

MEDIEN- KONZEPT

STAND
MAI
2026

MIT SINN
UND VERSTAND
MEDIEN NUTZEN.
HINWEISE

1. EINLEITUNG UND LEITBILD
2. AUSGANGSLAGE UND BESTANDSAUFNAHME
3. ZIELE DER DIGITALEN SCHULENTWICKLUNG
4. KOMPETENZENTWICKLUNG DER LERNENDEN
5. UNTERRICHTSENTWICKLUNG IM DIGITALEN WANDEL
6. PRÜFUNGSKULTUR IM DIGITALEN ZEITALTER
7. VERBINDLICHE STANDARDS FÜR DEN DIGITALEN UNTERRICHT
8. DIGITALE WERKSTATT UND SUPPORTSTRUKTUREN
9. FORTBILDUNGS- UND PERSONALENTWICKLUNG
10. TECHNISCHE INFRASTRUKTUR UND AUSSTATTUNG
11. ORGANISATION UND SCHULENTWICKLUNG
12. EVALUATION UND FORTSCHRIBUNG

I. EINLEITUNG UND LEITBILD

1.1 DIGITALE BILDUNG AM BERUFSKOLLEG

Die fortschreitende Digitalisierung prägt nahezu alle Lebens- und Arbeitsbereiche. Sie verändert, wie Menschen kommunizieren, zusammenarbeiten und Lernen organisieren. Damit wächst die Verantwortung des Berufskollegs, Schülerinnen und Schüler auf eine digital geprägte Berufs- und Alltagswelt vorzubereiten.

Digitale Bildung ist kein Zusatz, sondern Bestandteil von Unterrichtsqualität und Schulentwicklung. Ziel ist, digitale Medien so einzusetzen, dass sie Lernen vertiefen, selbstständiges Arbeiten fördern und Kooperation erleichtern.

Das Berufskolleg versteht digitale Bildung damit als zentralen Baustein schulischer Weiterentwicklung – eng verbunden mit didaktischer Reflexion und pädagogischer Haltung (vgl. Kap. 5 „Didaktische Leitlinien“).

1.2 BEZUG ZUM SCHULPROGRAMM

Das Medienkonzept knüpft an das Schulprogramm an und überführt dessen Leitideen in konkrete Ziele digitaler Schulentwicklung. Im Mittelpunkt stehen Werte wie Verantwortung, Offenheit, Kooperation und Partizipation, die auch den didaktischen Umgang mit digitalen Medien bestimmen.

Unsere Schule versteht sich als lernende Organisation, die sich kontinuierlich an gesellschaftliche Entwicklungen anpasst. Digitalisierung wird dabei nicht als Selbstzweck, sondern als Chance gesehen, Unterrichtsqualität zu verbessern und Zusammenarbeit zu stärken (vgl. Kap. 3 „Ziele der digitalen Schulentwicklung“).

1.3 ROLLE DER DIGITALISIERUNG

FÜR BERUFLICHE HANDLUNGSKOMPETENZ

Digitalisierung verändert berufliche Anforderungen in allen Fachrichtungen. Arbeitsprozesse werden digital unterstützt oder automatisiert, Kommunikationsformen und Qualifikationsprofile wandeln sich.

Die Schule bereitet daher gezielt darauf vor, digitale Werkzeuge sicher und reflektiert einzusetzen. Lernende sollen Informationen kritisch bewerten, in digitalen Umgebungen zusammenarbeiten und eigene Ergebnisse adressatengerecht präsentieren.

Darüber hinaus gehört zur beruflichen Handlungskompetenz, die Folgen digitaler Technologien zu verstehen. Diese Reflexionsfähigkeit wird im Unterricht kontinuierlich gefördert (vgl. Kap. 4 „Medienkritik als Leitprinzip“).

1.4 VERANTWORTUNG DER SCHULE FÜR

MEDIENBILDUNG UND DEMOKRATIEBILDUNG

Medienbildung ist Teil demokratischer Bildung. Eine digital vernetzte Gesellschaft braucht Menschen, die Informationen prüfen, Quellen hinterfragen und in Online-Räumen verantwortungsvoll kommunizieren.

Das Berufskolleg befähigt Schülerinnen und Schüler, sich informiert und reflektiert an gesellschaftlichen Prozessen zu beteiligen – einschließlich des bewussten Umgangs mit Desinformation, Datenschutz und Persönlichkeitsrechten. Diese Themen sind fest im Unterricht verankert (vgl. Kap. 4 und Kap. 7.4).

1.5 MEDIENVERSTÄNDNIS DER SCHULE

Das Medienkonzept beruht auf einem erweiterten Medienbegriff, der digitale und analoge Formen einschließt. Digitale Medien werden dort eingesetzt, wo sie Lernprozesse klar unterstützen; analoge Medien behalten ihren Wert überall dort, wo sie didaktisch sinnvoll sind.

Der Einsatz von Medien folgt damit immer pädagogischen Zielen – nicht umgekehrt. Diese Haltung schafft Qualität und befähigt Lernende zu einem reflektierten, verantwortungsvollen Medienumgang (vgl. Kap. 5 „Kritischer Medienumgang im Unterricht“).

Das Schaubild zeigt die strategische Gesamtstruktur digitaler Schulentwicklung. Der zentrale Kern („Digitale Schulentwicklung“) verknüpft fünf Handlungsfelder: Unterricht, Kompetenzentwicklung, Prüfungskultur, Infrastruktur sowie Fortbildung und Organisation.



2. AUSGANGSLAGE UND BESTANDSAUFNAHME

2.1 STAND DER DIGITALEN INFRASTRUKTUR

Das Berufskolleg verfügt über eine umfangreiche digitale Ausstattung, die den Einsatz digitaler Medien im Unterricht grundsätzlich ermöglicht. In den vergangenen Jahren wurden insbesondere mobile Endgeräte und Präsentationstechnik ausgebaut, sodass in vielen Unterrichtsräumen mit digitalen Werkzeugen gearbeitet werden kann.

2.2 NUTZUNG DIGITALER MEDIEN

IM UNTERRICHT

Digitale Medien sind bereits in vielen Bildungsgängen feste Bestandteile des Unterrichts. Moodle dient als zentrale Lernplattform und wird für Materialbereitstellung, Aufgaben und Kommunikation genutzt. Darüber hinaus arbeiten viele Bildungsgänge regelmäßig mit iPads, SMART-Boards sowie fachspezifischen Anwendungen.

Typische Einsatzformen sind:

- Präsentationen und Visualisierungen
- Recherchephasen
- kollaborative Arbeitsprozesse
- digitale Arbeitsblätter und Abgaben
- gestalterische oder technische Anwendungen (z. B. Canva im sozialpädagogischen Bereich, Adobe-Software in gestalterischen Bildungsgängen)

Die Nutzung unterscheidet sich jedoch: Einige Bildungsgänge arbeiten bereits intensiv digital, andere befinden sich noch im Aufbau. Die Standards für verbindliche Unterrichtsgestaltung sind in Kap. 7 beschrieben.

2.3 DIGITALE KOMPETENZEN

DER LEHRKRÄFTE

Die digitalen Kompetenzen des Kollegiums sind unterschiedlich ausgeprägt. Es gibt Lehrkräfte mit hoher Expertise, andere befinden sich im Einstieg. Fortbildungen, schulinterne Workshops und digitale Newsletter unterstützen bereits den Wissensaustausch.

Bisher existiert jedoch keine systematische Erfassung der Kompetenzen. Mit dem geplanten Kompetenz-Check sollen Stärken und Unterstützungsbedarfe transparent werden und in die Fortbildungsplanung einfließen (vgl. Kap. 9).

