

Präambel Medienkonzept

Analoge und digitale Medien üben im Rahmen des Bildungs- und Erziehungsauftrages von Schule als Lehr- und Lernmittel, methodisch wie inhaltlich, wichtige Funktionen aus.¹ Vor allem **digitale** – d. h. computergestützte und (meist) vernetzte – **Medien** beeinflussen den gesellschaftlichen Wandel im privaten und öffentlichen Leben in zunehmendem Maße. Immanent ist ein steter technischer Entwicklungsprozess. Aufgabe von Schule ist es, den daraus entstehenden Chancen und Risiken pädagogisch sinnvoll zu begegnen.²

Vorrangiges Ziel **digitaler Bildung** an der Kaiserin-Augusta-Schule ist daher die „proaktiv[e] und souverän[e] Lebensgestaltung von Individuen im Umgang mit Medien, Informationen und Phänomenen in der medialen, technischen und vernetzten Welt“³ bzw. die Förderung der **Medienkompetenz** von Schüler*innen. Im Sinne eines humanistischen Leitbildes bedeutet dies:

Medienkompetent ist ein Mensch, der mit den Medien kritisch, genussvoll und reflexiv-praktisch umzugehen weiß. Er kann sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen in Dienst nehmen, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln beurteilen und somit an der Gesellschaft gleichberechtigt und mitgestaltend partizipieren.⁴

Um einen strukturierten Beitrag zu diesem ganzheitlichen Umgang mit Medien zu leisten, sind im „Medienkompetenzrahmen NRW“⁵ folgende Teilkompetenzen definiert:

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

Die genannten Kompetenzbereiche bilden die Grundlage des hier vorliegenden Medienkonzepts und werden an der Kaiserin-Augusta-Schule durch die Gestaltung sowohl des Fachunterrichts als auch des außerunterrichtlichen Zusammenlebens der Schulgemeinschaft gefördert.

¹ **Beide** Medienarten ermöglichen mit ihren grundlegenden Eigenschaften das Speichern, die Verarbeitung sowie die Kommunikation von Daten und Informationen. Sie **unterscheiden** sich in ihrer technischen Beschaffenheit sowie den daraus resultierenden konzeptgeleiteten Anwendungsbereichen.

² Große Bedeutung für die gelungene didaktische Umsetzung kommt hierbei einer **zeitgemäßen und funktionierenden Infrastruktur** zu.

³ Vgl. Andreas Dengel, „Digitale Bildung: ein interdisziplinäres Verständnis zwischen Medienpädagogik und Informatik.“ In: MedienPädagogik 33, (Oktober 2018), S. 11–29. (<https://doi.org/10.21240/mpaed/33/2018.10.30.X>, S. 23; zuletzt überprüft: 27.03.2019).

⁴ Vgl. Bernd Schorb, „Medienkompetenz.“ In: Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg und Christine Dallmann (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*, München, 6., neu verfasste Auflage 2017, S. 255.

⁵ Vgl. https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/fileadmin/pdf/01_LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2018_08_Final.pdf (zuletzt überprüft: 27.03.2019).