzeich-nen; Präsen-tationen planen/ge-stalten	Webrecherche mit Quellencheck (CRAAP); Flyer/Plakat/Fo-lien mit Zitaten
9	UV II: selektives Seh-/Hörsehver-stehen	MKR 2.2 (Informationsauswertung)	Informationen aus Naudiovisuellen Quellen entneh-men	Infos aus Na-achrichten/Clips gezielt entneh-men

3.2 Übergeordnete Schulung von Medienkompetenz an der BBG

Medienkompetenz weist eine starke Alltagsrelevanz auf und soll nicht nur auf ein Fach beschränkt werden. Medien sind in allen Lebensbereichen präsent. Sie gehören zu den sogenannten Schlüsselkompetenzen und Kulturtechniken und es handelt sich um eine gesellschaftliche Notwendigkeit Phänomene wie z.B. Desinformationen, Deepfakes und Datenschutzfragen zu schulen.

Diese Schulung erfolgt auch überfachlich an unserer Schule in Form von Projekttag, Projektwochen, in Profilstunden, in LZ-Stunden und weiteren freiwilligen Arbeitsbereichen. Dieses sind beispielhaft:

- Klasse 5: Projekttag Cybermobbing mit Einbezug der Schulsozialarbeit, der Polizei und Medienpädagogen

- Profilkurs Digitalisierung Jahrgang 6 – 10
- Profilkurs Licht und Ton
- Social Media AG: Produktion von informativen und unterhaltsamen Inhalten. Diese Inhalte sind abrufbar unter folgendem Instagramaccount: bbgloehne
- ab Jahrgang 8 bis 10 digitaler Studientag: Diese Studientage sind größtenteils ausgerichtet auf die Berufswahlorientierung. Die Schülerinnen und Schüler erstellen je nach Jahrgangsstufe einen Lebenslauf, ihre kompletten Bewerbungsunterlagen mit Anschreiben, Lebenslauf und digitalisiertem Zeugnis und wiederholen das Ablegen und Abspeichern von Dateien in bestimmten Ordnern sowie das Versenden von Anhängen.

4. Fortbildung des Kollegiums

Für die Umsetzung der einzelnen fachbezogenen, medialen Inhalten ist eine Qualifizierung von Kolleginnen und Kollegen im Hinblick auf Medienkompetenz von besonderer Bedeutung. Durch das schuleigene Medienteam und weiteren technik- und medienaffinen Lehrkräften werden in regelmäßigen Abständen Fortbildungen im Umgang mit Medien und Softwareprogrammen durchgeführt.

Startschuss waren hier *schulinterne Mikrofortbildungen* zu Beginn des Schuljahres 2020/ 2021, die individuell von Kollegen/Innen konzipiert und durchgeführt wurden.

Zusätzlich erfolgt zudem die Organisation und Schulung fachspezifischer Inhalte gesteuert über die Fachvorsitzenden eines jeweiligen Faches in Abstimmung mit der didaktischen Leitung.

Neben den schulinternen Fortbildungen, die meist zu Beginn eines jeweiligen Schuljahres stattfinden, besuchen interessierte Kolleginnen und Kollegen auch *externe Fortbildungen*, auf die sie entweder persönlich aufmerksam wurden. Sie geben diese erworbene Expertise auf der nächsten Fachkonferenz als kurzen Input weiter. Zusätzlich erfolgen Informationen regelmäßig über Fortbildungen durch den Fachkonferenzvorsitzenden und/oder didaktischen Leiter.

Zur systematischen Stärkung der Medienkompetenz im Kollegium nutzt ein Teil der Lehrkräfte unsere Schule die Fortbildungsplattform *fobizz*, die Lehrkräften aller Fächer und Schulformen ein umfangreiches, individuell abrufbares Angebot an digitalen Fortbildungen bereitstellt. Die Kurse können zeitlich flexibel und selbstgesteuert absolviert werden und decken Themen wie den didaktisch sinnvollen Einsatz digitaler Medien, den Umgang mit Künstlicher Intelligenz im Unterricht sowie Fragen des Datenschutzes

und der Medienkritik ab. Durch die Plattform fobizz wird zudem eine Vielzahl an KI-Tools und passende Unterrichtsmaterialien bereitgestellt. Für Schülerinnen und Schüler ermöglicht diese Plattform den datenschutzkonformen Zugang zu KI-gestützten Lernwerkzeugen, mit denen sie eigenständig recherchieren, Texte analysieren und kreative Aufgaben bearbeiten können – stets unter pädagogischer Begleitung durch die Lehrkraft.

5. Planung und Weiterentwicklung an der BBG

Alle schulischen Gremien haben sich für ein ganzheitliches Handyverbot ab dem Schuljahr 2026/ 2027 an der BBG ausgesprochen. Hierzu existiert ein gesondertes Konzept. Die Informationen an die Eltern bei widerrechtlicher Nutzung erfolgt über eine Benachrichtigung durch das Sekretariat an die Eltern mittels IServ.

In allen Fachkonferenzen soll als ein Tagungsordnungspunkt eine Abfrage der Wünsche nach Fortbildungsbedarfen existieren. Dieses ermöglicht allen an schulischen Beteiligten sich aktiv mit dem Thema Digitalisierung auseinanderzusetzen und es kann zusätzlich geschaut werden, ob gleiche Themen von mehreren Fachkonferenzen gewünscht werden und dadurch Synergien entstehen können, die zusätzlich oftmals zu einer Preisreduktion beitragen können.

Greift man noch einmal den Leitgedanken der Bertolt-Brecht-Gesamtschule Löhne auf: Gemeinsam in Vielfalt – bilden, begleiten und gestalten kann zusammenfassend gesagt werden, dass medial schon einiges erreicht ist, aber vieles noch folgen soll und auf die BBG zukommen wird. Hierzu sind regelmäßige Feedbacks von allen an schulisch Beteiligten sinnvoll, sprich: Lehrkräften, SchülerInnen, Eltern und anderen externen Akteuren. Nur gemeinsam schaffen wir gelebte Vielfalt auch in Bezug auf medialen Einsatz und Weiterentwicklung.

Literaturverzeichnis

Kultusministerkonferenz (2016): *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz.* Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017. Berlin. Verfügbar unter:

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf (Zugriff am: 23.01.2026)

Medienberatung NRW (2019): Medienkompetenzrahmen.

Verfügbar unter: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/> (Zugriff am: 23.06.2026)