ÜBERSICHT DER DIGITALEN AUSSTATTUNG

BEREICH	AUSSTATTUNG	ANZAHL	HINWEISE
Schüler:innen	iPads	1.588	teils in iPad-Koffern organisiert
iPad-Koffer	JiB / GS / AHF / AHG / Duales System	3 / 2 / 2 / 2	ca. 20 Geräte pro Koffer
Lehrkräfte	Dienst-iPads	133	-
Weitere Geräte	Schüler-Laptops	6	Selbstlernzentrum
	Lehrkräfte-iPads (weitere)	mind. 3	z. B. für Zeugnisbearbeitung
Gestaltung	iMacs (neueste Generation)	127	Mac-Räume, Fotostudio, Werbetechnik
Präsentation	SMART-Boards	82	inkl. mobiler Geräte
IT-Arbeitsplätze	PCs	dezentral	keine Gesamtzahl verfügbar
Hardware divers	Audio-/Konferenztechnik, Zubehör	verteilt	nicht zentral erfasst
Software	Microsoft 365	vorhanden	A1-Lizenzen
Gestaltung	Adobe Creative Suite u. a.	vorhanden	diverse Softwarepakete
Digitale Schulbücher	Cornelsen, Klett, Westermann, Europa	vorhanden	lizenzieren nach Bedarf

2.4 STÄRKEN UND ENTWICKLUNGSBEDARFE

Die Bestandsaufnahme zeigt mehrere Stärken:

- gute technische Grundausstattung
- flächendeckende Nutzung von Moodle
- vielfältige digitale Unterrichtserfahrungen
- vorhandene Fortbildungs- und Austauschstrukturen

Gleichzeitig bestehen zentrale Entwicklungsbedarfe:

- gemeinsame Qualitätsstandards für digitalen Unterricht (Kap. 7)
- systematische Erfassung digitaler Lehrerkompetenzen (Kap. 9)
- schulweite Leitlinien für Künstliche Intelligenz und deren Prüfungsrelevanz (Kap. 5 und 6)
- Stärkung kritischer Medienbildung (Kap. 4 und 5.5)
- Transparente Geräteverwaltung und langfristige Infrastrukturplanung (Kap. 10)
- Diese Bestandsaufnahme bildet die Grundlage für die Zielsetzungen der digitalen Schulentwicklung in Kapitel 3.

Die Tabelle zeigt, dass die Schule über eine breit gefächerte technische Ausstattung verfügt, deren Nutzung sich jedoch zwischen Bildungsgängen unterscheidet. Eine zentrale Übersicht und Steuerung der Gerätebestände wird weiter ausgebaut (vgl. Kap. 10.2).

3. ZIELE DER DIGITALEN SCHULENTWICKLUNG

3.1 ÜBERGEORDNETE ZIELSETZUNG DER SCHULE

Die digitale Schulentwicklung verfolgt das Ziel, digitale Medien dauerhaft und sinnvoll in Unterricht und Schulorganisation zu integrieren. Im Mittelpunkt steht dabei nicht die Technik, sondern die pädagogische Nutzung digitaler Möglichkeiten zur Förderung von Lernprozessen und Unterrichtsqualität.

Digitale Bildung gilt als Bestandteil der Gesamtentwicklung der Schule – nicht als Zusatzprojekt. Sie bereitet Schülerinnen und Schüler auf eine zunehmend digitalisierte Lebens- und Arbeitswelt vor und stärkt ihre Fähigkeit, Medien kompetent, kritisch und verantwortungsvoll zu nutzen.

Die Schule versteht sich als lernende Organisation, die ihre Strukturen regelmäßig überprüft und weiterentwickelt. Die Umsetzung erfolgt auf Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW (vgl. Kap. 4 und 5).

3.2 VERKNÜPFUNG MIT DEM MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW UND DIGITALEN SCHLÜSSELKOMPETENZEN

Die Entwicklungsziele orientieren sich am Medienkompetenzrahmen NRW mit seinen sechs Kompetenzbereichen sowie an den digitalen Schlüsselkompetenzen des Berufskollegs. Beide Rahmen bilden die Grundlage für die digitale Schulentwicklung und werden in allen Bildungsgängen verbindlich berücksichtigt.¹²

3.3 ENTWICKLUNGSZIELE (OBJECTIVES & KEY RESULTS)

Die folgenden Entwicklungsziele bilden die Leitlinie der digitalen Schulentwicklung. Jedes Ziel wird durch überprüfbare Ergebnisse (Key Results) konkretisiert. Detaillierte Maßnahmen und Umsetzung finden sich in den jeweiligen Kapiteln (Verweise am Ende jedes Ziels).

¹ Ministerium für Schule und Bildung NRW: Verordnung über die Ausbildung und Prüfung in den Bildungsgängen des Berufskollegs (APO-BK), online unter: https://recht.nrw.de/lmi/owa/br_text_anzeigen?v_id=10000000000000000537 (zuletzt abgerufen: 13. Mai 2026).

² Medienberatung NRW (Hrsg.): Medienkompetenzrahmen NRW, Münster/Düsseldorf 2018, online unter: <https://medienkompetenzrahmen.nrw> (zuletzt abgerufen: Mai 2026).



ZIEL A

Digitale Kompetenzen des Kollegiums erfassen und gezielt entwickeln

- Ein anonymisierter digitaler Selbsteinschätzungsbogen zur Kompetenzanalyse ist entwickelt (vgl. Kap. 12).
- Mindestens 80 % der Lehrkräfte nehmen an der Erhebung teil.
- Auf Basis der Ergebnisse entsteht ein differenziertes Fortbildungskonzept (vgl. Kap. 9).
- Lehrkräfte werden für den didaktischen Einsatz von KI qualifiziert und auf die Einführung des KI-Führerscheins vorbereitet (vgl. Kap. 5 und 8).

ZIEL B

Eine zukunftsfähige, KI-sensible Prüfungskultur etablieren

- Eine schulweite Definition zum Umgang mit KI in Prüfungen wird beschlossen.
- In jedem Bildungsgang werden zwei alternative Prüfungsformate erprobt.
- Ein Leitfaden für Lehrkräfte zu KI-gestützter Leistungsbewertung liegt vor.
- Die Erfahrungen werden in Bildungsgangkonferenzen ausgewertet (vgl. Kap. 6).

ZIEL C

Eine „digitale Werkstatt“ als Unterstützungs- und Innovationsraum aufbauen

- Ein Konzept der Digitalen Werkstatt liegt vor.
- Ein Team aus Lehrkräften und ggf. Schüler:innen ist benannt.
- Es finden erste Unterstützungs- und Austauschangebote statt.
- Nutzung und Zufriedenheit werden regelmäßig erhoben (vgl. Kap. 8).

ZIEL D

Digitale Lernprozesse systematisch im Unterricht verankern

- In allen Bildungsgängen wird mindestens eine Lernsituation digital weiterentwickelt.
- Digitale Werkzeuge werden verbindlich in der Unterrichtsplanung verankert (vgl. Kap. 7).
- Lehrkräfte dokumentieren Good-Practice-Beispiele (vgl. Kap. 8).
- Schülerfeedback wird systematisch erhoben.

- KI-Kompetenzen des geplanten Führerscheins werden in geeignete Lernsituationen integriert (vgl. Kap. 5).

ZIEL E

Reflektierten und verantwortungsvollen Medienumgang fördern

- Der kritische Umgang mit Informationen ist verbindlich im Unterricht verankert (vgl. Kap. 7.4).
- Materialien zu Desinformation, Datenschutz und KI-Reflexion stehen zur Verfügung.
- Lernende wenden Bewertungskriterien für digitale Inhalte an.
- Verantwortungsvolles Handeln im digitalen Raum wird regelmäßig thematisiert.
- Schülerfeedback zeigt wachsende Sicherheit im Medienumgang.
- Der KI-Führerschein wird schrittweise integriert und optional zertifiziert (vgl. Kap. 5 und 8).

ZIEL F

Das Medienkonzept als kontinuierlichen Schulentwicklungsprozess sichern

- Ein jährlicher Evaluationszyklus ist festgelegt (vgl. Kap. 12).
- Ergebnisse fließen in Fortbildungs-, Unterrichts- und Infrastrukturplanung ein.
- Jährliche Rückmeldungen aus Bildungsgängen und Steuergruppe werden dokumentiert.
- Alle drei Jahre erfolgt eine umfassende Fortschreibung des Konzepts.

3.4 KRITISCHER UND

VERANTWORTUNGSVOLLER

MEDIENUMGANG ALS LEITPRINZIP

Der kritische und verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien bildet das ethisch-pädagogische Fundament der digitalen Schulentwicklung. Lernende sollen Informationen hinterfragen, Medien reflektiert nutzen und verantwortungsvoll handeln.

