

**Werkzeug: 8xV=Q Qualitätskriterien für ein schuleigenes Medienkonzept**

Attribute	allgemeine Umschreibung	Spezifische Stichworte aus der Praxis	Ergänzungen
<b>Verlässlich</b>	Da digitale Medien immer nur auf der Basis von verlässlicher technischer Infrastruktur gewinnbringend in Schulentwicklung eingebracht werden können, müssen Strukturen weiter entwickelt werden, die einerseits die Schulen weitestgehend von administrativen Aufgaben befreien, andererseits den Schulträgern überschaubare mittelfristige Medienentwicklungsplanung ermöglichen.	interne u. externe Administration Absprachen Medienentwicklungsplanung mit Schulträger Grundlage meth.-did. schulinternes Medienkonzept Ausstattung der Schülerinnen u. Schüler /Lehrerinnen u. Lehrer	
<b>Verbindlich</b>	Das Lernen mit und über Medien muss verbindlich und angemessen in die Unterrichts- und Schulentwicklung integriert werden. Dabei müssen die Unterschiede und Gemeinsamkeiten in den Fächern klar herausgearbeitet und in ihrer Vielfältigkeit eingearbeitet werden. Die weitgefächerten instrumentellen Kompetenzen bei der Einbindung der Informations- und Kommunikationsmedien müssen dabei entsprechend ihres jeweiligen Stellenwertes berücksichtigt werden. Hieran zeigt sich die Notwendigkeit zur Integration von Medien- und Methodenkonzepten.	Integration und Umsetzung von medienkonzeptionellen Inhalten in schulinternen Arbeitsplänen Methoden mit digitalen Werkzeugen Lernerfolgskontrollen Portfolio Implementierungspfade (siehe Info-Blatt)	
<b>Versiert</b>	Medienkonzeptentwicklung ohne entsprechende Personalentwicklung bzw. Qualifizierung der Lehrkräfte gerät sehr schnell an Grenzen. Die grundlegenden und fächerspezifischen Kompetenzen beim Unterrichten mit digitalen Medien sind Eckpfeiler für die Entwicklung und die Umsetzung von Medienkonzepten. Der versierte Umgang mit IuK-Technologie, eingebettet in pädagogisch-didaktisches Denken, ermöglicht erst guten Unterricht, da die Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler angemessen berücksichtigt, beurteilt und weiterentwickelt werden können.	Fortbildungskonzept der Schule Gerätenutzung Softwarenutzung Verwaltungssoftware Kommunikations- u. Kooperationssoftware Schulsoftware (didaktisch) Informationskompetenz	
<b>Vernetzt</b>	Lernen und Arbeiten in technischen Netzen öffnet nicht nur große Chancen, sondern stellt menschliche Kommunikation auch vor neue Herausforderungen. Für Schulen gilt es, diese besonders dynamisch sich entwickelnden Kommunikationsformen verlässlich und verbindlich durch konkrete Unterrichtsinhalte in den alltäglichen Bildungsprozess einzubeziehen.	technische Vernetzung menschliche Kommunikation in Schulnetzwerken und über das Internet Kooperationsmöglichkeiten hohe Mobilität privater vernetzter Geräte (Smartphone/Tablets)	
<b>Verschränkt</b>	Neben dem hohen Grad an Vernetzungsmöglichkeiten bieten die digitalen Medien herausragende Möglichkeiten eigene Erfahrungen zu dokumentieren, die Welt zu beobachten und zu analysieren. Tonaufnahmen oder Filmaufnahmen aus dem eigenen Erlebnisbereich können so für den Lernprozess genutzt werden. Fördert man in den Medienkonzepten die Verschränkung eigener Erfahrung mit der Realität durch digitale Dokumente, so ergeben sich für alle Fächer neue handlungsorientierte Bildungsmöglichkeiten.	Dokumentation von Experimenten, Interviewaufnahmen (Ton und/oder mit Bild) Naturaufnahmen Rollenspiele Sportbewegungen, auch Datenerfassung durch Messgeräte	
<b>Verwandt</b>	Medien gelangen heute überwiegend aus schulfernen Bereichen in den Alltag der Kinder und Jugendlichen. Es besteht eine Dominanz des kommerziellen Marktes, der die geistigen Entwicklungschancen der Kinder und Jugendlichen nicht angemessen berücksichtigt. Medienkonzeptentwicklung muss den Fokus auf die Auswahl didaktisch reduzierter Werkzeuge (Tools) und Inhalte legen, die aber zu den Werkzeugen und Inhalten der späteren Berufswelt hinführen.	angemessene Hard- und Softwareauswahl mit didaktisch-pädagogischen Kriterien zeitgemäße Unterstützung der Erfordernisse der „Schularbeitswelt“ kritische Reflexion des Einsatzes von Hard-/Software	
<b>Verspielt</b>	Im Bildungsprozess soll insbesondere auch der explorative und kreative Umgang mit den digitalen Medien gefördert werden. Damit stellt man die aktive, handlungsorientierte Arbeit in den Mittelpunkt. Spiel und spielorientierte Erfahrungsräume hatten schon immer zentrale Bedeutung für die kindliche Entwicklung und auch für das innovative Denken in der Erwachsenenwelt. Da der Spielbegriff auf Computer bezogen durch die Konsumindustrie okkupiert und dementsprechend negativ besetzt ist, muss dem die Bildungsrelevanz des Spiels in den Medienkonzepten entgegengesetzt werden.	Simulieren und Modellieren Versuch und Irrtum (Lernen durch Probieren) Lernspiele (Qualitätskriterien) Kreativität fördernde Aufgaben (entwickeln)	
<b>Verantwortlich</b>	Neben dem versierten Umgang mit den IuK-Medien müssen deren ethische und entwicklungspsychologische Auswirkungen mit großer Sorgfalt betrachtet und in das Medienkonzept einbezogen werden. Es kommt darauf an, sich die IuK-Technologien anzueignen, dabei aber Distanz zu wahren, um sich ihnen nicht vorbehaltlos auszuliefern.	Schützen und Stärken Achtsamkeit, Aufmerksamkeit, Konzentration Rechtliche Grundlagen angemessene Zeitanteile Reflexionsfähigkeit	

**Notizen**