MEDIENKONZEPT

Gymnasium der Stadt Meschede

Digitale Medien sinnvoll, sicher und kreativ nutzen

Stand: September 2026

Auf einen Blick

Digitale Medien gehören selbstverständlich zum Alltag unserer Schülerinnen und Schüler. Dieses Konzept zeigt, welche Medienkompetenzen sie am GdSM erwerben, wie diese im Unterricht verankert werden und welche Ausstattung dafür zur Verfügung steht.

1 Unser Ziel

Wir möchten alle Schülerinnen und Schüler darauf vorbereiten, sich in einer digital geprägten Welt sicher, selbstständig und verantwortungsvoll zu bewegen. Sie sollen digitale Werkzeuge nicht nur bedienen, sondern Informationen kritisch prüfen, gemeinsam arbeiten, eigene Inhalte gestalten und die Wirkung von Medien reflektieren.

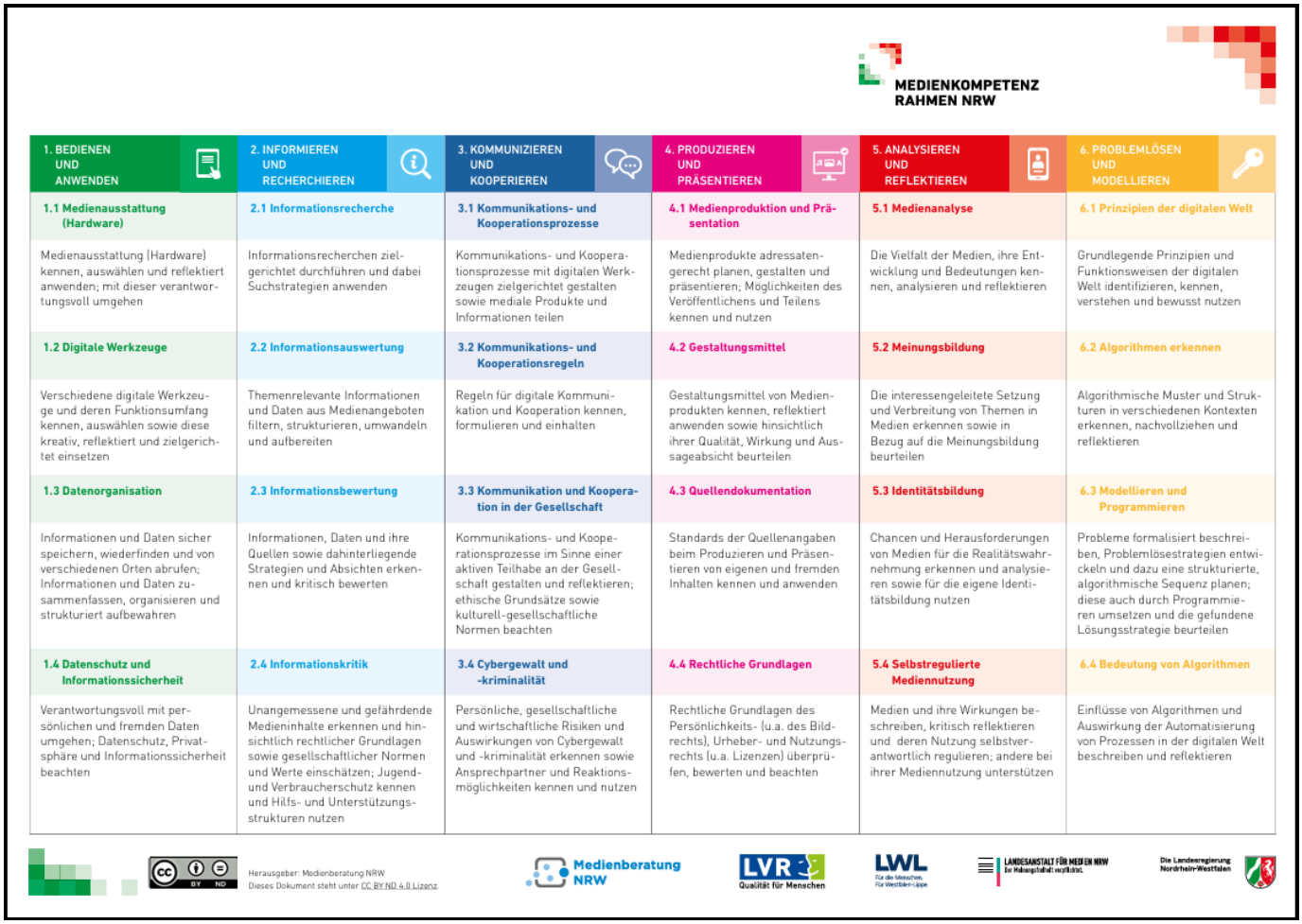
Medienbildung ist deshalb keine Aufgabe eines einzelnen Fachs. Sie wird Schritt für Schritt in vielen Unterrichtsfächern aufgegriffen und mit fachlichen Inhalten verbunden.