Dieses Leitprinzip wird in allen Zielbereichen Unterricht, Prüfungskultur, Kompetenzentwicklung – konsequent berücksichtigt (vgl. Kap. 4 und 5).

4. KOMPETENZENTWICKLUNG DER LERNENDEN

4.1 ORIENTIERUNG AM

MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

8 UND DIGITALE SCHLÜSSELKOMPETENZEN

Die Kompetenzentwicklung am Berufskolleg orientiert sich am Medienkompetenzrahmen NRW sowie an den digitalen Schlüsselkompetenzen des Berufskollegs. Der Medienkompetenzrahmen beschreibt die grundlegenden digitalen Fähigkeiten in sechs Bereichen:

- Bedienen & Anwenden
- Informieren & Recherchieren
- Kommunizieren & Kooperieren
- Produzieren & Präsentieren
- Analysieren & Reflektieren
- Problemlösen & Modellieren

Die digitalen Schlüsselkompetenzen erweitern diesen Rahmen um eine berufliche Perspektive und stärken insbesondere:

- berufliche Orientierung im digitalen Wandel,
- souveränes Handeln in digitalen Arbeitsprozessen,
- die Fähigkeit, digitale Transformationsprozesse kritisch zu bewerten und mitzugestalten.

Diese pädagogischen Grundlagen bilden die Basis für die konkrete Umsetzung in den Bildungsgängen (vgl. Kap. 4.2) und fließen in die Gestaltung digital gestützter Lernsituationen ein (vgl. Kap. 5). Digitale Kompetenz wird am Berufskolleg somit nicht als isoliertes Lernziel verstanden, sondern als Teil beruflicher Handlungskompetenz.

4.2 VERBINDUNG MIT DEM 4-K-MODELL

DES LERNENS IM 21. JAHRHUNDERT

Ergänzend orientiert sich die Schule am 4-K-Modell (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken). Diese vier Schlüsselkompetenzen gelten international als Grundlagen erfolgrei-

chen Lernens und Arbeitens in einer digitalisierten Gesellschaft.³ Sie ergänzen die sechs Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens durch eine überfachliche Perspektive:

Die 4-K-Kompetenzen wirken als übergeordnete Lernziele aller Bildungsgänge. Jede Lernsituation soll neben fachlichen Inhalten mindestens eine der 4-K-Dimensionen gezielt ansprechen (vgl. Kap. 5 und 7.3).

4.3 KONKRETISIERUNG

FÜR DIE BILDUNGSGÄNGE

Die Umsetzung des Kompetenzmodells erfolgt bildungsgangspezifisch. Jede Fachrichtung setzt Schwerpunkte entsprechend ihrer beruflichen Anforderungen, z.B.:

- Technisch-gewerbliche Bildungsgänge: Umgang mit berufsspezifischer Software, digitale Fertigungsprozesse, Problemlösestrategien
- Sozialpädagogische Bildungsgänge: digitale Kommunikation mit Zielgruppen, Medienwirkung, Medienerziehung
- Kaufmännische Bildungsgänge: Datenanalyse, digitale Geschäftsprozesse, Informationsverarbeitung
- Gestaltungs- und Medienberufe: kreative KI-Anwendungen, Urheberrecht, Authentizität digitaler Werke

Die Bereitstellung von fach- und bildungsgangübergreifenden Unterrichtsmaterialien ermöglicht, dass alle Bildungsgänge die sechs Kompetenzbereiche und vier K-Kompetenzen in angepasster Form anwenden können. So entsteht eine gemeinsame Struktur, die gleichzeitig Raum für berufsspezifische Differenzierung lässt (vgl. Kap. 7 „Verbindliche Standards“).

³ Bundeszentrale für politische Bildung (bpb): Unterrichten nach dem 4K-Modell, online unter: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/297360/unterrichten-nach-dem-4k-modell/> (zuletzt abgerufen: Mai 2026).

4.4 VERANKERUNG IN DEN

DIDAKTISCHEN JAHRESPLANUNGEN

Digitale Schlüsselkompetenzen sind verbindlich in den didaktischen Jahresplanungen ausgewiesen. Zu jeder Lernsituation wird dokumentiert, welche Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens und welche 4-K-Dimensionen gefördert werden. So entsteht Transparenz über den Kompetenzaufbau im gesamten Bildungsgang und eine Basis für Vergleichbarkeit und Weiterentwicklung.

Die verbindliche Planung trägt dazu bei, dass alle Lernenden während ihrer Ausbildung ein umfassendes, aufeinander aufbauendes Kompetenzprofil entwickeln (vgl. Kap. 5 und Kap. 12).

4.5 MEDIENKRITIK ALS LEITPRINZIP

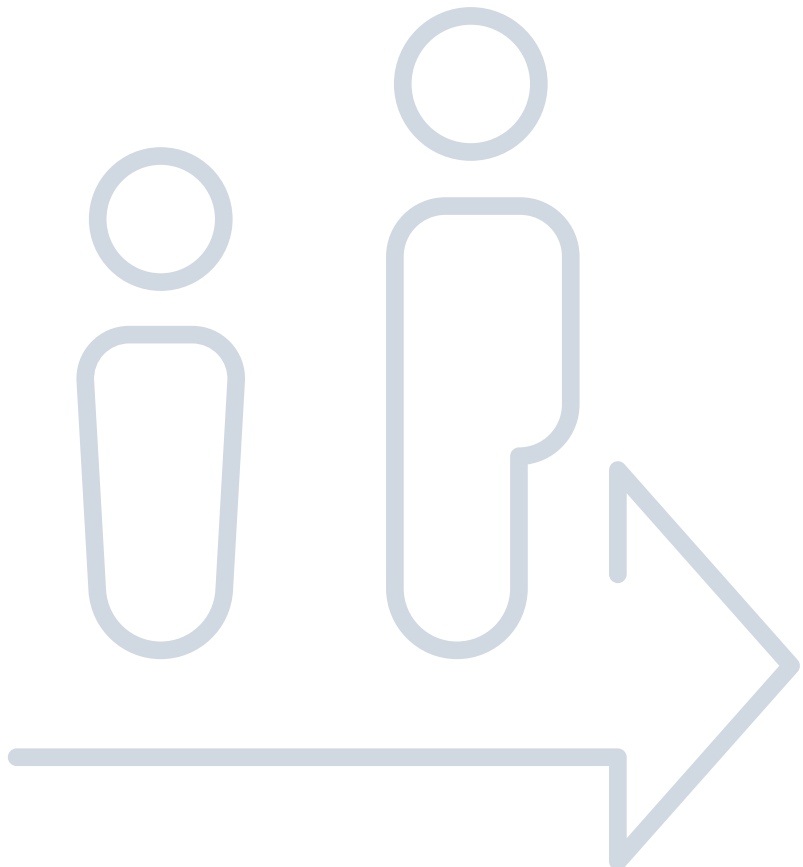
DER KOMPETENZENTWICKLUNG

Der reflektierte Umgang mit digitalen Medien ist Grundvoraussetzung verantwortungsvoller Teilhabe in Beruf und Gesellschaft. Medienkritik bedeutet, Informationen zu analysieren, Quellen zu prüfen, digitale Werkzeuge zu bewerten und rechtliche sowie ethische Aspekte einzubeziehen.

Die Reflexion erfolgt praxisnah entlang berufsspezifischer Szenarien, z.B.

- Pflege & Soziales: Schutz sensibler Daten, digitale Dokumentation
- Verwaltung & Wirtschaft: algorithmische Entscheidungen, Transparenz und Verantwortung
- Gestaltung & Medien: KI-generierte Inhalte, Urheberrecht, Wahrhaftigkeit digitaler Darstellungen

Diese Reflexionsfähigkeit wird fächerübergreifend entwickelt und ist fester Bestandteil des geplanten KI-Führerscheins, der praktische Anwendungen mit ethischer Reflexion verknüpft (vgl. Kap. 5 und 8).



