

KreaWolke

Ein Modell für fächerübergreifende
Medienkompetenz an allgemeinbildenden
Schulen

Kompetenzen stärken. Kreativität fördern. Digitales Lernen gestalten.

Die KreaWolke unterstützt Schulen dabei, eine zeitgemäße, lernerzentrierte und praxisnahe digitale Bildung zu gestalten. Sie basiert auf fundierter Anwendungserfahrung sowie wissenschaftlich-didaktischen Erkenntnissen und ermöglicht Schülerinnen und Schülern, selbstbestimmt, kreativ und reflektiert zu lernen.

Damit das Modell sein volles Potenzial entfalten kann, sind stabile Rahmenbedingungen unverzichtbar: Eine moderne technische Infrastruktur, kontinuierliche Lehrerfortbildung, ausreichend Zeit für kollegiale Zusammenarbeit sowie die curriculare Verankerung von Medienkompetenz schaffen die Voraussetzung, dass Medienbildung zu einem festen Bestandteil des Schulalltags wird.

Ebenso entscheidend sind klare Zuständigkeiten, ein verlässlicher IT-Support und die Kooperation mit außerschulischen Partnern. In einem solchen geschützten Umfeld fördert die KreaWolke die digitale Handlungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler und bindet alle Beteiligten aktiv in den Lernprozess ein.

Leitprinzipien für fächerübergreifende Medienkompetenz an Schulen:

✓ Verstehen & Gestalten statt Auswendiglernen

Lernen bedeutet nicht nur das Abrufen von Wissen, sondern vor allem das Verstehen, Anwenden und eigenständige Erarbeiten von Lösungen. Die KreaWolke fördert selbstbestimmtes Lernen, das Lernende befähigt, digitale Werkzeuge kreativ und kritisch zu nutzen.

✓ Kompetenzen entwickeln statt nur Wissen vermitteln

Ziel ist es, Schülerinnen und Schüler auf eine Welt vorzubereiten, in der digitale und soziale Kompetenzen unerlässlich sind. Durch interaktive Lernräume, kreative Aufgabenstellungen und praxisnahe Anwendungen werden Medienkompetenz, Problemlösungsfähigkeit und kritisches Denken gestärkt.

✓ Lernen durch Erfahrung statt reinem Lehrbuchwissen

Die KreaWolke setzt auf handlungsorientiertes Lernen, bei dem Schülerinnen und Schüler nicht nur Inhalte aufnehmen, sondern aktiv erforschen und anwenden. Ob in Projekten, digitalen Lernspielen oder kreativen Medienformaten – Wissen wird durch eigenes Erleben gefestigt.

✓ Reflektiertes Lernen statt bloßem Faktenwissen

Schülerinnen und Schüler sollen digitale Werkzeuge nicht nur nutzen, sondern auch deren Wirkung verstehen. Gezielte Reflexionsphasen im Lernprozess helfen, Medien kritisch zu hinterfragen, Zusammenhänge zu erkennen und eigene Lernwege bewusst zu gestalten.

✓ Individuelle Förderung statt Einheitslösungen

Jedes Kind lernt anders. Die KreaWolke bietet differenzierte Lernangebote und anpassbare Lernpfade, die sich an den jeweiligen Bedürfnissen, Interessen und Lernfortschritten orientieren.

✓ Lehrkräfte als Lernbegleiter statt reine Wissensvermittler

Die Rolle der Lehrkraft wandelt sich: Lehrende begleiten Schülerinnen und Schüler beim selbstständigen Entdecken, Recherchieren und Reflektieren. Digitale Werkzeuge unterstützen sie dabei, den Unterricht flexibler, individueller und interaktiver zu gestalten.

✓ Digitale Technologien als Mittel zum Zweck, nicht als Selbstzweck

Digitale Medien werden gezielt und didaktisch sinnvoll eingesetzt. Technologie ist nicht Selbstzweck, sondern Mittel zur Förderung von Kreativität, Lernfreude und effizienter Unterrichtsorganisation.

✓ Verzahnung von sozialem, informellem und formellem Lernen

Schülerinnen und Schüler lernen nicht nur im Unterricht – auch im Spiel, durch Medien oder gemeinsames Ausprobieren. Die KreaWolke verknüpft klassische Methoden mit modernen, interaktiven Lernformen und schafft so nachhaltige Lernprozesse.

✓ Kompetenzentwicklung sichtbar machen statt nur Prüfungen abzulegen

Im Mittelpunkt stehen nicht starre Prüfungsformate, sondern kreative Projekte, praktische Ergebnisse und die bewusste Reflexion des Lernens. Die KreaWolke macht Fortschritte transparent und würdigt individuelle Entwicklung.

Fazit: Medienkompetenz als integrativer Bildungsauftrag

Die Verankerung von Medienkompetenz als fächerübergreifendes Modell stärkt die digitale Handlungsfähigkeit von Schüler:innen und befähigt Lehrkräfte, den Einsatz digitaler Werkzeuge souverän zu gestalten. Medienbildung wird so zu einem festen Bestandteil aller Fächer – sinnvoll, altersgerecht und praxisnah.

Die KreaWolke schafft eine Lernumgebung, in der digitale Kompetenzen im Kontext realer Herausforderungen und kreativer Aufgaben entwickelt werden. So entsteht ein ganzheitlicher Bildungsansatz, der technologische, soziale und kognitive Fähigkeiten verknüpft – und den Weg zu einer zukunftsorientierten, chancengerechten Bildung ebnet.