Was das für unsere Schulgemeinschaft bedeutet

Schülerinnen und Schüler	lernen, Medien kompetent, kreativ und verantwortungsvoll zu nutzen.
Lehrkräfte	erhalten einen verbindlichen Rahmen für die altersgerechte Medienbildung in den Fächern.
Eltern und Erziehungsberechtigte	können nachvollziehen, welche Kompetenzen vermittelt werden und wie digitales Lernen am GdSM gestaltet ist.

2 Medienkompetenzrahmen NRW

Grundlage unserer Arbeit ist der Medienkompetenzrahmen NRW. Er beschreibt sechs Bereiche, in denen Kinder und Jugendliche von der Jahrgangsstufe 5 bis 10 systematisch Kompetenzen aufbauen.



MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

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

Medienberatung NRW · LVR Qualität für Menschen · LWL Für die Menschen. Für Westfalen-Lippe. · LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW · Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen

Die sechs Bereiche bilden den verbindlichen Orientierungsrahmen für die folgenden fachbezogenen Inhalte.



Bild von einem KI-System generiert

Unser schulinternes Mediencurriculum

Das schulinterne Mediencurriculum macht sichtbar, in welchen Jahrgangsstufen und Fächern die sechs Kompetenzbereiche aufgegriffen werden. Die folgende Übersicht zeigt ausgewählte Unterrichtsinhalte. Sie ist bewusst offen, da sich digitale Medien, Werkzeuge und Unterrichtsmöglichkeiten fortlaufend weiterentwickeln.

Leitgedanke: Digitale Medien werden dort eingesetzt, wo sie Lernen sinnvoll unterstützen, neue Möglichkeiten eröffnen oder Zusammenarbeit erleichtern.

Sprachlich-literarischer Fachbereich

Deutsch

- **Jgst. 5:** Tablet, Laptop oder Computer zum Bedienen eines Endgeräts, Umgang mit der Tastatur, Einführung in Microsoft 365 (basale Fähigkeiten: z. B. Textverarbeitung) anhand des Schreibens von E-Mails
- **Jgst. 5:** Laptop/Computer für digitale Recherche zur Erstellung eines Plakats (Thema Gehirn und Sprache)
- **Jgst. 7:** Computer/Laptops, Tablets zur Reflexion der Darstellung im Netz und digitale Recherche zu Computerspielen anhand des Themas „On sein, off sein, ich sein“ - Über Medien informieren
- **Jgst. 8:** Laptop/Computer, Tablets zur Analyse von Fake News (Auswirkungen und Gefahren erkennen sowie den Umgang damit schulen) anhand des Themas ,,Immer auf dem Laufenden" - Print- und Online-Texte untersuchen
- **Jgst. 9:** Laptop/Computer, um mithilfe eines Textverarbeitungsprogramms eine Bewerbung zu schreiben (z. B. Formatieren eines Lebenslaufs, Vorlagen nutzen und anpassen), Autokorrekturfunktion zu erproben
- **Jgst. 10:** Tablets, um Identitätsdiebstahl zu erkennen anhand des Themas „Identität und Medien“ - Über Sachinhalte informieren

Englisch

- **Jgst. 5:** LOGINEO NRW als schulisches Arbeits- und Kommunikationsinstrument kennenlernen
- **Jgst. 7:** Regeln für das Fotografieren und Veröffentlichen von Fotos von Personen im öffentlichen Raum sowie schulische Regeln thematisieren
- **Jgst. 7-9:** Laptop/Tablet, Film, Online-Suchmaschine für Internetrecherche (auch zum Thema Irland oder Black History)
- **Jgst. 8:** Ein Präsentationsprogramm zielgerichtet einsetzen
- **Jgst. 8:** Textverarbeitungs- und Präsentationsprogramme auf Laptop oder Tablet anwenden
- **Übergreifend:** Laptop/Tablet, Online-Kartendienst für eine digitale Reiseplanung
- **Übergreifend:** Lehrwerk: English-German dictionary am Ende des Lehrwerks zum Nachschlagen von Begriffen im digitalen Raum