5. UNTERRICHTSENTWICKLUNG IM DIGITALEN WANDEL

5.1 DIDAKTISCHE LEITLINIEN

Die Unterrichtsentwicklung im digitalen Wandel zielt darauf, Lernen so zu gestalten, dass digitale Medien Lernprozesse unterstützen, nicht ersetzen. Sie orientiert sich an zwei theoretischen Leitmodellen:

- am Medienkompetenz-Begriff nach Baacke (Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung, Medienkritik)⁴
- sowie am 4-K-Modell (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität, kritisches Denken)

Beide Modelle verdeutlichen, dass digitale Bildung mehr umfasst als Technik: Sie verbindet Wissen, Anwendung, Gestaltung und Reflexion.

Lehrkräfte planen Unterricht so, dass Lernende digitale Werkzeuge produktiv nutzen, kritisch hinterfragen und für kreative Lösungen einsetzen können. Der Mehrwert digitaler Medien ergibt sich aus Didaktik und Zielsetzung, nicht aus dem bloßen Vorhandensein von Geräten (vgl. Kap. 7).

In manchen Lernphasen können analoge Arbeitsmethoden didaktisch sinnvoller sein. Entscheidend ist, welche Medienform das Lernziel am besten unterstützt. So entsteht eine reflektierte

Medienwahl und keine technische Routine.

Diese Haltung bildet die Grundlage der verbindlichen Standards für digitalen Unterricht (vgl. Kap. 7).

5.2 EINSATZ DIGITALER MEDIEN IN LERNSITUATIONEN

Digitale Medien werden bewusst in Lernsituationen integriert, um Lernprozesse zu vertiefen und zu erweitern. Ziele sind vor allem:

- Förderung von Recherche- und Informationskompetenz
- Training von Präsentations- und Ausdrucksfähigkeit
- Unterstützung kollaborativer Arbeitsformen
- Strukturierung von Lernphasen und individueller Förderung

Die Lernplattform Moodle bildet dafür die verbindliche Basis. Darüber hinaus kommen fachspezifische Anwendungen (z. B. Adobe-Suite, Canva, Taskcard) gezielt ergänzend zum Einsatz. Standards für Auswahl und Datenschutz sind in Kap. 7 geregelt.

5.3 FÖRDERUNG

INDIVIDUELLER LERNPROZESSE

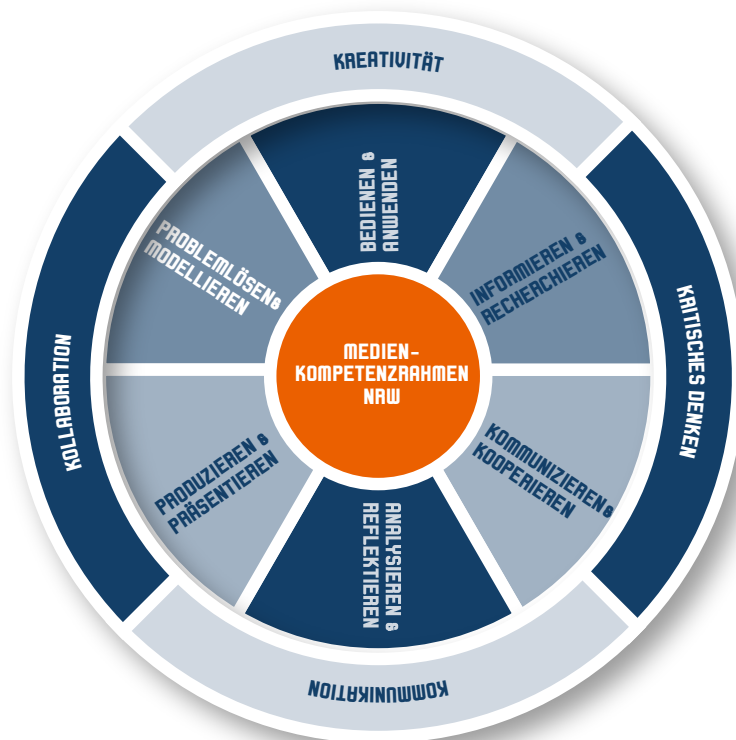
Digitale Medien ermöglichen differenzierte und adaptive Lernangebote. Lehrkräfte können Inhalte flexibel auf Leistungsstände und Lernwege abstimmen. Besonders im inklusiven Unterricht (vgl. Kap. 5.6) leisten digitale Werkzeuge einen Beitrag zur Chancengerechtigkeit: Sie bieten Barrierefreiheit, Motivation durch Interaktivität und individuelle Rückmeldung. Plattformen wie Moodle, Anton oder LearningApps unterstützen selbstgesteuertes Lernen; Tools wie Taskcard fördern Austausch und Kooperation. So werden digitale und analoge Lernformen sinnvoll kombiniert.

5.4 UMGANG MIT

KÜNSTLICHER INTELLIGENZ IM UNTERRICHT

Künstliche Intelligenz (KI) verändert die Art, wie Wissen entsteht und verarbeitet wird. Sie wird daher sowohl als Werkzeug als auch als Lerngegenstand in das Unterrichtskonzept integriert.

Das Kompetenzmodell verbindet den Medienkompetenzrahmen NRW mit dem 4K-Modell des Lernens im 21. Jahrhundert. Der innere Kreis zeigt die verbindlichen Kompetenzbereiche des Landes, der äußere Kreis die überfachlichen Zukunftskompetenzen Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken. In der Unterrichtspraxis orientieren sich Bildungsgänge daran, jede Lernsituation so zu gestalten, dass mindestens ein Kompetenzbereich und eine 4K-Komponente gezielt gefördert werden.



⁴ Baacke, Dieter: Medienpädagogik, Tübingen 1997 (Max Niemeyer Verlag); sowie ders.: Medienkompetenz. Begrifflichkeit und sozialer Wandel, in: von Rein, Antje (Hrsg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff, Bad Heilbrunn 1996, S. 112–124.

ZIELE

- Lernende können KI-Anwendungen zielgerichtet im Unterricht nutzen.
- Sie erkennen Chancen und Grenzen automatisierter Systeme.
- Sie verstehen ethische, rechtliche und berufliche Implikationen.
- Der geplante KI-Führerschein vermittelt diese Kompetenzen strukturiert und praxisnah. Er umfasst sowohl anwendungsbezogene Module (z. B. Text- und Bild-KI) als auch reflexive Teile (z. B. Bias, Urheberrecht, Transparenz).
- Neben praktischer Nutzung steht die Auseinandersetzung mit Fragen wie: Wie beeinflusst KI Entscheidungen? Wo bleibt Verantwortung? Wie sichern wir Transparenz im Beruf?

Rechts:

Das Modell kombiniert die theoretischen Dimensionen des Medienkompetenzbegriffs nach Baacke (Medienkunde, Mediennutzung, Mediengestaltung, Medienkritik) mit den schulischen Leitlinien Selbststeuerung, Kooperation und Praxisbezug. Es macht sichtbar, dass medienpädagogisches Handeln stets gleichzeitig Wissen, Anwendung, Gestaltung und Reflexion umfasst.



II

DAS 4-K-KOMPETENZMODEL

4-K-KOMPETENZ	BEDEUTUNG FÜR DEN UNTERRICHT	BEISPIEL FÜR ANWENDUNG
Kommunikation	adressatengerechtes Präsentieren und Austauschen in digitalen Räumen	Präsentation, Feedback, digitale Diskussion
Kollaboration	gemeinsames Arbeiten über digitale Plattformen hinweg	Gruppenprojekte, Moodle-Foren, geteilte Dokumente
Kreativität	Nutzung digitaler Werkzeuge, um eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen	Gestaltung von Medienprodukten, Storyboards, KI-Design
Kritisches Denken	Reflexion über Informationsquellen, KI-Ergebnisse und gesellschaftliche Folgen	Quellenanalyse, Diskurs über Algorithmen und Ethik

- Die Auseinandersetzung mit KI fördert Medienkritik, Problemlösefähigkeit und kritisches Denken – Kernkompetenzen des 4-K-Modells (vgl. Kap. 4 und 6).