Französisch

- **Jgst. 7:** Die App zum Lehrbuch Découvertes I als digitales Werkzeug nutzen
- **Jgst. 8:** E-Mail verfassen (Austausch Frankreich) für Kommunikations- und Kooperationsprozesse
- **Jgst. 9:** iPad, Internet zur Informationsrecherche zur Bretagne
- **Jgst. 9:** iPad, Internet zur Meinungsbildung anhand des Themas Les médias et moi
- **Jgst. 10:** iPad, Internet, Kahoot für Gestaltungsmittel (interaktives Rätsel)

Latein

- **Jgst. 8 oder 10:** Tablets oder Laptops als Mittel zur Nutzung von PowerPoint und Grafikprogrammen (Strukturdiagramme) [Cicero, Seneca, griechisch-römische Gottheiten…]
- Tablets oder Laptops für Comicerstellung, Podcast, Erklärvideo zu Ovids „Ars amatoria“ oder Cäsars Leben und Werk

Gesellschaftswissenschaftlicher Fachbereich mit Religion

Erdkunde

- **ab Jgst. 7:** Smartphones der Schülerinnen und Schüler oder Tablets zur korrekten Nutzung von Google Maps und digitalen Karten
- **Jgst. 7:** Tablet oder Smartphone zum Zugriff auf Wetterdienste (browserbasiert oder App), die sie lesen und verstehen können.
- **Jgst. 7/8:** Nutzung digitaler Tools wie z. B. bei Google Earth Satellitenbilder abrufen, sich diese im Zeitraffer ansehen und die Aussagen verschiedener Ausschnitte dieser Satellitenbilder kritisch hinterfragen.
- **Jgst. 10:** Informationsbeschaffung im digitalen Zeitalter
- **Jgst. 10:** Tablet oder Computer Excel für passende Diagramme/Tabellen und Kalkulationen

Geschichte

- **Jgst. 6/10:** Aufbau von Bewegtbildern (Zusammenspiel von Bildmaterial, Ton, Montagetechniken, gegebenenfalls Off-Kommentare) mit digitalen Abspielgeräten
- **Jgst. 9:** Dekonstruktion von Narrationen anhand digitaler Darstellungsformen von z. B. Denkmälern etc.

Praktische Philosophie

- **Jgst. 5/6:** persönliche Smartphones der Schüler*innen zum Umgang mit der Medienwelt anhand des Themas „Schöne neue Medienwelt“
- **Jgst. 7:** Fobizz-Zugang zu Lern-KIs zur Vermittlung guten und schlechten Promptens bei KI
- **Jgst. 7/8 und 10/EF:** Endgeräte zur Vermittlung von Grundkenntnissen in Social Media anhand des Themas Cybermobbing und Fake News
- **Jgst. 9:** Endgerät, KI-Zugänge (Fobizz) zu ersten Ansatzkenntnissen zu KI als Identitätsproblem

Wirtschaft-Politik

- **Jgst. 5:** Computer, Tablets zur Erkennung von Fake News: Medienkritik, Recherchemethoden
- **Jgst. 5:** Umgang mit Mediengestaltung: Einführung in eine App zur Videobearbeitung, z. B. CapCut oder iMovie mit Tablets und/oder Smartphones
- **Jgst. 5:** Einführung in die Internet- und Informationsrecherche unter Hinzunahme des Lernmoduls 1.1 "Surfen und Internet - so funktioniert das Internet" über www.internet-abc.de mit Computer/Tablets/Laptops
- **Jgst. 7:** Computer, Laptops, ggf. Smartphone zur praktischen Nutzung sozialer Netzwerke
- **Übergreifend:** Mit Tablets oder Smartphones Grundlagen der Podcast-Aufnahme erarbeiten, z. B. mit Audacity

Religion

- **Jgst. 6:** Laptops/Chromebooks in Partner-/Kleingruppenarbeit für Informationsrecherche mithilfe vorgegebener Internetseiten, Gestaltung eines digitalen (Word-)Plakates, Bild kopieren und einfügen anhand des Themas Wie Christen ihren Glauben leben: Internetrecherche über die Besonderheiten der eigenen Gemeinde
- **Jgst. 7:** Chromebooks/Laptops oder iPads für Identitätsbildung: Wie beeinflussen Fremdbilder meine Selbstwahrnehmung? Analysieren von Inszenierungen im Internet/auf Social Media anhand des Themas "Bin ich richtig, so wie ich bin?" - Selbst- und Fremdbild
- **Jgst. 7:** iPads mit der Stop-Motion-App in Gruppenstärke für Skript für einen Stop-Motion-Film erstellen und Umsetzung mit einer Stop-Motion-App anhand des Themas Umsetzung eines Bibeltextes/Sachtextes in einen Stop-Motion-Film
- **Jgst. 8:** Chromebooks/Laptops für (Grund-)Funktionen einer Präsentationssoftware (je nach Vorkenntnissen), Relevanz von Quellenangaben, Beurteilung von Quellen (Eigendarstellung vs. Fremdsicht), Zwischensicherung von Dokumenten (z. B. E-Mail an die Lehrkraft, Logineo) im Thema (PowerPoint-) Präsentation Glaube/Aberglaube/Sekten
- **Jgst. 10:** iPads, Präsentationsapp für zielgerichtete Informationsrecherche, Präsentationssoftware (PowerPoint/Keynote), Relevanz von Quellenangaben anhand des Themas Kirche im Nationalsozialismus

Naturwissenschaftlicher Fachbereich

Mathematik

- **Jgst. 5:** Einführung in die ANTON-App zum Thema „Zahlen und Größen“
- **Jgst. 6:** Einführung in GeoGebra Geometrie zum Thema „Muster und Figuren“
- **Jgst. 6:** Grundkenntnisse im Umgang mit Tabellenkalkulationen (z. B. mit Excel) zum Thema „Daten: Säulen- und Kreisdiagramme“
- **Jgst. 6:** Grundkenntnisse im Umgang mit GeoGebra zum Thema „Daten/Boxplots“
- **Jgst. 7:** Umgang mit Tabellenkalkulationen zum Thema „Prozent- und Zinsrechnung“ mit z. B. Excel
- **Jgst. 9:** Grundkenntnisse im Umgang mit GeoGebra zum Thema „Quadratische Funktionen“
- **Jgst. 10:** Grundkenntnisse im Umgang mit GeoGebra zum Thema „Trigonometrische Funktionen“

Biologie

- **Jgst. 5:** Nutzung von iPad und App (Flora Incognita oder ObsIdentify) zur Bestimmung von Blütenpflanzen
- **Jgst. 8:** Nutzung von iPad und App (s. oben) zur Erkundung eines Ökosystems
- **Jgst. 10:** Bewertung von Internetquellen im Hinblick auf Seriosität und Relevanz beim Thema „Menschliche Sexualität“
- **Jgst. 10:** Nutzung digitaler Präsentationssoftware (z. B. Edumaps, Taskcards, Keynote oder PowerPoint) zum Thema „Infektionskrankheiten“
- **Jgst. 10:** Nutzung von z. B. Sprachmemos zur Vertonung einer kurzen Filmsequenz zu den Vorgängen an einer chemischen Synapse im Bereich „Neurobiologie“

Chemie

- **Jgst. 10**: Gezeichnete Strukturformeln von Alkanen, Alkenen, Alkoholen und organischen Säuren in 3D-Modelle umwandeln

Informatik

- **Jgst. 5:** Daten codieren und verschlüsseln und Verwendung sicherer Passwörter
- **Jgst. 5:** Einführung in das EVA-Prinzip (z. B. Smarthome oder Sensorsysteme im Auto)
- **Jgst. 6:** Kennenlernen von Grundprinzipien von KI: Trainingsverfahren einer KI, Möglichkeiten und Grenzen
- **Jgst. 6:** Einführung und Anwendung von Algorithmen und Programmieren (z. B. Calliope minis, Scratch und Open Roberta Lab)
- **Jgst. 9:** Codierung und Darstellung von Informationen und Daten (z. B. Zahlensysteme, Binärsystem, Hexadezimalsystem, QR-Codes, HTML als Auszeichnungssprache) sowie Spuren und Datensicherheit im Internet
- **Jgst. 9:** Kennenlernen von Verschlüsselungsverfahren: Kryptologie und Datensicherheit im Internet
- **Jgst. 9/10:** Kennenlernen der einzelnen PC-Komponenten und ihrer Merkmale
- **Jgst. 10:** Einführung in Modellieren und Programmieren mit einer aktuellen Programmiersprache
- **Jgst. 10:** Kennenlernen und Anwenden von Informatiksystemen im Alltag (insbesondere Microcontroller, Sensoren)