5.5 KRITISCHER MEDIENUMGANG

ALS UNTERRICHTSPRINZIP

Kritisches Denken und verantwortliches Medienhandeln durchziehen alle Bildungsgänge. Lehrkräfte gestalten Unterricht so, dass digitale Informationen analysiert, verglichen und bewertet werden. Medienkritik wird damit nicht theoretisch gelehrt, sondern praktisch eingeübt. Sie knüpft an den Kompetenzbereich Analysieren & Reflektieren an (vgl. Kap. 4.1) und konkretisiert ihn anhand typischer Lernhandlungen:

- Vergleich von Quellen und Bewertung ihrer Glaubwürdigkeit
- Reflexion von KI-gestützten Ergebnissen
- Berücksichtigung von Datenschutz und Urheberrecht

- begründete Entscheidung für analoge oder digitale Arbeitsformen

So wird Medienkritik zu einem dauerhaften Unterrichtsprinzip, das demokratische Bildung und reflektiertes Handeln im digitalen Raum fördert (vgl. Kap. 7.4).

5.6 DIGITALE MEDIEN

IM KONTEXT INKLUSIVER BILDUNG

Die Förderung inklusiver Lernprozesse ist ein zentraler Bestandteil der Unterrichtsentwicklung am Berufskolleg. Digitale Medien leisten dabei einen wesentlichen Beitrag: Sie ermöglichen differenzierte, adaptive Lernangebote, unterstützen selbstgesteuertes Arbeiten und helfen, Barrieren abzubauen.

Für Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf bilden SMART-Boards, iPads und Moodle die digitale Grundstruktur. Assistive Technologien – wie KI-gestützte Spracherkennungssoftware, FM-Anlagen oder spezielle Eingabegeräte – ergänzen dieses Angebot bedarfsgerecht. Differenzierte Lernmaterialien, interaktive Übungen und kollaborative Formate werden über Moodle bereitgestellt und auf individuelle Lernstände abgestimmt. Digitale Förderinstrumente unterstützen zusätzlich die Sprach- und Leseentwicklung. Die digitale Dokumentation von Förderprozessen – etwa über SPLINT – sichert Transparenz und Kontinuität in der sonderpädagogischen Begleitung.

Auch KI-gestützte Anwendungen sind im inklusiven Unterricht zunehmend präsent. Ihr Einsatz wird pädagogisch begleitet und regelmäßig reflektiert, damit Lernende einen kompetenten, kritischen Umgang entwickeln. Themen wie Mediennutzung, Cybermobbing und verantwortungs-

volles Handeln im digitalen Raum sind fester Bestandteil des inklusiven Unterrichts (vgl. Kap. 5.5). Die Wirksamkeit digitaler Angebote wird über Evaluationsinstrumente regelmäßig überprüft (vgl. Kap. 12). Lehrkräfte bilden sich kontinuierlich fort – u. a. im Bereich assistiver Technologien und inklusiver Medienarbeit – und werden durch die Digitale Werkstatt unterstützt (vgl. Kap. 8 und 9).

Insgesamt leisten digitale Medien einen wesentlichen Beitrag zur Gestaltung inklusiven Unterrichts, indem sie Differenzierung ermöglichen, individuelle Unterstützung bieten und die Teilhabe aller Schülerinnen und Schüler am Lernprozess fördern.

Eine Übersicht eingesetzter assistiver Technologien und digitaler Förderinstrumente wird durch die Lehrkräfte der Bildungsgänge zur beruflichen Integration und Förderung gepflegt (vgl. Anhang).

6. PRÜFUNGSKULTUR IM DIGITALEN ZEITALTER

6.1 GRUNDSÄTZE EINER

ZEITGEMÄSSEN LEISTUNGSBEWERTUNG

Digitale Bildung verändert nicht nur Lernprozesse, sondern auch Formen des Prüfens und Bewertens. Ziel des Berufskollegs ist eine kompetenzorientierte und transparente Prüfungskultur, die den Erwerb digitaler Fähigkeiten sichtbar macht und Lernprozesse ganzheitlich abbildet.

Leistungsbewertung orientiert sich weiterhin an gültigen rechtlichen Vorgaben, wird jedoch didaktisch erweitert: Neben Ergebnissen rückt der Prozess des Lernens stärker in den Blick. Bewertet werden zunehmend Planungs-, Problemlöse- und Reflexionsphasen. So werden Leistungsnachweise zu Lerngelegenheiten, die Rückmeldung, Selbstbewertung und Weiterentwicklung fördern.

Eine moderne Prüfungskultur verbindet traditionelle Bewertungsformen mit neuen digitalen Möglichkeiten (vgl. Kap. 5 und 7).

6.2 UMGANG MIT KÜNSTLICHER INTELLIGENZ

BEI PRÜFUNGEN

Künstliche Intelligenz stellt Prüfungsformen vor neue Herausforderungen. KI-gestützte Antworten oder Medienprodukte sind leicht verfügbar und verändern den Begriff eigenständiger Leistung. Das Berufskolleg entwickelt daher eine pädagogisch fundierte und rechtssichere Leitlinie für den Umgang mit KI in Prüfungssituationen.

ZIELE UND PRINZIPIEN

- **Transparenz:** Lernende dokumentieren den Einsatz von KI und reflektieren dessen Beitrag.
- **Differenzierung:** Entscheidung nach Aufgabentyp – von *untersagt über eingeschränkt erlaubt bis gezielt genutzt*.
- **Eigenleistung:** bleibt zentrales Bewertungskriterium.

Beurteilbar bleibt immer die Fähigkeit, Inhalte zu verstehen, Ergebnisse einzuordnen und kritisch zu bewerten. So werden Prüfungen nicht durch KI ersetzt, sondern um Reflexions- und Bewertungsdimensionen erweitert.

Die Ergebnisse der schulweiten Arbeitsgruppe „KI und Prüfungskultur“ werden regelmäßig in Bildungsgangkonferenzen vorgestellt und in die Leistungsbewertung integriert (vgl. Kap. 3 Ziel B).

6.3 ALTERNATIVE PRÜFUNGSFORMATE

Zur Weiterentwicklung der Bewertungskultur werden alternative Prüfungsformate eingeführt und erprobt. Sie fördern praxisorientiertes, kollaboratives und kreatives Lernen und bilden Kompetenzen ab, die herkömmliche Klausuren kaum erfassen.

BEISPIELE

- **Projektbasierte Prüfungen** bewerten den gesamten Arbeits- und Reflexionsprozess.
- **Digitale Portfolios** zeigen Kompetenzentwicklung über längere Lernphasen.
- **Mündliche Präsentationen oder Pitch-Formate** stärken Kommunikation und digitale Ausdrucksfähigkeit.
- **Digitale Produkte (z. B. Videos, Designs, Simulationen)** werden nach fachlichen und gestalterischen Kriterien bewertet.

Alle Formate teilen drei Grundsätze:

1. Eigenständige Leistung bleibt erkennbar.
2. Digitale Werkzeuge werden didaktisch – nicht automatisch – integriert.
3. Lernende reflektieren über ihre Arbeitsweise und den Umgang mit KI (vgl. Kap. 5.4).

6.4 WEITERENTWICKLUNG

BESTEHENDER BEWERTUNGSKONZEPTE

Bestehende Bewertungskriterien werden regelmäßig überprüft. Dies betrifft insbesondere die Kriterien:

- **Transparenz:** Bewertungsmaßstäbe sind nachvollziehbar.
- **Vergleichbarkeit:** Ergebnisse aus unterschiedlichen Formaten sind gleichwertig.
- **Nachvollziehbarkeit:** Leistungen lassen sich auch bei digitalen Produkten klar zuordnen.
- **Digitale Werkzeuge (z. B. Moodle-Bewertungsraster oder Checklisten)** unterstützen eine einheitliche und effiziente Bewertungspraxis. Rückmeldungen aus Evaluationen (Kap. 12) fließen in die Fortschreibung der Bewertungskultur ein.

Langfristig wird geprüft, inwiefern Kompetenzen aus dem KI-Führerschein auch in Leistungsnachweise einbezogen werden können (z. B. als Portfolio- oder Zertifikatsteil).

7. VERBINDLICHE STANDARDS FÜR DEN DIGITALEN UNTERRICHT

7.1 FUNKTION UND ZIELSETZUNG

VERBINDLICHER STANDARDS

Verbindliche Standards sichern die Qualität digital gestützten Unterrichts, schaffen Orientierung für Lehrkräfte und Transparenz für Lernende. Sie legen Grundsätze fest, auf deren Basis Unterricht fachlich und pädagogisch frei gestaltet werden kann. Die Standards werden regelmäßig überprüft und bei Bedarf angepasst (vgl. Kap. 12).

7.2 GESTALTUNG VON

DIGITALEM UNTERRICHT

Digitaler Unterricht folgt den didaktischen Leitlinien aus Kap. 5: Digitale Medien werden gezielt und lernzielorientiert eingesetzt, wenn sie den Kompetenzerwerb nachweislich unterstützen. Sie dienen vor allem dazu,

- Lernprozesse zu strukturieren,
- die Zusammenarbeit zu fördern,
- kreative Problemlösungen zu ermöglichen,
- differenzierte Lernangebote bereitzustellen.

Analoge Methoden behalten ihren Wert überall dort, wo sie Lernen besser unterstützen. Entscheidend ist die pädagogische Auswahl, nicht die Technik.

Der Einsatz digitaler Medien folgt didaktischen Zielsetzungen – nicht umgekehrt. Lehrkräfte prüfen, ob digitales Arbeiten den Kompetenzerwerb befördert, Kommunikation und Kollaboration stärkt oder kreative Problemlösungen ermöglicht.



7.3 NUTZUNG DER LERNPLATTFORM

Moodle ist die verbindliche Lernplattform des Berufskollegs. Jede Lerngruppe erhält einen zentralen Kursraum, in dem Materialien, Arbeitsaufträge und Kommunikation gebündelt sind. Lehrkräfte nutzen Moodle zur:

- Bereitstellung von Unterrichtsmaterialien,
- Organisation von Aufgaben,
- Sammlung und Rückmeldung von Ergebnissen,
- Kommunikation mit Lernenden.

Dadurch ist Unterricht jederzeit nachvollziehbar und unabhängig von Ort und Zeit fortführbar (vgl. Kap. 11 Digitaler Übungstag).

7.4 MINDESTSTANDARDS FÜR

DIGITALE UNTERRICHTSGESTALTUNG

Digitale Elemente sind verbindlicher Bestandteil jeder didaktischen Jahresplanung (vgl. Kap. 4.4 und 5.2). Lehrkräfte dokumentieren den Einsatz digitaler Medien in mindestens einer Lernsituation pro Schulhalbjahr. Dabei gilt:

1. Einsatz digitaler Medien nur, wenn er didaktischen Mehrwert bietet
2. Medienwahl erfolgt nach Lernzielen, nicht nach Technologietrend
3. Schüler:innen wenden digitale Werkzeuge aktiv an, nicht nur rezeptiv
4. Reflexion über Datenschutz, Urheberrecht und Quellenbewertung gehört dazu
5. Diese Prinzipien richten sich nach dem in Kap. 5 dargestellten Unterrichtsmodell.

7.5 VERANKERUNG VON MEDIENKRITIK

IN UNTERRICHTSVORHABEN

In jedem Bildungsgang wird mindestens ein Unterrichtsvorhaben ausgewiesen, in dem Medienkritik systematisch gefördert wird. Dazu zählen Themen wie Informationsbewertung, Desinformation, Datenschutz oder der bewusste Umgang mit KI-Anwendungen. Die Bildungsgangkonferenzen reflektieren jährlich, in welcher Form diese Themen umgesetzt wurden (vgl. Kap. 4 und 5.5).

7.6 KOMMUNIKATION UND ORGANISATION

Die schulische Kommunikation erfolgt ausschließlich über freigegebene digitale Systeme:

- Moodle (fachlich-didaktische Kommunikation)
- Schul-E-Mail-Adressen (administrative Kommunikation)
- WebUntis (Planung und Information)

So bleiben Informationsflüsse einheitlich, transparent und datenschutzkonform. Private Messenger-Dienste oder nicht genehmigte Plattformen werden nicht genutzt (vgl. Kap. 10.5).

7.7 EINSATZ DIGITALER TOOLS

Digitale Tools werden gezielt nach didaktischem Nutzen ausgewählt, etwa zur:

- kollaborativen Arbeit (z. B. Canva, Padlet),
- kreativen Gestaltung (z. B. Adobe CC-Suite),
- Organisation von Lernprozessen (z. B. Forms, Mentimeter).

Verbindliche Auswahlkriterien:

- pädagogischer Mehrwert,
- Datenschutzkonformität,
- technische Zuverlässigkeit.

Die Übersicht über genehmigte Tools pflegt die schulische Digitale Werkstatt (vgl. Kap. 8).

7.8 WEITERENTWICKLUNG DER STANDARDS

Die Wirksamkeit der Standards wird jährlich überprüft. Feedback von Lehrkräften und Lernenden dient als Grundlage der Anpassung. Anregungen fließen über die Bildungsgänge in die Steuergruppe „Medienkonzept“. Damit bleibt die Standardisierung flexibel und praxisnah (vgl. Kap. 12 Evaluation).

8. DIGITALE WERKSTATT UND SUPPORTSTRUKTUREN

8.1 ZIELSETZUNG UND EINORDNUNG

Die Digitale Werkstatt ist das zentrale Unterstützungs- und Entwicklungsinstrument des Medienkonzepts. Sie vereint Fortbildung, Beratung, Innovation, Austausch und Medienscout-Arbeit und wird damit zum Motor für kollegiale Weiterentwicklung und Praxistransfer.

8.2 KONZEPT UND UNTERSTÜTZUNGSANGEBOTE

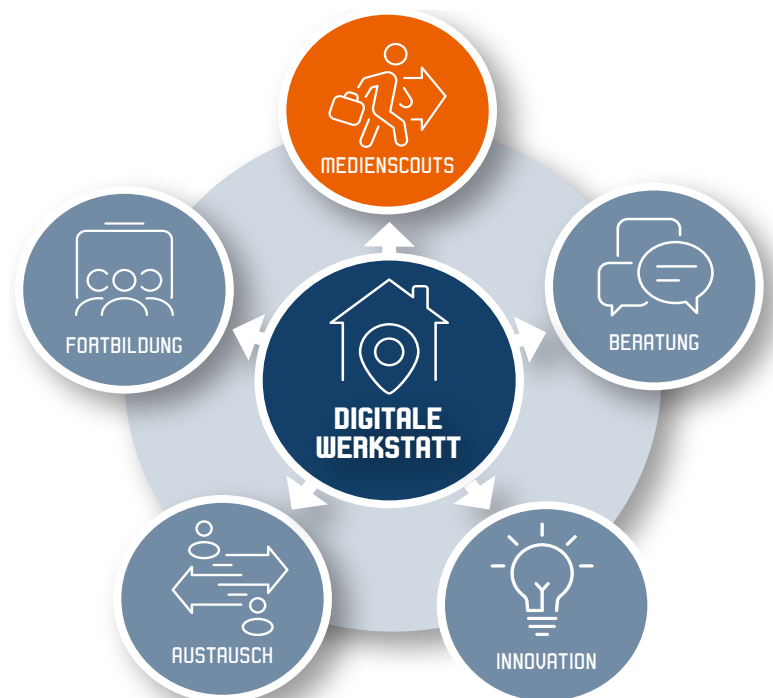
Die Digitale Werkstatt wird als flexibles, bedarfsorientiertes Format konzipiert. Lehrkräfte erhalten niedrigschwellig Unterstützung, lernen neue digitale Werkzeuge kennen und bringen eigene Erfahrungen ein. Geplante Formate umfassen Basis-Workshops, themenspezifische Mikro-Fortbildungen, Beratungsangebote sowie den Austausch von Good-Practice-Beispielen. Schwerpunkte sind u. a. Moodle, KI-Einsatz, Prüfungskultur und Medienkritik. Schülerinnen und Schüler können perspektivisch als Medienscouts eingebunden werden. Die konkrete Ausgestaltung erfolgt schrittweise auf Basis der Praxiserfahrungen.