Physik

- **Jgst. 7:** Einführung und Nutzung von VR- und AR-Simulationsprogrammen zum Thema „Geometrische Optik“ (z. B. PhET Colorado Farbwahrnehmung und Lichtbrechung) als Ergänzung und im Vergleich zum Realexperiment
- **Jgst. 8:** Einführung in und Nutzung von einfacher Zeitmessung mit digitaler Stoppuhr (z. B. PhyPhox) und Vergleich zur analogen Zeitmessung
- **Jgst. 9:** Digitale Messwerterfassung: Nutzung einer AR-Simulation zur Darstellung der Abläufe im Stromkreis (z. B. GeoGebra-App, Cassy-mobile-Multimeter)
- **Jgst. 10:** Recherche, Auswertung und Bewertung von Informationen (zu den Themen „Atomausstieg“ und „Energieversorgung“)

Künstlerisch-musischer Fachbereich und Sport

Kunst

- **Jgst. 6:** Einführung der App „Stop-Motion-Studio“ und Umgang mit einem Stativ
- **Jgst. 7:** Digitale Fotografie: Umgang mit fotografischen Tools auf iPads und Smartphones
- **Jgst. 9:** Stop-Motion-Filme im Kunstunterricht
- **Jgst. 10:** Filmdreh und Filmschnitt im Kunstunterricht
- **Jgst. 10:** (Digitale) Werbeanzeigen: Umgang mit „GoodNotes“ und „Sketchbook“ zur Gestaltung von Werbeplakaten oder Werbeanzeigen

Musik

- **Jgst. 5/6:** Umgang mit Präsentationsmöglichkeiten zur Vorstellung verschiedener Musikinstrumente
- **Jgst. 8:** Einführung in die App „GarageBand“ zum Komponieren eines Bluessongs
- **Jgst. 8:** Anfertigen von Soundaufnahmen und das Zusammenfügen zu Soundscapes zum Thema „Neue Musik 19./20. Jahrhundert“
- **Jgst. 8:** Kennenlernen von Videobearbeitungsprogrammen (z. B. iMovie) zum Thema „Musik und Werbung“
- **Jgst. 9:** Nutzung von Präsentationsmöglichkeiten (z. B. GoodNotes, OneNote, Keynote, PowerPoint)

Sport

- **Jgst. 10:** Einführung und Nutzung des Onlinetools „Tactical Board“ zum Thema „Flag Football“

3 Personen und Strukturen

Eine besondere Stärke des GdSM ist die Verbindung aus guter technischer Ausstattung und fachlicher Begleitung. Mehrere Informatiklehrkräfte unterstützen die informatische Bildung. Zusätzlich bringen speziell ausgebildete Medienscouts ihr Wissen in die Schulgemeinschaft ein.

Lehrkräfte begleiten die Schülerinnen und Schüler beim Lernen mit und über Medien. So werden technische Fähigkeiten, fachliches Lernen und ein verantwortungsvoller Umgang miteinander verbunden.

4 Unsere mediale Ausstattung

Für einen zeitgemäßen und vielseitigen Unterricht stehen neben Tafel und Buch folgende digitale Lernmöglichkeiten zur Verfügung:

- Zwei Computerarbeitsräume für den Informatikunterricht und den Fachunterricht
- Displays in allen Fachräumen sowie Deckenbeamer und/oder Displays in allen Klassenräumen
- Drei Laptopwagen für den flexiblen Einsatz im Unterricht
- Drei iPad-Koffer in Musik, Kunst und MINT, die auch von anderen Fächern genutzt werden können
- Ein Makerspace mit Greenscreen- und Audioausstattung, Wärmebilddrohne, 360-Grad-Kameradrohne, weiteren Drohnen, mehreren 3D-Druckern, Plotter und Lasercutter
- Eine Bühne mit moderner Licht- und Tontechnik
- iPad-Klassen mit einer von den Eltern finanzierten 1:1-Ausstattung ab Jahrgangsstufe 9

5 Gemeinsam weiterentwickeln

Digitale Technik und Medienwelten verändern sich. Deshalb wird auch unser Medienkonzept regelmäßig überprüft und weiterentwickelt. Dabei orientieren wir uns an den Bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler, an pädagogischen Zielen und an den Möglichkeiten unserer Schule.

Unser Ziel: Medien sicher nutzen, Inhalte kritisch beurteilen und die digitale Welt aktiv mitgestalten.