8.3 MULTIPLIKATORINNEN,

MULTIPLIKATOREN UND ARBEITSGRUPPEN

Lehrkräfte mit besonderer Expertise übernehmen als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren eine Schlüsselrolle: Sie gestalten Fortbildungsangebote praxisnah, stärken den kollegialen Austausch und verteilen Verantwortung auf mehrere Schultern. Bereits bestehende Formate wie der digitale Newsletter bilden dafür eine wichtige Grundlage. Im Rahmen der digitalen Schulentwicklung sind thematische Arbeitsgruppen vorgesehen – etwa zur konzeptionellen Weiterentwicklung des KI-Führerscheins. Ziel dieser Gruppen ist es, Unterrichtsmaterialien und strukturierte Konzepte zur Vermittlung digitaler Kompetenzen zu erarbeiten und schrittweise in den Unterricht zu integrieren (vgl. Kap. 9).

Die Abbildung zeigt die Funktionsbereiche der Digitalen Werkstatt: Fortbildung, Beratung, Innovation, Austausch und Medienscouts. Sie verdeutlicht, wie praxisnahe Unterstützung, Ideentransfer und Entwicklung zusammenspielen.



9. FORTBILDUNGS- UND PERSONALENTWICKLUNG

9.1 GRUNDGEDANKE

Fort- und Personalentwicklung sind die treibende Kraft der digitalen Transformation. Sie befähigen Lehrkräfte, digitale Werkzeuge sicher und didaktisch reflektiert einzusetzen (vgl. Kap. 5 und 7).

Fortbildung wird als kontinuierlicher Lernprozess verstanden – aus der Praxis für die Praxis.

9.2 FORTBILDUNGSSYSTEM UND

BEDARFSANALYSE

Grundlage für die Fortbildungsplanung ist die jährlich stattfindende Fortbildungsabfrage sowie die Selbsteinschätzung zur digitalen Kompetenz (vgl. Kap. 12). Die Ergebnisse zeigen individuelle und kollektive Lernbedarfe. Darauf aufbauend entstehen abgestufte Angebote:

- Basis-Workshops für den Einstieg,
- themenspezifische Fortbildungen (z. B. Moodle, Digitale Prüfungen, Medienkritik, KI),
- kollegiale Hospitationen und Praxis-Workshops,
- vertiefende Module im Rahmen des KI-Führerscheins (vgl. Kap. 8 und 5).

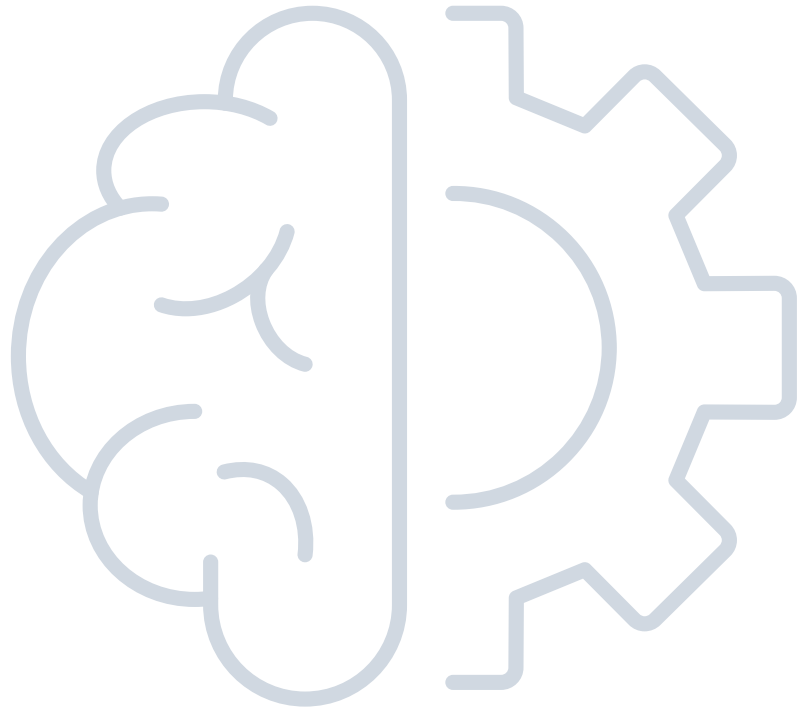
9.3 NUTZUNG INTERNER EXPERTISE

Die Schule nutzt gezielt vorhandenes Wissen im Kollegium. Besonders die Digitalisierungsbeauftragten Herr Gerhard und Frau Zywietz tragen mit Fortbildungen, Beratungen und Materialsammlungen zur Professionalisierung bei. Durch Mikrofortbildungen, kollegiale Hospitationen und Praxisbeispiele wird eine Kultur des Lernens mit- und voneinander gestärkt. Dies geschieht in Absprache mit der Fortbildungsbeauftragten.

9.4 VERKNÜPFUNG VON FORTBILDUNG

UND SCHULENTWICKLUNG

Fortbildung, Unterrichtsentwicklung und Organisation sind eng verbunden (vgl. Kap. 11). Rückmeldungen aus Workshops und Evaluationen (Kap. 12) fließen in Konzeptfortschreibung und technische Planung ein. So entsteht ein lernendes System, das sich stetig selbst verbessert: Fortbildung wird zur Schulentwicklung im Kleinen.



10. TECHNISCHE INFRASTRUKTUR UND AUSSTATTUNG

10.1 GRUNDVERSTÄNDNIS

Technik ist die Grundlage, aber nie das Ziel der Digitalisierung. Sie ermöglicht, dass pädagogische Ideen umgesetzt und Lernprozesse verlässlich gestaltet werden können (vgl. Kap. 5 und 7).

10.2 ENDGERÄTE FÜR LEHRKRÄFTE UND SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Das Berufskolleg verfügt über eine breite Geräteausstattung für Lehrkräfte und Lernende. Ziel ist, diese Ausstattung transparent zu verwalten und bedarfsgerecht weiterzuentwickeln. Eine zentrale Übersicht über Gerätebestände erleichtert Planung und Wartung.

10.3 LERNPLATTFORMEN UND SOFTWARE

Moodle dient als verbindliche Lernplattform. Ergänzend stehen je nach Bildungsgang spezifische Anwendungen (z. B. Adobe CC, Microsoft 365, Canva, Taskcard) zur Verfügung. Die Nutzung richtet sich nach didaktischem Nutzen und prüft stets die Datenschutzkonformität.

Softwareeinsatz und Lizenzen werden regelmäßig überprüft und an aktuelle pädagogische Anforderungen angepasst (vgl. Kap. 7 und 8).

10.4 NETZWERK, WLAN UND SUPPORT

Ein stabiles WLAN und ein sicheres Netzwerk sind

elementare Grundlagen. Sie werden in Kooperation mit dem Schulträger kontinuierlich gepflegt und ausgebaut. Ziel ist eine Infrastruktur, die skalierbar, ausfallsicher und an die steigende Nutzung digitaler Lernformen angepasst ist (vgl. Kap. 11.3 Digitaler Übungstag Distanzunterricht).

Technischer und pädagogischer Support ergänzen sich.

Der technische Support sorgt für Wartung, Geräteverwaltung und reibungslosen Betrieb.

Der pädagogische Support – insbesondere über die Digitale Werkstatt – unterstützt Lehrkräfte beim Unterrichtseinsatz digitaler Medien.

Klare Zuständigkeiten, transparente Prozesse und kurze Reaktionszeiten sichern Funktionsfähigkeit und Vertrauen (vgl. Kap. 8).

10.5 DATENSCHUTZ UND IT-SICHERHEIT

Der Schutz personenbezogener Daten folgt den Vorgaben der DSGVO und des Schulgesetzes NRW. Nur geprüfte, schulisch genehmigte Anwendungen werden genutzt. Datenschutzkoordination, IT-Support und Schulträger arbeiten eng zusammen.⁵

Das Kollegium wird regelmäßig geschult, etwa zu Passwortsicherheit, Geräteorganisation und korrekter Nutzung schulischer Plattformen (z. B. Moodle, WebUntis, Teams).

⁵ Verordnung (EU) 2016/679 (Datenschutz-Grundverordnung), online unter: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX:32016R0679>; Schulgesetz für das Land Nordrhein-Westfalen (SchulG NRW) in der jeweils gültigen Fassung, online unter: https://recht.nrw.de/lmi/owa/br_text_anzeigen?v_id=1000000000000000668 (jeweils zuletzt abgerufen: Mai 2026).



Dargestellt sind die Ebenen einer funktionierenden Infrastruktur:
Geräte – Plattformen – Netzwerk – Support.

11. ORGANISATION UND SCHULENTWICKLUNG

11.1 EINBINDUNG IN SCHULISCHE

ENTWICKLUNGSPROZESSE

Digitale Bildung ist fester Bestandteil der gesamten Schulentwicklung – sie durchzieht Unterricht, Personalentwicklung und Organisation (vgl. Kap. 3 und 5). Das Medienkonzept dient als Steuerinstrument: Es wird verbindlich in die Jahresplanung eingebunden und regelmäßig fortgeschrieben.

11.2 ROLLEN UND VERANTWORTLICHKEITEN

Klare Zuständigkeiten sichern Verbindlichkeit:

- Schulleitung: strategische Steuerung und Ressourcenplanung,
- Arbeitsgruppe Medienkonzept: Koordination, Evaluation und Weiterentwicklung,
- Bildungsgänge: konkrete Umsetzung im Unterricht und Rückmeldung,
- Fachgruppen und Arbeitskreise: thematische Vertiefung, z. B. KI, Prüfungskultur oder Medienkritik.

So entsteht ein vernetztes System der gemeinsamen Verantwortung und Zusammenarbeit.

11.3 DIGITALER ÜBUNGSTAG

DISTANZUNTERRICHT

Einmal jährlich findet ein schulweiter digitaler Übungstag im Distanzunterricht statt. Er dient der praktischen Erprobung digitaler Strukturen und schult die Handlungsfähigkeit im Distanzunterricht.

An diesem Tag werden Unterricht, Kommunikation und Zusammenarbeit vollständig digital umgesetzt (z. B. über Moodle und BBB). Anschließend erfolgt eine Evaluation durch Rückmeldungen von Lehrkräften und Lernenden. Die Ergebnisse fließen in die Weiterentwicklung von Unterricht, Infrastruktur und Fortbildung ein (vgl. Kap. 12).

Bis Ende 2026 soll die Schule innerhalb von 24 Stunden vollständig handlungsfähig für Distanzunterricht sein. Dazu gehören:

- geschulte Lehrkräfte (Mikro-Fortbildungen zu Moodle/BBB),
- vorbereitete Lernende mit Login-Kompetenz,
- funktionsfähige Technik und klare Kommunikationswege,
- abgestimmte Regelungen für duale Ausbildungsgänge.

Diese Maßnahmen sichern die Unterrichtsfähigkeit auch in Ausnahmesituationen und fördern zugleich Chancengerechtigkeit (z. B. durch Study Halls).

12. EVALUATION UND FORTSCHREIBUNG

Die Umsetzung des Medienkonzepts wird jährlich evaluiert. Erhoben werden Erfahrungen aus Bildungsgängen, Rückmeldungen aus der Lehrerkonferenz und Ergebnisse aus Schülerbefragungen. Ziel ist ein kontinuierlicher Verbesserungsprozess:

- Ergebnisse werden dokumentiert und in die Arbeitsgruppen zurückgespielt.
- Erkenntnisse fließen in Fortbildungs-, Unterrichts- und Infrastrukturplanung ein.
- Alle drei Jahre erfolgt eine umfassende Fortschreibung des Medienkonzepts.
- Evaluation bedeutet Lernen aus Erfahrung – sie hält das Konzept lebendig und praxisnah (vgl. Kap. 3 Ziel F).



ANHANG: DIGITALE TOOLS IM INKLUSIVEN UNTERRICHT

Diese Übersicht wird durch die Lehrkräfte der Bildungsgänge zur beruflichen Integration und Förderung regelmäßig aktualisiert. Sie ergänzt die strategischen Aussagen in Kap. 5.6 und dient der praktischen Orientierung im inklusiven Unterricht. Stand: Schuljahr 2024/25.

- WebUntis – digitale Stundenplan- und Kommunikationsplattform; unterstützt Orientierung und Selbstorganisation der Lernenden

Diese Liste wird bei Bedarf durch die zuständigen Lehrkräfte aktualisiert. Neue Tools werden nach den Kriterien in Kap. 7.7 geprüft (pädagogischer Mehrwert, Datenschutzkonformität, technische Zuverlässigkeit) bevor sie aufgenommen werden.

A. ASSISTIVE TECHNOLOGIEN

- KI-gestützte Spracherkennungssoftware – Unterstützung bei Schreib- und Kommunikationsprozessen für Schülerinnen und Schüler mit motorischen oder sprachlichen Beeinträchtigungen
- FM-Anlagen (digitale Übertragungsanlagen) – Verbesserung der Hörsituation im Unterricht, insbesondere für Schülerinnen und Schüler mit Hörbeeinträchtigungen
- Einhandtastaturen und spezielle Eingabegeräte – barrierefreier Computerzugang für Schülerinnen und Schüler mit motorischen Einschränkungen
- SMART-Boards – interaktive Präsentation und Strukturierung von Unterrichtsinhalten, zugänglich für unterschiedliche Lernzugänge

B. DIGITALE FÖRDERINSTRUMENTE UND LERNPLATTFORMEN

- Moodle – zentrale Lernplattform; differenzierte Materialbereitstellung, individuelle Aufgabenstellung, digitale Rückmeldung
- Anton-App / Antolin – digitale Förderung von Sprach- und Lesekompetenz; individuell anpassbar
- LearningApps / Kahoot – interaktive Übungsformate zur Aktivierung und Motivation; einsetzbar für Binnendifferenzierung
- Padlet – kollaborative und individualisierte Ergebnissicherung; fördert Kommunikation und Kooperation

C. DOKUMENTATION UND FÖRDERPLANUNG

- SPLINT – digitales System zur Erstellung und Fortschreibung sonderpädagogischer Förderpläne; unterstützt transparente und kontinuierliche Begleitung
- Edkimo – digitales Evaluationsinstrument zur Schülerbefragung; Grundlage für die kontinuierliche Weiterentwicklung digitaler Unterrichtsangebote

LITERATUR- UND QUELLENVERZEICHNIS

A. WISSENSCHAFTLICHE LITERATUR

- Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz. Begrifflichkeit und sozialer Wandel, in: von Rein, Antje (Hrsg.): *Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz*, Bad Heilbrunn: Klinkhardt, S. 112–124.
- Baacke, Dieter (1997): *Medienpädagogik*, Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

B. OFFIZIELLE RAHMENDOKUMENTE

UND RECHTSQUELLEN

- Medienberatung NRW (Hrsg.) (2018): *Medienkompetenzrahmen NRW*, Münster/Düsseldorf. Online: <https://medienkompetenzrahmen.nrw>
- Ministerium für Schule und Bildung NRW: *Verordnung über die Ausbildung und Prüfung in den Bildungsgängen des Berufskollegs (APO-BK)*, in der jeweils gültigen Fassung. Online: https://recht.nrw.de/lmi/owa/br_text_anzeigen?v_id=10000000000000000537
- Ministerium für Schule und Bildung NRW: *Schulgesetz für das Land Nordrhein-Westfalen (SchulG NRW)*, in der jeweils gültigen Fassung. Online: https://recht.nrw.de/lmi/owa/br_text_anzeigen?v_id=10000000000000000668
- Europäisches Parlament und Rat der Europäischen Union (2016): *Verordnung (EU) 2016/679 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten (DSGVO)*, ABl. EU L 119/1. Online: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX:32016R0679>

C. ONLINE-QUELLEN UND WEBSEITEN

- Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) (o. J.): *Unterrichten nach dem 4K-Modell*. Online: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/297360/unterrichten-nach-dem-4k-modell/> (zuletzt abgerufen: Mai 2026).
- Medienberatung NRW (o. J.): *Medienkompetenzrahmen NRW – Startseite*. Online: <https://medienkompetenzrahmen.nrw> (zuletzt abgerufen: Mai 2026).
- Ministerium für Schule und Bildung NRW (o. J.): *APO-BK – Ausbildungs- und Prüfungsordnung Berufskolleg*. Online: https://recht.nrw.de/lmi/owa/br_text_anzeigen?v_id=10000000000000000537 (zuletzt abgerufen: Mai 2026).

berufskolleg:NEANDERTAL

Koenneckestraße 25
40822 Mettmann

www.berufskolleg-neandertal.de